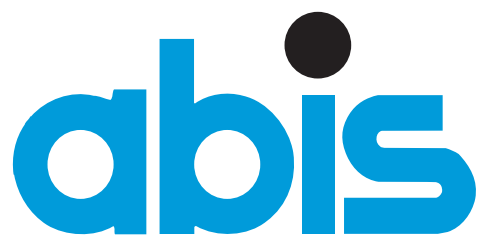


Zelftest Inleiding Programmeren

Document: n0824test.fm

22 augustus 2023

ABIS Training & Consulting
Diestsevest 32 / 4b
B-3000 Leuven
Belgium



TRAINING & CONSULTING

INLEIDING BIJ DE ZELFTEST INLEIDING PROGRAMMEREN

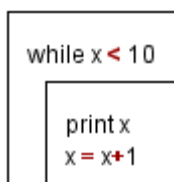
Deze test bestaat uit meerkeuze-vragen en één open vraag. Bij sommige vragen moeten meerdere antwoorden aangeduid worden. In dat geval is dit duidelijk aangegeven. Duid uw antwoord(en) aan en vergelijk met de gegeven oplossingen.

VRAGEN ZELFTEST INLEIDING PROGRAMMEREN

1. Welke zijn object-georiënteerde programmeertalen? [3 antwoorden]
 - [a] Java
 - [b] Cobol
 - [c] Python
 - [d] C++
 - [e] C
2. Hoe heet men bij de programmatie de reeks logisch op elkaar volgende stappen, die leidt tot het gewenste resultaat?
 - (a) een compiler
 - (b) een programma
 - (c) een datastructuur
 - (d) een algoritme
3. Wat voor soort talen zijn Cobol, Java, C# en Basic?
 - (a) 1GL
 - (b) 2GL
 - (c) 3GL
 - (d) 4GL
4. Welke is een typische taal voor het programmeren binnen een Web pagina?
 - (a) JavaScript
 - (b) HTML
 - (c) Cobol
 - (d) XML
5. Wat gebruikt men om de broncode om te zetten in machinecode bij elke uitvoering van het programma?
 - (a) linker
 - (b) compiler
 - (c) interpreter
 - (d) object encoder

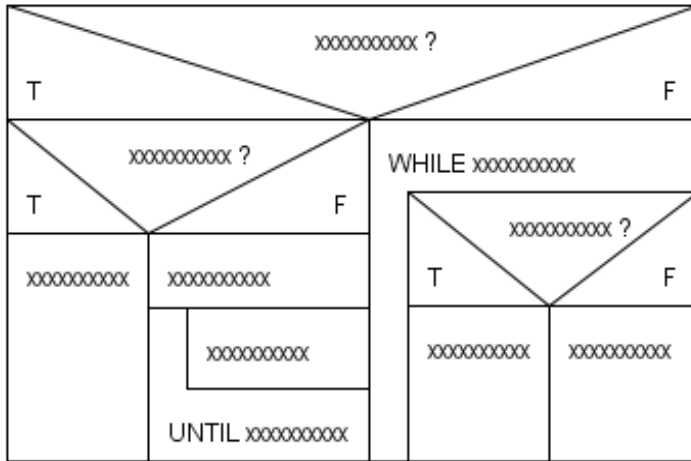
6. Wat gebeurt er met variabelen (in de meeste programmeertalen)? [3 antwoorden]
- [a] declaratie
 - [b] assignment
 - [c] expansie
 - [d] initialisatie
 - [e] derivatie
7. Als + en * rekenkundige operatoren zijn (optelling en vermenigvuldiging), wat is dan het resultaat van de expressie $2 + 4 * 5 + 1$?
- Antwoord:
8. Gegeven de operatoren voor assignment (=) en deling (/), wat is de uitkomst van volgende code in de meeste programmeertalen?
- ```
x = 3
y = 7
z = x / (y-7)
```
- (a) runtime-fout
  - (b) syntax-fout
  - (c) logische fout
  - (d) compiler-fout
9. Vandaag is het dinsdag (Dinsdag). Het regent (Regen). Welke expressies zijn waar (True)? [2 antwoorden]
- [a] Regen OR Dinsdag
  - [b] Regen XOR Dinsdag
  - [c] Regen AND Dinsdag
  - [d] NOT (Regen OR Dinsdag)
10. Welk is een typische soort variabele voor het bijhouden van een geordende reeks waarden in het geheugen, zodat naar een waarde kan verwezen worden met bvb.  $A[3]$ ,  $A[n+1]$  etc. ?
- (a) file
  - (b) array
  - (c) string
  - (d) container

11. AND, OR en NOT zijn logische operatoren. Welk datatype moeten hun operands hebben?
- (a) integer
  - (b) boolean
  - (c) decimal
  - (d) character
12. In vele programmeertalen worden 'otherwise' of 'else' gebruikt als onderdeel van ...
- (a) een lus
  - (b) een teller
  - (c) een selectie
  - (d) een lijststructuur
13. Welk bouwblok stelt volgend Nassi-Shneiderman-diagram voor?



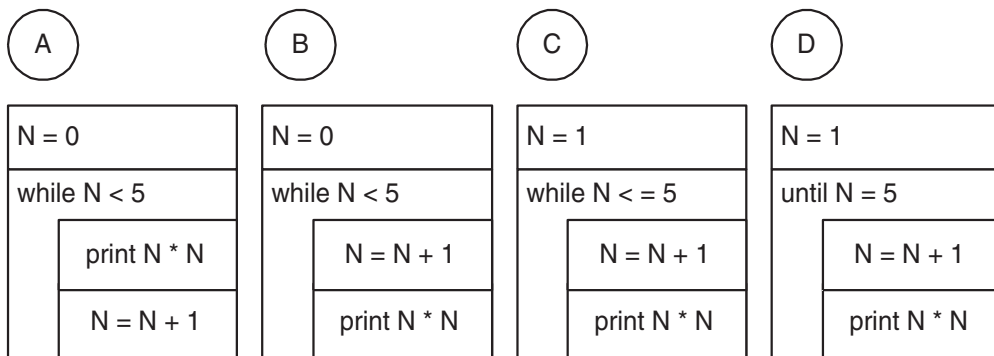
- (a) een sequentie
- (b) een selectie
- (c) een iteratie
- (d) een functie

14. Waarvan is het volgende qua structuur een typisch voorbeeld?



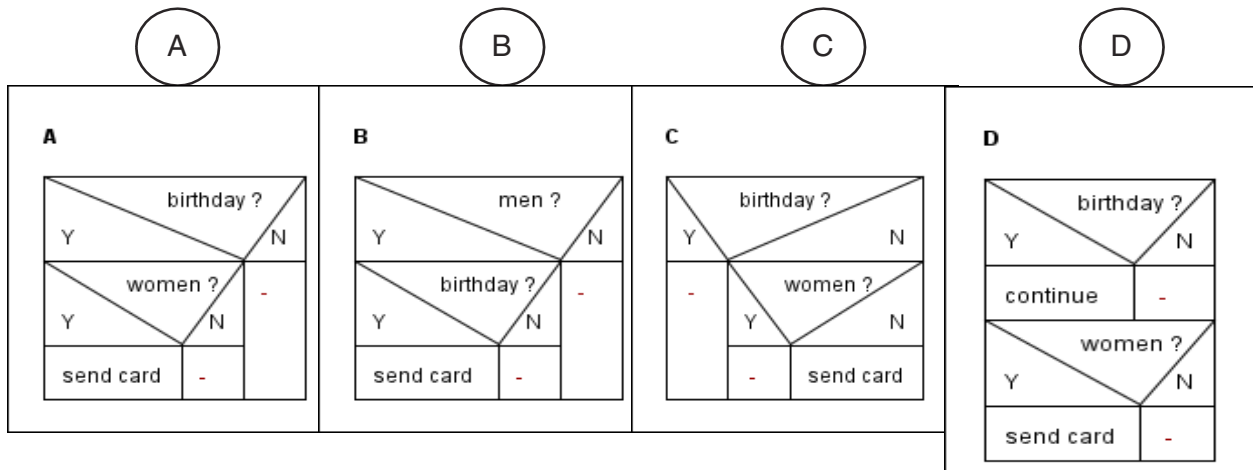
- (a) tracen
- (b) recursie
- (c) hatching
- (d) nesting

15. Welke versie levert volgende output: 1 4 9 16 25 ?



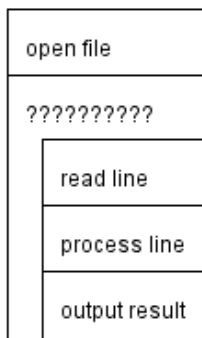
- (a) A
- (b) B
- (c) C
- (d) D

16. Je wil in een willekeurige populatie een verjaardagskaartje sturen naar alle vrouwen die volgende week jarig zijn. Welk is het correcte en wellicht meest efficiënte algoritme?



- (a) A
- (b) B
- (c) C
- (d) D

17. Het volgende is een typisch patroon voor het inlezen en verwerken van data uit een sequentieel bestand. Wat hoort er op de plaats van de vraagtekens? [2 mogelijke antwoorden, onafhankelijk van elkaar]



- [a] while not EOF
- [b] if count = end
- [c] until EOF
- [d] count until end

18. Met welke statement geeft men in de definitie van een functie aan welke de resulterende waarde zal zijn als deze functie opgeroepen wordt (in de meeste programmeertalen)?
- (a) result = x
  - (b) reply x
  - (c) send x
  - (d) return x
19. Tot welk aspect van de programma-ontwikkeling behoren termen zoals 'tracing', 'stepping' en 'breakpoint' ?
- (a) debuggen
  - (b) compileren
  - (c) versie controle
  - (d) project planning
20. Welke term beschrijft het mechanisme van een functie die zichzelf oproept?
- (a) encapsulatie
  - (b) inheritance
  - (c) recursie
  - (d) polymorfisme



# EVALUATIE.

Hier zijn de correcte antwoorden op alle vragen:

1. a c d
2. d
3. c
4. a
5. c
6. a b d
7. 23
8. a
9. a c
10. b
11. b
12. c
13. c
14. d
15. b
16. a
17. a c
18. d
19. a
20. c

Geef 1 punt per juist antwoord. Voor vragen met meerdere juiste antwoorden moeten alle correcte alternatieven aangekruist zijn om 1 punt te krijgen.

Indien uw score meer is dan 80%, dan hoeft u de cursus [Inleiding programmeren](#) niet te volgen.

Indien uw score tussen 50% en 80% ligt, kan het volgen van de cursus [Inleiding programmeren](#) uw kennis vervolmaken.

Is uw score minder dan 50%, dan is de cursus [Inleiding programmeren](#) een echte aanrader.