Genericamente Molto UML, in due forme: a partire da un diagramma dire quale pezzo di codice lo realizza, o viceversa.

1. Domanda tecnica su chi implementa cosa in un pattern visitors
2. Dato un uml dire fra le opzioni quella che può funzionare
3. Dire quale fra un numero di pattern non è di un certo tipo
4. Quali sono i pattern comportamentali, quali costruttivi e quali strutturali  
   (trucchetto: A-F sono strutturali / G-Z sono comportamentali / Factory e Singleton sono Creazionali)
5. Dato del codice capire quale pattern è
6. Domanda su .net assembly (Come funzionano) , metadati
7. Domanda su cls di .net
8. Dato le definizioni di alcune classi determinare quale è l'uml
9. Dato un uml dire quale codice corrisponde
10. Dire di che tipo deve essere il type di un event
11. Trovare qual è fra diversi codici il flyweight
12. Domanda su classe astratta
13. Dire quale dei seguenti pattern usa necessariamente la delega
14. Quale pattern NON usa la composizione e delega
15. Domanda sui rischi tecnologici
16. Definizione di design pattern
17. Scopo del modello evolutivo
18. Domanda su tipi valore e tipi riferimento
19. Domanda su visibilità di una classe soggetta a modificatori (internal e protected)
20. Domanda su le possibili operazioni che si possono fare su un evento
21. Cosa si intende per fragilità del codice
22. Pre e post condizioni nel subclassing
23. Domanda sulla qualità del software
24. Domanda sugli attori
25. Domanda sul riconoscimento di codice in base a un diagramma di sequenza
26. Domanda su definizione di un diagramma di sequenza
27. Dato un testo che descrive un poligono determinare l'uml giusto (aggregazione)
28. A partire dal diagramma UML, quale principio di design è stato applicato
29. Quale dei seguenti pattern è strutturale
30. Diagramma UML di un albero binario
31. EventHandler è un delegato/struct/enum/...
32. Pattern flyweight (5 asserti di cui 1 falso)
33. Cos'è un requisito
34. Cosa si intende per rigidità  del software
35. Ereditarietà  multipla di interfaccia, quale pezzo di codice non compila
36. Garbage Collector .NET (5 asserti di cui 1 falso - finalize, reference counting, ...)
37. Garbage collector come funziona, cosa invoca e cosa no
38. Relazione fra distruttore e finalize con il GC
39. Ci sono due classi generiche (rectangle e point), dopo l'inizializzazione la situazione in memoria deve essere "..." (1 in stack, 1 in heap), dire di quali tipi devono essere gli oggetti (cosa alloco nello stack e cosa nell’heap)
40. Se il comportamento deve essere dipendente dallo stato, quale pattern usare?
41. MVC (5 asserti, di cui 1 falso)
42. Eredità  tra attori (es: attore che eredita da due attori -> trovare asserto falso)
43. In un diagramma dei casi d'uso, cosa non è possibile fare in un diagramma UML? (generalizzazione, aggregazione, ...)
44. Dati due schemi uml definire quale principio era stato utilizzato (dip)
45. Precondizioni, Postcondizioni definizione precisa
46. Invariante di classe come funziona e definizione precisa
47. Diagrammi di stato
48. Diagrammi dei messaggi da collegare ad UML