

3. 下列选项中属于面向对象设计原则的是:

- (A) 抽象 (B) 封装 (C) 里氏替换 (D) 多态性

4. 设计模式的关键要素不包括:

- | (A) 名称 | (B) 问题 | (C) 解决方案 | (D) 实现 |
|--------|--------|----------|--------|
|--------|--------|----------|--------|

5. 下列选项中不属于创建型模式的是:

- (A) 抽象工厂模式 (B) 外观模式 (C) 工厂方法模式 (D) 单件(单例)模式

6. 用于分离接口和具体实现，使得接口和实现可独立变化的是：

- (A) 适配器模式 (B) 桥接模式 (C) 命令模式 (D) 模板方法模式

7. 体现“集中管理多个对象间的交互过程和顺序”的是:

- (A) 状态模式 (B) 门面模式 (C) 策略模式 (D) 中介者模式

8. 限制类的实例对象只能有一个的是:

- (A) 观察者模式 (B) 工厂方法模式 (C) 单件(单例)模式 (D) 生成器模式

9. 描述对象所能接受的全部请求的集合的是:

- (A) 型构 (B) 接口 (C) 类型 (D) 超类型

10. 用于为一个对象添加更多功能而不使用子类的是:

- (A) 桥接模式 (B) 适配器模式 (C) 代理模式 (D) 装饰器模式