



Топ контрибуторов

За последние сутки

Нет данных

Получение Q

Знаете ли Вы, что

Если у вас есть уникальная статья и вы хотите, чтобы она стала достоянием общественности, вы можете разместить ее на Quizful.

Опросы

Какой у Вас реальный опыт программирования?

меньше 1 года

1 - 2 года

более 3 лет

Ответить

Лента обновлений

Jul 23 01:57 

ссылка

Комментарий от GeorgeMayoh: Вообще я слышал такую версию: Если класс просто соде...

Jul 22 21:30 

ссылка

Комментарий от leonx7: Красиво подловил)

Jul 22 21:09 

ссылка

Комментарий от leonx7: Вопрос хороший, но точно не для теста, где время ограниче...

Jul 21 20:08 

ссылка

Добавлен вопрос в тест ASP.NET MVC

Jul 20 20:59 

ссылка

Комментарий от brave\_t: Опечатка в отличиЕ от

Статистика

Тестов: 153, вопросов: 8596.  
Пройдено: 464638 / 2269569.

Тест "Паттерны проектирования" - пройден

Правильных ответов: 18 / 20 (90 %)    требуется: 15

Тема	Результат
Классификация паттернов	3 / 4 (75 %)
Порождающие паттерны	2 / 2 (100 %)
Паттерны поведения	3 / 4 (75 %)
Структурные паттерны	4 / 4 (100 %)
Остальные	6 / 6 (100 %)

Дата прохождения теста: 24.07.2020 14:19

<div>✓</div> <div>Какой из данных паттернов проектирования является структурным паттерном?</div>	Классификация паттернов
<div>🔒</div> Singleton	439 / 4512
<div>🔒</div> ✓ Facade	3383 / 4512
<div>🔒</div> Command	357 / 4512
<div>🔒</div> Visitor	313 / 4512
<div>Комментировать вопрос (всего: 0)</div>	
Автор: <a href="#">admin</a>	
<div>✓</div> <div>Паттерн проектирования Template Method позволяет уменьшить количество зависимостей от классов, специфичных для данного приложения.</div>	Паттерны поведения
<div>🔒</div> ✓ Да	2852 / 4495
<div>🔒</div> Нет	1609 / 4495
<div>Комментировать вопрос (всего: 2)</div>	
Автор: <a href="#">admin</a>	
<div>✗</div> <div>Какой из перечисленных паттернов применяется в ситуации, когда нужно произвести некоторые действия над всеми объектами структуры в зависимости от фактического типа каждого объекта?</div>	Паттерны поведения
<div>🔒</div> Composite	620 / 4338
<div>🔒</div> State	254 / 4338
<div>🔒</div> Iterator	926 / 4338
<div>🔒</div> Strategy	707 / 4338
<div>🔒</div> ✓ Visitor	1801 / 4338
<div>Комментировать вопрос (всего: 1)</div>	
Автор: <a href="#">alenaiva</a>	
<div>✗</div> <div>Какие из перечисленных паттернов проектирования относятся к порождающим?</div>	Классификация паттернов
<div>🔒</div> ✓ Prototype	3307 / 4273
<div>🔒</div> ✓ Factory	3814 / 4273
<div>🔒</div> Strategy	278 / 4273
<div>🔒</div> ✓ Singleton	3253 / 4273
<div>🔒</div> Command	202 / 4273
<div>Пояснение: К порождающим шаблонам относятся: Abstract Factory (Абстрактная фабрика), Factory (Фабрика), Builder (Строитель), Singleton (Одиночка), Prototype (Прототип), Factory Method (Фабричный метод). Strategy, Command относятся к шаблону поведения.</div>	
<div>Комментировать вопрос (всего: 5)</div>	
Автор: <a href="#">TestTol</a>	
<div>✓</div> <div>Верно ли высказывание: Различие между паттернами посредник (Mediator) и наблюдатель (Observer) в том, что наблюдатель распределяет обмен информацией между объектами, а посредник наоборот, инкапсулирует взаимодействие между другими объектами.</div>	Паттерны поведения
<div>🔒</div> ✓ да	3285 / 4271
<div>🔒</div> нет	959 / 4271
<div>Пояснение: см. паттерны поведения</div>	
<div>Комментировать вопрос (всего: 1)</div>	
Автор: <a href="#">Alenka</a>	
<div>✓</div> <div>Паттерн проектирования Factory Method обеспечивает тесное связывание между созданным объектом и использующим его кодом.</div>	Порождающие паттерны
<div>🔒</div> Да	1561 / 7256
<div>🔒</div> ✓ Нет	5663 / 7256
<div>Пояснение: Наоборот, он обеспечивает абстрагирование от конкретного класса-наследника.</div>	
<div>Комментировать вопрос (всего: 1)</div>	
Автор: <a href="#">admin</a>	
<div>✓</div> <div>Сколько существует разных типов (и соответственно принципиально разных способов реализации) паттерна Adapter?</div>	Структурные паттерны
<div>🔒</div> 1	767 / 4318
<div>🔒</div> ✓ 2	2688 / 4318
<div>🔒</div> 3	634 / 4318
<div>🔒</div> 4	184 / 4318
<div>Пояснение: Существует ClassAdapter, где используется множественное наследование, и ObjectAdapter, где используется композиция.</div>	
<div>Комментировать вопрос (всего: 2)</div>	
Автор: <a href="#">c0nst</a>	
<div>✓</div> <div>Какой шаблон проектирования можно определить следующей фразой: " .. - поведенческий шаблон проектирования, обеспечивающий взаимодействие множества объектов, формируя при этом слабую связанность и избавляя объекты от необходимости явно ссылаться друг на друга "?</div>	
<div>🔒</div> ✓ Mediator	3596 / 7612
<div>🔒</div> Low Coupling	1884 / 7612
<div>🔒</div> High Cohesion	346 / 7612
<div>🔒</div> Information Expert	244 / 7612

	Observer	1431 / 7612
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 2)		Автор: <a href="#">gurn</a>
	Какая разница между паттернами Facade и Adapter?	Структурные паттерны
	Adapter оборачивает один класс, тогда как Facade - несколько.	469 / 4616
	Adapter изменяет интерфейс класса так, чтобы он удовлетворял требованиям пользователя, а Facade предоставляет унифицированный интерфейс к некоторому множеству объектов.	8287 / 4616
	Оба паттерна это разновидности одного и того же общего случая.	217 / 4616
	Ни один из перечисленных ответов не является верным.	183 / 4616
	Паттерн Adapter убирает зависимость между клиентской реализацией и интерфейсом системы, а Facade вынуждает пользователя реализовывать определенный интерфейс.	470 / 4616
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 1)		Автор: <a href="#">admin</a>

	Какие основные задачи решает применение паттернов проектирования?	
	Показываются отношения и взаимодействия между классами или объектами.	4460 / 6746
	Облегчается дискуссия об абстрактных структурах данных между разработчиками.	4402 / 6746
	Описывается решение целого класса абстрактных проблем.	5390 / 6746
	Производится унификация терминологии, названий модулей и элементов проекта.	4167 / 6746
<i>Пояснение: Паттерны проектирования — это многократно применяемая архитектурная конструкция, предоставляющая решение общей проблемы проектирования в рамках конкретного контекста и описывающая значимость этого решения. Паттерн не является законченным образцом проекта, который может быть прямо преобразован в код (что отличает его от близкого понятия идиомы), скорее это описание или образец для того, как решить задачу, таким образом, чтобы это можно было использовать в различных ситуациях. Объектно-ориентированные паттерны зачастую показывают отношения и взаимодействия между классами или объектами, без определения того, какие конечные классы или объекты приложения будут использоваться. Главная польза каждого отдельного паттерна состоит в том, что он описывает решение целого класса абстрактных проблем. Также тот факт, что каждый паттерн имеет свое имя, облегчает дискуссию об абстрактных структурах данных (ADT) между разработчиками, так как они могут ссылаться на известные шаблоны. Таким образом, за счёт паттернов производится унификация терминологии, названий модулей и элементов проекта.</i>		
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 5)		Автор: <a href="#">brat</a>

	Какие из перечисленных паттернов проектирования ограничивают платформенные зависимости?	
	Flyweight	541 / 2466
	Adapter	809 / 2466
	Abstract Factory	928 / 2466
	Bridge	1455 / 2466
	Interpreter	640 / 2466
<i>Пояснение: Паттерн Flyweight использует разделение для эффективной поддержки множества мелких объектов; Паттерн Adapter преобразует интерфейс одного класса в интерфейс другого, который ожидают клиенты; Паттерн Interpreter для заданного языка определяет представление его грамматики, а также интерпретатор предложений этого языка; Паттерны Abstract Factory и Bridge отделяют абстракцию от ее реализации так, чтобы то и другое можно было изменять независимо. Это обеспечивает кроссплатформенность.</i>		
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 1)		Автор: <a href="#">I_shevchenko</a>

	Какой паттерн проектирования используется для создания семейств зависимых между собой объектов?	Порождающие паттерны
	Abstract Factory	4280 / 7197
	Factory Method	688 / 7197
	Prototype	476 / 7197
	Builder	673 / 7197
	Dependency Injection	1043 / 7197
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 1)		Автор: <a href="#">admin</a>

	Что является преимуществом использования паттернов проектирования?	
	Они предоставляют проверенные техники решения задач	6496 / 7825
	Они уменьшают количество проектной документации	935 / 7825
	Они предоставляют механизмы для тестирования модулей системы	515 / 7825
	Они упрощают разработку и поддержку пользовательских интерфейсов	1825 / 7825
	Они снижают затраты на разработку, так как они уже реализованы и их можно использовать без изменений	1567 / 7825
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 14)		Автор: <a href="#">admin</a>

	При малом количестве объектов лучше использовать паттерн Facade вместо Mediator.	Классификация паттернов
	Да	1612 / 4537
	Нет	2892 / 4537
<i>Пояснение: Эти паттерны относятся к разным категориям (Facade - структурный, Mediator - поведенческий) и между собой абсолютно не связаны.</i>		
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 3)		Автор: <a href="#">admin</a>

	Целью какого паттерна является расширение функциональности класса или же ее изменение без использования механизма наследования?	Структурные паттерны
	Composite	648 / 4272
	Flyweight	232 / 4272
	Proxy	325 / 4272
	Decorator	3045 / 4272
<i>Пояснение: Структурный паттерн Decorator используется в случаях, когда необходимо без применения механизма наследования расширить функциональность класса или же изменить ее. Другими словами появляется альтернатива наследованию, причем классы не закреплены жестко в иерархии.</i>		
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 2)		Автор: <a href="#">nobleclone</a>

	Паттерн Strategy имеет следующие преимущества:	Паттерны поведения
	Предоставляет разделение между моделью и представлением.	614 / 4531
	Позволяет переключаться между алгоритмами во время выполнения программы.	3467 / 4531
	Отделяет алгоритм от класса, в котором он используется.	3125 / 4531
	Гарантирует использование единственной стратегии во время выполнения программы.	1000 / 4531
<i>Пояснение: Паттерн Strategy - это паттерн поведения. Он позволяет отделить алгоритм от класса, который его использует. Кроме того, он позволяет переключаться между алгоритмами во время выполнения программы.</i>		
<a href="#">Комментировать вопрос</a> (всего: 9)		Автор: <a href="#">admin</a>

	К какой группе относится паттерн проектирования "хранитель" ("Memento") (в соответствии с GoF)?	
	к структурной	594 / 3264

Побавить комментарий

Отправить