

TESTE DE conhecimento

disciplinas on-line



PADRÕES DE PROJETO DE SOFTWARE

CCT0763_A1_201309069484_V1



Vídeo



PPT



MP3

Aluno: **ANA CRISTINA FERREIRA LEITE LOURENÇO DE SOUSA**

Matr.: **201309069484**

Disc.: **PAD. PROJ. SOFTWARE**

2020.1 - F (G) / EX

Prezado (a) Aluno(a),

Você fará agora seu **TESTE DE CONHECIMENTO!** Lembre-se que este exercício é opcional, mas não valerá ponto para sua avaliação. O mesmo será composto de questões de múltipla escolha.

Após responde cada questão, você terá acesso ao gabarito comentado e/ou à explicação da mesma. Aproveite para se familiarizar com este modelo de questões que será usado na sua AV e AVS.

Saiba mais 

1. considerando a classe de projetos GoF assinale a opção cujos padrões de projeto estão todos classificados como criação:

- ☐ Abstractly factory ; Builder ; Composite ; Prototype - Singleton
- ☐ Abstractly factory ; Builder ; Factory Method ; Decorator - Singleton
- ☐ Abstractly factory ; Bridge ; Factory Method ; Prototype ; Singleton
- ☐ Command ; Builder ; Factory Method ; Prototype - Singleton
- ☒ Abstractly factory ; Builder ; Factory Method ; Prototype - Singleton

Explicação:

Há três grupos de padrões GoF: Padrões de Criação, Padrões Estruturais e Padrões Comportamentais.

Os padrões de criação GoF contemplam 5 (cinco) tipos de padrões: Abstract Factory, Builder, Factory Method, Prototype e Singleton.

Os Padrões Estruturais tratam da composição de classes e objetos para formar estruturas complexas; associados à maneira como classes e objetos são organizados estruturalmente; oferecem formas efetivas para usar conceitos OO como herança e composição, e são abstrações de aspectos estruturais.

Seu objetivo é fornecer um guia de como instanciar objetos. Esta ação normalmente envolve decisões dinâmicas para escolher, por exemplo, qual classe instanciar ou a quais objetos delegar responsabilidade. Esse padrão nos mostra como estruturar e encapsular essas decisões.

Saiba mais 

(Casa da Moeda - CFSGRANRIO, 2009) Em determinado sistema de análise estatística, é necessário definir uma



< Tópico Anterior

Próximo Tópico >



2. (Casa da Moeda - CESGRANRIO 2009) Em determinado sistema de análise estatística, é necessário definir uma dependência *um para muitos* entre objetos, de forma que quando um objeto mudar de estado, todos os seus dependentes sejam notificados e atualizados. Que padrão de projeto pode ser utilizado nessa situação?

- ☐ AJAX
- ☐ JSON
- ☐ Singleton
- ✓ ☒ Observer
- ☐ Memento



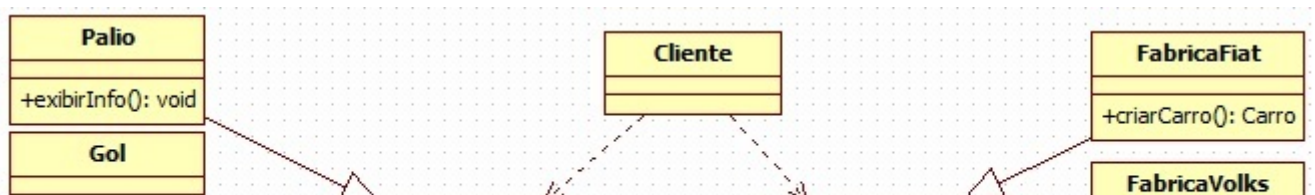
3. Quanto aos design patterns, é correto afirmar que:

- ☐ a UML pode ser utilizada para representar frameworks, mas não é tão ampla ao ponto de oferecer suporte à representação dos design patterns.
- ☐ o maior problema com a utilização dos design patterns é que eles não suportam o uso de ferramentas CASE e podem trazer erros provenientes da percepção de quem os criou.
- ☐ são conjuntos de classes abstratas e concretas que podem ser adaptadas e ampliadas para criar sistemas de aplicações.
- ☐ são projetos concretos que incluem detalhes de implementação.
- ✓ ☒ descrevem melhores práticas, bons projetos, e captam a experiência de uma maneira possível de ser usada por outros.

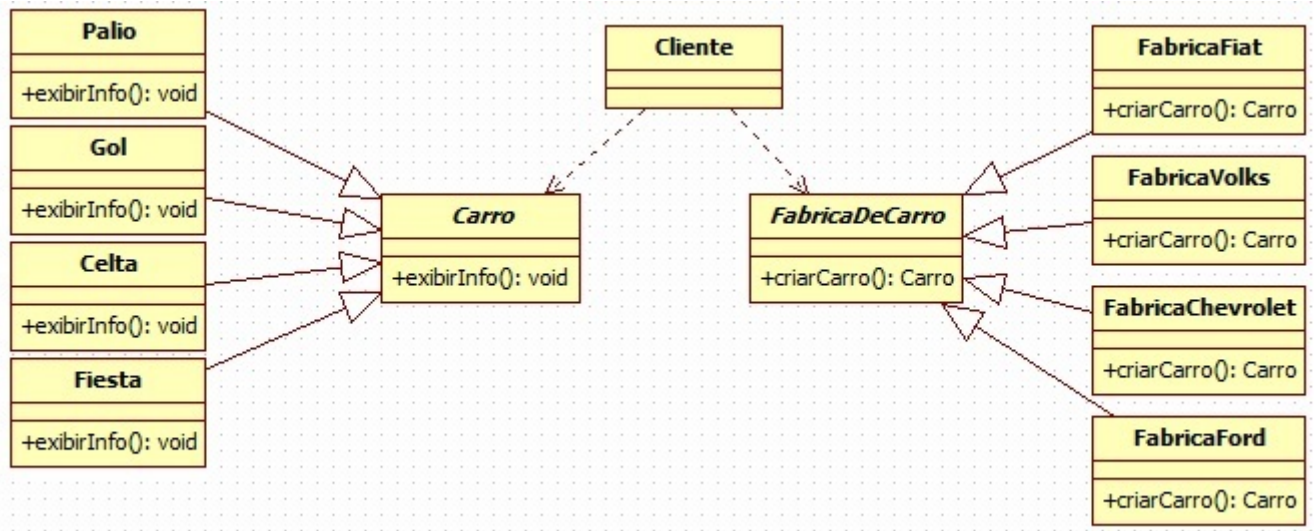
4. (CESGRANRIO - 2008 - BNDES - Profissional Básico - Especialidade - Análise de Sistemas) Ao alterar o estado de uma classe, o desenvolvedor deseja que uma ou mais classes da interface gráfica sejam modificadas. Entretanto, o desenvolvedor não acha interessante criar um acoplamento forte entre essas classes. Qual padrão de projeto comportamental é mais adequado para resolver essa situação?

- ✓ ☒ Observer
- ✗ ☐ Abstract Factory
- ☐ Composite
- ☐ Adapter
- ☐ Decorator

5. Qual o padrão Gof representado na figura abaixo?



5. Qual o padrão Gof representado na figura abaixo?



- ☐ Singleton
☒ Abstract Factory
☐ Façade
☒ Factory Method
☐ Builder

Explicação:

Há cinco **Padrões de Criação** GoF: Abstract Factory, Builder, Factory Method, Prototype e Singleton.

Esses Padrões de Criação fornecem um guia de como instanciar objetos. Esta ação normalmente envolve decisões dinâmicas para escolher, por exemplo, qual classe instanciar, ou a quais objetos delegar responsabilidade. Esse padrão nos mostra como estruturar e encapsular essas decisões.

O objetivo do **Factory Method** (Método de Fábrica) é definir uma interface para criar um objeto, mas deixar as subclasses definirem que classe instanciar.

[Saiba mais +](#)

6. Qual o objetivo dos Padrões de Criação? Assinale a opção CORRETA.

- ☒ Fornecem um guia de como instanciar objetos, e envolve decisões dinâmicas para escolher qual classe instanciar.
☒ Tratam da composição de classes e objetos para formar estruturas complexas.
☐ Definem caminhos comuns para a organização de diferentes tipos de objetos, facilitando sua integração e colaboração mutua.
☐ Oferecem formas efetivas para usar conceitos OO como herança e composição.
☐ Definem caminhos comuns para a organização de diferentes tipos de objetos, facilitando sua integração e colaboração mutua.


[Tópico Anterior](#)
[Próximo Tópico >](#)


7. Sabendo que as soluções para os padrões de projeto são divididas em três tipos, de acordo com as características destes tipos informe a sequência correta. I. Abrange a configuração e inicialização de objetos e classes. II. Lida com as interfaces e a implementação das classes e dos objetos. III. Lida com as interações dinâmicas entre grupos de classes e objetos.

- ☐ I - Comportamental, II - Criacional, III - Estrutural
- ✓ ☐ I - Criacional, II - Comportamental, III - Estrutural
- ☐ I - Comportamental, II - Estrutural, III - Criacional
- ✗ ☒ I - Criacional, II - Estrutural, III - Comportamental
- ☐ I - Estrutural, II - Comportamental, III - Estrutural

Explicação:

Há três grupos de **Padrões GoF**: Padrões de Criação, Padrões Estruturais e Padrões Comportamentais.

Os Padrões de Criação fornecem um guia de como instanciar objetos. Esta ação normalmente envolve decisões dinâmicas para escolher, por exemplo, qual classe instanciar ou a quais objetos delegar responsabilidade. Esse padrão nos mostra como estruturar e encapsular essas decisões.

Os Padrões **Estruturais** tratam da composição de classes e objetos para formar estruturas complexas; associados à maneira como classes e objetos são organizados estruturalmente; oferecem formas efetivas para usar conceitos OO como herança e composição, e são abstrações de aspectos estruturais.

O objetivo dos Padrões Estruturais é definir caminhos comuns para a organização de diferentes tipos de objetos, facilitando sua integração e colaboração mútua.

O objetivo dos **Comportamentais** têm a ver com a maneira pela qual responsabilidades são distribuídas a classes e objetos durante a realização de uma tarefa. São abstrações de aspectos comportamentais.

8. Especificar os tipos de objetos a serem criados usando uma instância como protótipo e criar novos objetos ao copiar este protótipo. Para qual padrão de projeto a afirmação se relaciona?

- ☐ Abstract Factory
- ✓ ☐ Prototype
- ☐ Memento
- ☐ Observer
- ✗ ☒ Adapter

Col@bore

Sugira! Sinalize! Construa!
Antes de finalizar, clique aqui para dar a sua opinião sobre as questões deste exercício.

■ Não Respondida

■ Não Gravada

■ Gravada



< Tópico Anterior

Próximo Tópico >

