

QCM

1) QUEL EST LE RÔLE PRINCIPAL DU DESIGN PATTERN DÉCORATEUR ?

- A) Remplacer les classes abstraites par des interfaces
- B) Ajouter dynamiquement des fonctionnalités à un objet sans modifier sa structure
- C) Simplifier l'héritage multiple
- D) Réduire le nombre de sous-classes

Réponse : B

QCM

2) DANS LE PATTERN DÉCORATEUR, QUEL ÉLÉMENT CONTIENT LA RÉFÉRENCE À L'OBJET DE BASE QUE L'ON VEUT DÉCORER ?

- A) Le composant concret
- B) Le décorateur abstrait
- C) Le décorateur concret
- D) L'interface du composant

Réponse : B

QCM

3) QUEL(S) PRINCIPE(S) SOLID LE DÉCORATEUR RESPECTE-T-IL ?

- A) Principe de substitution de Liskov
- B) Principe de responsabilité unique
- C) Principe de fermeture/ouverture (Open/Closed Principle)
- D) Principe de ségrégation des interfaces

Réponse : B,C

QCM

4) COMMENT LE PATTERN DÉCORATEUR FAVORISE-T-IL LA RÉUTILISATION DU CODE ?

- A) En permettant de créer des objets immuables
- B) En regroupant toutes les fonctionnalités dans une seule classe
- C) En encapsulant de nouvelles fonctionnalités dans des classes séparées et réutilisables
- D) En réduisant le besoin d'héritage multiple

Réponse : C

QCM

5) DANS UN SYSTÈME UTILISANT LE PATTERN DÉCORATEUR, COMMENT LES DÉCORATEURS INTERAGISSENT-ILS ENTRE EUX ?

Réponse : D

- A) Les décorateurs ne peuvent pas interagir entre eux
- B) Les décorateurs doivent être appliqués dans un ordre fixe et ne peuvent pas être combinés
- C) Un décorateur remplace toujours l'objet décoré, empêchant ainsi toute interaction
- D) Chaque décorateur peut appeler la méthode de l'objet qu'il décore, permettant une composition en chaîne