



Soru 1

Puan: 4,00

UML sınıf şemasında, statik olan üyeler nasıl gösterilir?

- A** "#" sembolü ile
- B** altı çizili
- C** "+" sembolü ile
- D** "-" sembolü ile

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 2

Puan: 5,00

```
public class Singleton {  
  
    private ...II... Singleton instance;  
  
    ...I.... Singleton(){  
    }  
  
    ...III... static Singleton getInstance(){  
        if(instance==null)  
            instance = new Singleton();  
        return instance;  
    }  
}
```

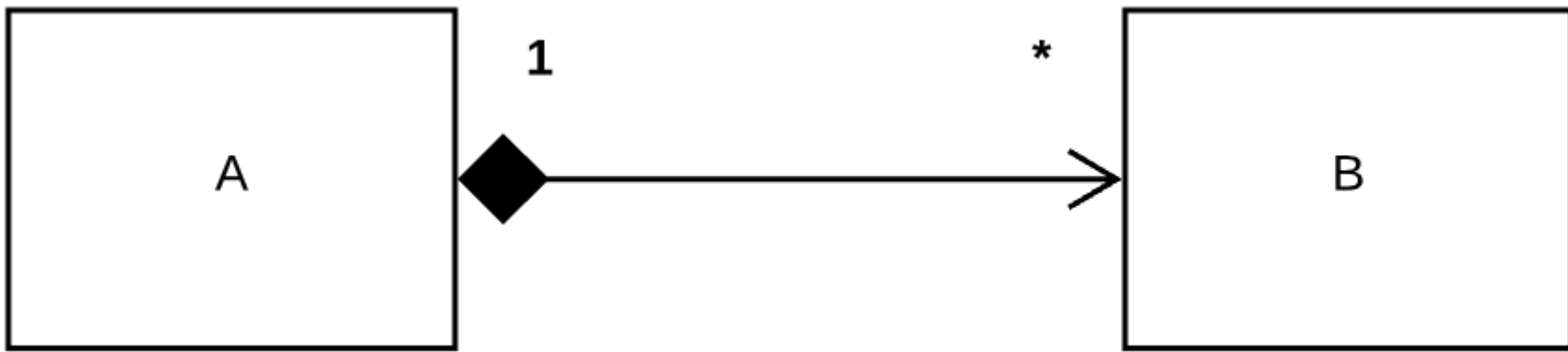
Singleton tasarım deseni için, şekilde verilen kod parçasında "II" nolu alana hangi ifade gelmelidir?

- A** package
- B** protected
- C** static
- D** class
- E** "boşluk"



Soru 3

Puan: 3,00



Şekle göre, A sınıfından oluşan nesne yok edildiğinde, B sınıfından oluşan nesnelerin yok edilmesi gerekli değildir.

A Yanlış

B Doğru

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 4

Puan: 5,00

```
@Override
protected Dikdortgen clone() throws CloneNotSupportedException {
    return new Dikdortgen(uzunluk,genislik);
}
```

Şekildeki kod parçası, hangi tasarım deseniyle ilgilidir?

A factory method

B abstract factory

C prototype

D builder

E proxy

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 5

Puan: 5,00

A nesne1 = new A.B(10,12)

.cinsiyet("Erkek")

.dTarihi(1,1,2000)



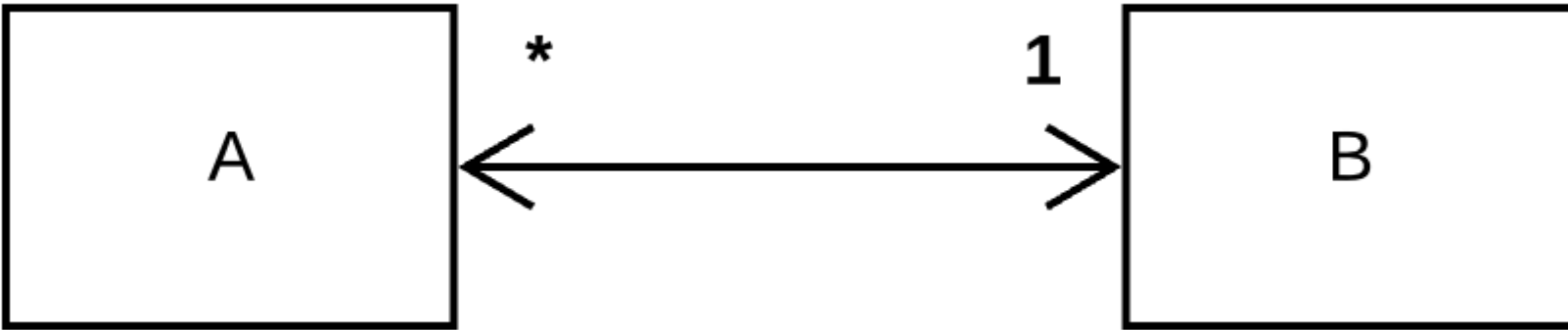
Yukarıdaki kod parçası (eksik olarak verilmiştir) hangi tasarım deseniyle ilgilidir?

- A** Prototype
- B** Factory Method
- C** Builder
- D** Abstract Factory
- E** Strategy

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 6

Puan: 3,00



Şekilde yer alan sınıf şemasına göre, aşağıda verilen kod parçasının doğruluğunu değerlendiriniz.

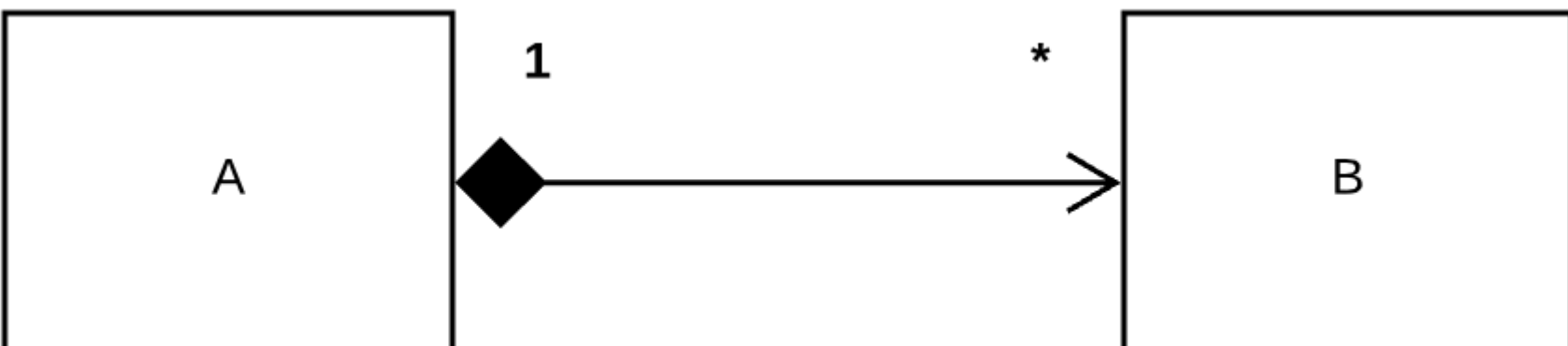
```
class B{
private A a;
.....
}
```

- A** Doğru
- B** Yanlış

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 7

Puan: 2,00



59:55



A Yanlış

B Doğru

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 8

Puan: 2,00

Davranışsal (Behavioral) desenler, nesnelerin sistem içerisine yerleştirilmesiyle ilgili sorunları ele alır.

A Doğru

B Yanlış

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 9

Puan: 4,00

Parça nesneler, bütün nesne içerisinde yer alırlar. Bütün yok edildiğinde, parçaların yok edilmesi gerekmeyebilir. Bu ifadeler, nesneler arasındaki hangi bağıntıyı tanımlar?

A Kalıtım (inheritance)

B Dependency

C Composition

D Aggregation

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Puan: 5,00

Soru 10



```
private ...II... Singleton instance;

...I.... Singleton(){
}

...III... static Singleton getInstance(){
    if(instance==null)
        instance = new Singleton();
    return instance;
}
}
```

Singleton tasarım deseni için, şekilde verilen kod parçasında "III" nolu alana hangi ifade gelmelidir?

- A** class
- B** static
- C** public
- D** protected
- E** private

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 11

Puan: 4,00

Aşağıdakilerden hangisi nesnelerin sorumluluklarını ve bu sorumlulukları yerine getirmek için, hangi nesnelerle işbirliği içerisinde olduklarını göstermek için kullanılır?

- A** CRC kartları
- B** Deployment diyagramı
- C** Paket diyagramı
- D** Bileşen diyagramı

**Soru 12**

Puan: 5,00

"**Observer**" deseninde, gelen mesajın abonelere gönderilmesi için, yayıncı modülün hangi yöntemi kullanılır?

- A** notify()
- B** detach()
- C** update()
- D** attach()
- E** subscribe()

[Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum](#)**Soru 13**

Puan: 4,00

Aşağıdakilerden hangisi kullanım durumu diyagramı için geçerli **değildir**?

- A** Aktör ile sistem etkileşime girdiğinde neler olduğunu anlatır.
- B** Aktör, belirli bir görev için olayları başlatan nesnedir.
- C** Yapısal gösterim şekillerindendir.
- D** Her kullanım durumunun, hedefe giden farklı yolları olabilir.

[Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum](#)**Soru 14**

Puan: 4,00

Modüllerin, genişlemeye açık, değişikliğe kapalı olmasını tavsiye eden tasarım ilkesi hangisidir?

- A** SRP
- B** OCP
- C** DIP
- D** ISP
- E** LSP



Soru 15

Puan: 2,00

```
--
29 ▼ class Uygulama {
30
31 ▼     public static void main(String args[]){
32
33         IArayuz nesne1= new ...III....;
34         IstemciModul istemci = new IstemciModul(...IV....);
35         istemci.yontem1("Merhaba Dünya");
36     }
37 }
38
39 //*****
40
41 ▼ class IstemciModul{
42
43     private ...I.... nesne;
44 ▼     public IstemciModul(...II.... nesne) {
45         this.nesne = nesne;
46     }
47 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
48         nesne.yontem1(mesaj);
49     }
50 }
51
52 //*****
53
54 ▼ interface IArayuz {
55     public void yontem1(String mesaj);
56 }
57
58 //*****
59
60 ▼ class Gercekleme1 implements IArayuz {
61
62 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
63         System.out.println("Gerçekleme 1: "+mesaj);
64     }
65 }
66
67 //*****
68
69 ▼ class Gercekleme2 implements IArayuz {
70
71 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
72         System.out.println("Gerçekleme 2: "+mesaj);
73     }
74 }
75
76 //*****
```



```
79
80 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
81     System.out.println("Gerçekleme 3: "+mesaj);
82 }
83 }
```

Şekilde verilen uygulamada, "IstemciModul" sınıfından oluşan nesne içerisinde; "Gerçekleme1", "Gerçekleme2" ve "Gerçekleme3" sınıflarından oluşan nesneler kullanılabilmektedir. Takip eden soruları, bu uygulamayı göz önüne alarak yanıtlayınız.

"Uygulama" sınıfı içerisindeki "III" nolu boşluğa "*IArayuz()*" ifadesi yazılabilir.

A Doğru

B Yanlış

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 16

Puan: 5,00

```
29 ▼ class Uygulama {
30
31 ▼ public static void main(String args[]){
32
33     IArayuz nesne1= new ...III....;
34     IstemciModul istemci = new IstemciModul(...IV....);
35     istemci.yontem1("Merhaba Dünya");
36 }
37 }
38
39 //*****
40
41 ▼ class IstemciModul{
42
43     private ...I.... nesne;
44 ▼ public IstemciModul(...II.... nesne) {
45     this.nesne = nesne;
46 }
47 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
48     nesne.yontem1(mesaj);
49 }
50 }
51
52 //*****
53
54 ▼ interface IArayuz {
55     public void yontem1(String mesaj);
56 }
57
58 //*****
```




```
61
62 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
63     System.out.println("Gerçekleme 1: "+mesaj);
64 }
65 }
66
67 //*****
68
69 ▼ class Gercekleme2 implements IArayuz {
70
71 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
72     System.out.println("Gerçekleme 2: "+mesaj);
73 }
74 }
75
76 //*****
77
78 ▼ class Gercekleme3 implements IArayuz {
79
80 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
81     System.out.println("Gerçekleme 3: "+mesaj);
82 }
83 }
```

Şekilde verilen uygulamada, "IstemciModul" sınıfından oluşan nesne içerisinde; "Gercekleme1", "Gercekleme2" ve "Gercekleme3" sınıflarından oluşan nesneler kullanılabilmektedir. Takip eden soruları, bu uygulamayı göz önüne alarak yanıtlayınız.

"IstemciModul" sınıfının "yontem1()" yöntemi içerisindeki *"nesne.yontem1(mesaj);"* kullanımı aşağıdakilerden hangisiyle doğrudan ilgilidir.

- A** iterasyon
- B** kalıtım
- C** reflexive
- D** delegasyon

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 17

Puan: 5,00

```
29 ▼ class Uygulama {
30
31 ▼ public static void main(String args[]){
32
33     IArayuz nesne1= new ...III....;
34     IstemciModul istemci = new IstemciModul(...IV....);
35     istemci.yontem1("Merhaba Dünya");
36 }
```



```
39  //*****
40
41  ▼ class IstemciModul{
42
43      private ...I.... nesne;
44  ▼   public IstemciModul(...II.... nesne) {
45      this.nesne = nesne;
46  }
47  ▼   public void yontem1(String mesaj) {
48      nesne.yontem1(mesaj);
49  }
50  }
51
52  //*****
53
54  ▼ interface IArayuz {
55      public void yontem1(String mesaj);
56  }
57
58  //*****
59
60  ▼ class Gercekleme1 implements IArayuz {
61
62  ▼   public void yontem1(String mesaj) {
63      System.out.println("Gerçekleme 1: "+mesaj);
64  }
65  }
66
67  //*****
68
69  ▼ class Gercekleme2 implements IArayuz {
70
71  ▼   public void yontem1(String mesaj) {
72      System.out.println("Gerçekleme 2: "+mesaj);
73  }
74  }
75
76  //*****
77
78  ▼ class Gercekleme3 implements IArayuz {
79
80  ▼   public void yontem1(String mesaj) {
81      System.out.println("Gerçekleme 3: "+mesaj);
82  }
83  }
```

Şekilde verilen uygulamada, "IstemciModul" sınıfından oluşan nesne içerisinde; "Gercekleme1", "Gercekleme2" ve "Gercekleme3" sınıflarından oluşan nesneler kullanılabilmektedir. Takip eden soruları, bu uygulamayı göz önüne alarak yanıtlayınız.

"Uygulama" sınıfı içerisindeki "IV" nolu boşluğa, aşağıdakilerden hangisi kesinlikle yazılamaz?

59:55



- B** new Gercekleme2()
- C** new Gercekleme1()
- D** nesne1

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 18

Puan: 5,00

```
29 ▼ class Uygulama {
30
31 ▼     public static void main(String args[]){
32
33         IArayuz nesne1= new ...III....;
34         IstemciModul istemci = new IstemciModul(...IV....);
35         istemci.yontem1("Merhaba Dünya");
36     }
37 }
38
39 //*****
40
41 ▼ class IstemciModul{
42
43     private ...I.... nesne;
44 ▼     public IstemciModul(...II.... nesne) {
45         this.nesne = nesne;
46     }
47 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
48         nesne.yontem1(mesaj);
49     }
50 }
51
52 //*****
53
54 ▼ interface IArayuz {
55     public void yontem1(String mesaj);
56 }
57
58 //*****
59
60 ▼ class Gercekleme1 implements IArayuz {
61
62 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
63         System.out.println("Gerçekleme 1: "+mesaj);
64     }
65 }
66
67 //*****
```



```
70
71 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
72     System.out.println("Gerçekleme 2: "+mesaj);
73 }
74 }
75
76 //*****
77
78 ▼ class Gercekleme3 implements IArayuz {
79
80 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
81     System.out.println("Gerçekleme 3: "+mesaj);
82 }
83 }
```

Şekilde verilen uygulamada, "IstemciModul" sınıfından oluşan nesne içerisinde; "Gercekleme1", "Gercekleme2" ve "Gercekleme3" sınıflarından oluşan nesneler kullanılabilmektedir. Takip eden soruları, bu uygulamayı göz önüne alarak yanıtlayınız.

"IstemciModul" içerisindeki "I" nolu boşluğa ne yazılmalıdır?

- A** static
- B** Nesne
- C** Gercekleme[]
- D** Arayuz[]
- E** IArayuz

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 19

Puan: 5,00

```
29 ▼ class Uygulama {
30
31 ▼ public static void main(String args[]){
32
33     IArayuz nesne1= new ...III....;
34     IstemciModul istemci = new IstemciModul(...IV....);
35     istemci.yontem1("Merhaba Dünya");
36 }
37 }
38
39 //*****
40
41 ▼ class IstemciModul{
42
43     private ...I.... nesne;
44 ▼ public IstemciModul(...II.... nesne) {
45     this.nesne = nesne;
```



```
47 ▼ public void yontem1(String mesaj) {
48     nesne.yontem1(mesaj);
49 }
50 }
51
52 //*****
53
54 ▼ interface IArayuz {
55     public void yontem1(String mesaj);
56 }
57
58 //*****
59
60 ▼ class Gercekleme1 implements IArayuz {
61
62 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
63         System.out.println("Gerçekleme 1: "+mesaj);
64     }
65 }
66
67 //*****
68
69 ▼ class Gercekleme2 implements IArayuz {
70
71 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
72         System.out.println("Gerçekleme 2: "+mesaj);
73     }
74 }
75
76 //*****
77
78 ▼ class Gercekleme3 implements IArayuz {
79
80 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
81         System.out.println("Gerçekleme 3: "+mesaj);
82     }
83 }
```

Şekilde verilen uygulamada, "IstemciModul" sınıfından oluşan nesne içerisinde; "Gercekleme1", "Gercekleme2" ve "Gercekleme3" sınıflarından oluşan nesneler kullanılabilmektedir. Takip eden soruları, bu uygulamayı göz önüne alarak yanıtlayınız.

"IstemciModul" içerisindeki "II" nolu boşluğa ne yazılmalıdır?

- A** Gercekleme[]
- B** static
- C** Nesne
- D** IArayuz
- E** IArayuz[]



Soru 20

Puan: 5,00

```
29 ▼ class Uygulama {
30
31 ▼     public static void main(String args[]){
32
33         IArayuz nesne1= new ...III....;
34         IstemciModul istemci = new IstemciModul(...IV....);
35         istemci.yontem1("Merhaba Dünya");
36     }
37 }
38
39 //*****
40
41 ▼ class IstemciModul{
42
43     private ...I.... nesne;
44 ▼     public IstemciModul(...II.... nesne) {
45         this.nesne = nesne;
46     }
47 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
48         nesne.yontem1(mesaj);
49     }
50 }
51
52 //*****
53
54 ▼ interface IArayuz {
55     public void yontem1(String mesaj);
56 }
57
58 //*****
59
60 ▼ class Gercekleme1 implements IArayuz {
61
62 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
63         System.out.println("Gerçekleme 1: "+mesaj);
64     }
65 }
66
67 //*****
68
69 ▼ class Gercekleme2 implements IArayuz {
70
71 ▼     public void yontem1(String mesaj) {
72         System.out.println("Gerçekleme 2: "+mesaj);
73     }
74 }
75
76 //*****
```

59:55



```
78 class Gercekleme3 implements IArayuz {  
79  
80     public void yontem1(String mesaj) {  
81         System.out.println("Gerçekleme 3: "+mesaj);  
82     }  
83 }
```

Şekilde verilen uygulamada, "IstemciModul" sınıfından oluşan nesne içerisinde; "Gercekleme1", "Gercekleme2" ve "Gercekleme3" sınıflarından oluşan nesneler kullanılabilmektedir. Takip eden soruları, bu uygulamayı göz önüne alarak yanıtlayınız.

Bu uygulama, aşağıdaki tasarım ilkeleri ya da desenlerinin hangisiyle ilgili **değildir**?

- A** OCP
- B** Prototype
- C** DIP
- D** Strateji

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 21

Puan: 4,00

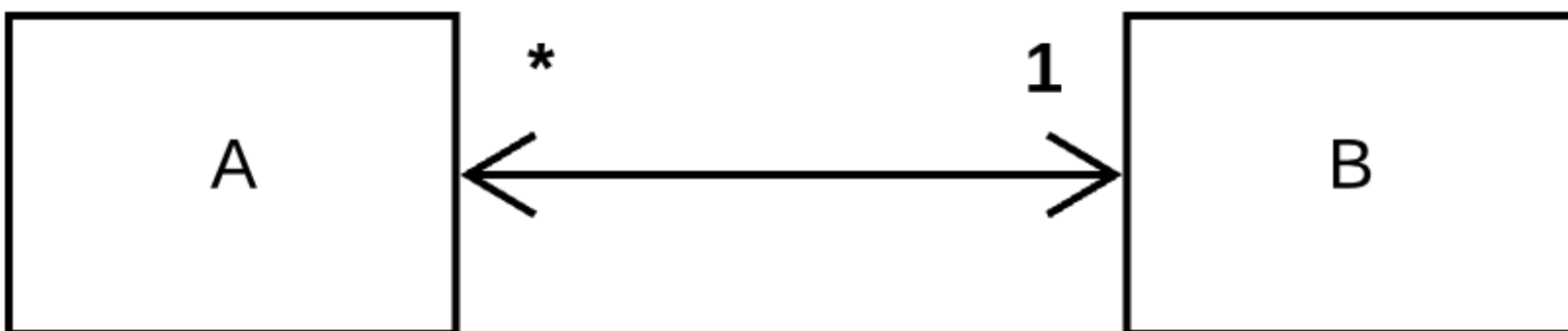
Aynı istemci kodun, farklı algoritmaları desteklemesini sağlayan tasarım deseni hangisidir?

- A** Prototype
- B** Strategy
- C** Facade
- D** Observer

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 22

Puan: 3,00



Şekilde yer alan sınıf şemasına göre, aşağıda verilen kod parçasının doğruluğunu değerlendiriniz.

```
class A{
```

59:55



}

A Yanlış**B** Doğru

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 23

Puan: 4,00

İstemci modül içerisinde, somut sınıflarını belirtmeden, birbirleriyle ilgili ya da birbirlerine bağlı nesne aileleri oluşturmak için kullanılan desen hangisidir?

A Abstract Factory**B** Adapter**C** Builder**D** Prototype**E** Facade

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Soru 24

Puan: 4,00

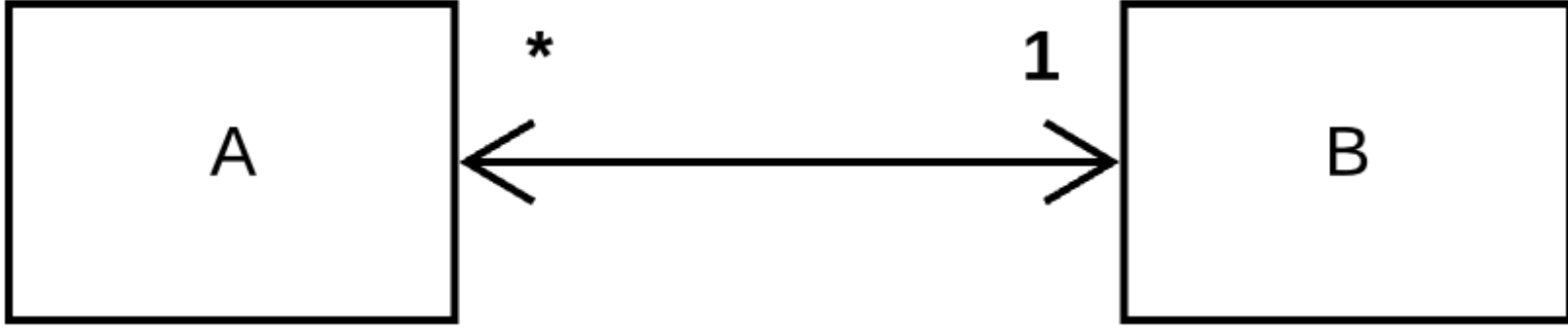
Veri topluluklarındaki dolaşım probleminin çözümü için hangi desen kullanılır?

A Proxy**B** Iterator**C** Visitor**D** Builder**E** Facade

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Puan: 3,00

59:55



Şekilde yer alan sınıf şemasına göre, aşağıda verilen kod parçasının doğruluğunu değerlendiriniz.

```
class B{
    private List<A> a=new ArrayList<A>();
    ....
}
```

A Yanlış

B Doğru

Seçimi Boş Bırakmak İstiyorum

Cevapları Gözden Geçir