

# EXERCÍCIOS - PADRÕES GoF

- Entrega 29 out em 23:59
- Pontos 1
- Perguntas 12
- Disponível 24 out em 0:00 - 29 out em 23:59
- Limite de tempo Nenhum

Este teste foi travado 29 out em 23:59.

## Histórico de tentativas

	Tentativa	Tempo	Pontuação
MAIS RECENTE	<a href="#">Tentativa 1</a>	8 minutos	1 de 1
⚠ As respostas corretas estão ocultas.			

Enviado 29 out em 14:28



Pergunta 1

0 / 0 pts

Padrões de projeto são soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.

Considere as duas afirmativas a seguir e depois informe a alternativa correta.

- I - Padrões de criação definem de quem é a responsabilidade de instanciar objetos.
- II - Padrões de projeto se preocupam com algoritmos e a atribuição de responsabilidades entre objetos.

- ☐ Apenas a afirmativa II está correta
- ☒ As duas afirmativas estão corretas
- ☐ Apenas a afirmativa I está correta
- ☐ Nenhuma está correta



Pergunta 2

0 / 0 pts

Assinale a opção correta com referência aos padrões comportamentais GoF e aos padrões GRASP.



Padrões comportamentais distribuem responsabilidade pela instanciação de objetos entre seus participantes, EXATAMENTE da mesma forma que nos padrões GRASP.



Em padrões comportamentais, toda a distribuição de comportamento entre classes é feita por meio de delegação.



O padrão SINGLETON pode ser um anti-padrão



Todo CONCRET ITERATOR que participa de uma aplicação do padrão ITERATOR está associado a um SINGLETON



IncorretaPergunta 3

0 / 0 pts

O número de instâncias de uma classe que pode se relacionar com outra é definido:



unicamente pela quantidade de objetos contidos na classe-mãe.



nos atributos das classes.



pela atribuição de responsabilidade.



pela quantidade de características mutuamente herdadas.



IncorretaPergunta 4

0 / 0 pts

Os padrões BRIDGE e FLYWEIGHT sao:



Padrões GoF estruturais



Padrões GRASP avançados



Padrões GoF comportamentais



Padrões GoF estruturais



Pergunta 5

0 / 0 pts

Projeto de subsistema composto por um conjunto de classes abstratas e concretas. Estabelece a arquitetura para aplicações em um domínio. Uma aplicação específica é construída a partir da criação de subclasses específicas para a aplicação, sendo essas subclasses das classes abstratas. A reutilização leva a uma inversão de controle.

A afirmação acima refere-se a:

- ☐ Biblioteca de classes
- ☐ Componente de software
- ☐ Pacote
- ☒ Framework



### Pergunta 6

0 / 0 pts

Deseja-se implementar uma solução para o desenvolvimento de um display, o qual mostra o estado de um objeto X a partir do objeto em si, utilizando-se padrão de projeto. Displays alternativos são fornecidos, e a necessidade principal é que todos eles sejam automaticamente notificados e atualizados para refletir a mudança ocorrida quando o estado do objeto mudar.

Qual padrão para resolver esse problema?

- ☒ Observer
- ☐ State
- ☐ Iterator
- ☐ Adapter



### IncorretaPergunta 7

0 / 0 pts

Diante da crescente demanda por automatização de processos de negócio, o gerente de desenvolvimento de sistemas de informação busca a maximização do reuso de software. A abordagem de reuso que utiliza abstrações genéricas, não incluindo detalhes de implementação, que mostram objetos abstratos e concretos e interações, é:

- ☐ design pattern;
- ☐ bibliotecas de programas.
- ☐ desenvolvimento baseado em componentes;
- ☒ framework de aplicação;



### IncorretaPergunta 8

0 / 0 pts

Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos *displays* alternativos.

- ☐ Iterator
- ☐ Facade
- ☒ State
- ☐ Decorator



## Pergunta 9

0 / 0 pts

Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa **incorreta**.

☐

Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes.

☐

Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.

☐

Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo.

☒

Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo.



## Pergunta 10

0 / 0 pts

Em relação aos padrões de projeto de *software* assinale a alternativa correta.

☐

Singleton é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.

☒

Factory Method é um padrão utilizado quando se deseja definir uma interface para criar um objeto e deixar as subclasses decidirem que classe instanciar.

☐

Proxy é um padrão utilizado quando se quer garantir que uma classe tenha somente uma instância e fornecer um ponto global de acesso a mesma.

☐

Adapter é um padrão utilizado quando se deseja desacoplar uma abstração de sua implementação, de modo que as duas possam variar independentemente.



## Pergunta 11

0 / 0 pts

Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais.

☒

Mediator, Interpreter e Command.

☐

Singleton, Composite e Interpreter.

☐

Prototype, Abstract Factory e Builder.

☐

Proxy, Builder e Mediator.



## Pergunta 12

1 / 1 pts

O Instituto Nacional do Clima (INC) utilizará uma biblioteca de simulações de clima fabricada por uma empresa americana. Porém, após a aquisição, percebeu-se que as interfaces disponibilizadas pelas classes dessa biblioteca são incompatíveis com as interfaces das classes de outros sistemas do INC. A maneira correta de contornar esse problema é a utilização do padrão de projetos .

- ☐ memento.
- ☒ adapter.
- ☐ singleton.
- ☐ decorator.