Автор: GalinaU

4401 / 6745

6100 / 6679

5933 / 6679

739 / 2169

618 / 2169

19358 / 3248

525 / 3248

Оставить отзыв 🤛 Приглашение 🖂 О проекте Профиль Статьи

Топ контрибуторов

За последние сутки 🔻

Получение Q

Знаете ли Вы, что

В разделе "Статьи" можно найти обучающие статьи по информационным технологиям, а также узнать о новостях сервиса Quizful

Опросы

Какая область из перечисленных Вам наиболее интересна?

- С Мобильные технологии
- С Тестирование ПО
- С Зашита информации
- С SEO / Интернет маркетинг
- С Компьютерные сети

Лента обновлений

Jul 23 01:57 Комментарий от GeorgeMayoh: Вообще я слышал такую версию: Если класс просто соде..

Jul 22 21:30 Комментарий от leonx7: Красиво подловил)

Jul 22 21:09 Комментарий от leonx7: Вопрос хороший, но точно не для теста, где время ограниче...

Jul 21 20:08 Добавлен вопрос в тест ASP.NET MVC

Jul 20 20:59 Комментарий от brave_t: Опечатка в отличиЕ от

Статистика

Тестов: 153, вопросов: 8596. Пройдено: 464636 / 2269562.

Тест "Паттерны проектирования" - пройден пройти еще раз

Правильных ответов: 15 / 20 (75 %) требуется: 15 Результат Тема Классификация паттернов 2 / 4 (50 %) 2 / 2 (100 %) Порождающие паттерны 3 / 4 (75 %) Паттерны поведения Структурные паттерны 4 / 4 (100 %) Остальные 4 / 6 (66 %) Дата прохождения теста: 20.07.2020 22:42

Отметьте верные утверждения

🔟 🗸 Абстрактная фабрика основана на композиции, ее задача - создание семейств взаимосвязанных объектов 1681 / 2537 1671 / 2537 🗸 Фабричный метод основан на наследовании, его задача - перемещение создания экземпляров в субклассь П Фабричный метод основан на композиции, его задача - создание семейств взаимосвязанных объектов 632 / 2537 718 / 2537 Абстрактная фабрика основана на наследовании, ее задача - перемещение создания экземпляров в субклассы

Пояснение: Абстрактная фабрика основана на композиции: создание объектов реализуется в методе, доступ к которому осуществляется через интерфейс. Фабричный метод основан на наследовании: создание объектов делегируется субклассам, реализующим фабричный метод для создания объектов

Какие основные задачи решает применение паттернов проектирования?

4459 / 6745 5389 / 6745 4166 / 6745

№ У Облегчается дискуссия об абстрактных структурах данных между разработчиками

мая архитектурная конструкция, предоставляющая решение общей проблемы проектирования в рамка: конкретного контекста и описывающая значимость этого решения. Паттерн не является законченным образиом 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 е 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 (АРТ) между разработчиками, так как они могут ссылаться на известные шаблоны. Таким образом, за счёт паттернов производится унификация терминологии, названий модулей и элементов пров ентировать вопрос (всего: 5) Автор: brat

Какие группы паттернов существуют по версии GoF?

Reusable 349 / 6679 335 / 6679 ✓ Creationa 5822 / 6679 П Organizational 898 / 6679

✓ Behavioral

✓ Structural

Комментировать вопрос (всего: 1) Автор: c0nst

Классификация паттернов ቖ Когда следует использовать паттерн "приспособленец"? 715 / 2169 М ✓ когда нужно сократить затраты при работе с большим количеством мелких объектов 1264 / 2169

когда объект может иметь несколько представлений когда нужно изменить реализацию без изменения абстракции

Комментировать вопрос (всего: 5) Автор: levilaulada 🛩 Паттерн проектирования ... обеспечивает существование одного экземпляра некоторого класса и предоставляет единую точку Порождающие паттерны

доступа к нему Bridge 166 / 6925 ✓ Singleton 6368 / 6925 Adapte 140 / 6925 c Proxy 157 / 6925 0 Decorator 74 / 6925

ментировать вопрос (всего: 0) Автор: c0nst

Какое назначение паттерна Factory Method?

Отделяет конструирование сложного объекта от его представления, так что в результате одного и того же процесса конструирования могут получаться разные представле Предоставляет интерфейс для создания семейств взаимосвязанных или взаимозависимых объектов, не специфицируя их конкретных подклассов

Задает виды создаваемых объектов с помощью экземпляра-прототипа и создает новые объекты путем копирования этого прототипа

172 / 3248

Комментировать вопрос (всего: 0) Автор: ruslan5t Классификация паттернов Какие из перечисленных паттернов проектирования относятся к порождающим? ✓ Prototype 3307 / 4272

✓ Singleton 3253 / 4272 П Command 201 / 4272 Strategy 277 / 4272 3814 / 4272

Пояснение: К порождающим шаблонам относятся: Abstract Factory (Абстрактная фабрика), Factory (Фабрика), Builder (Строитель), Singleton (Одиночка), Prototype (Прототип), Factory

Strategy, Command относятся к шаблонам поведения Комментировать вопрос (всего: 5) Автор: TestTol Порождающие паттерны 🛩 Какой паттерн проектирования используется для создания семейств зависимых между собой объектов? 0 Dependency Injection 1043 / 7196 0 Builder 673 / 7196 Prototype 476 / 7196 688 / 7196 Factory Method 4279 / 7196 Автор: admin 🛩 Какой из перечисленных паттернов применяется в ситуации, когда нужно произвести некоторые действия над всеми объектами Паттерны поведения структуры в зависимости от фактического типа каждого объекта? 926 / 4337 ✓ Visitor 1801 / 4337 Strategy 707 / 4337 Composite 619 / 4337 0 State 254 / 4337 Комментировать вопрос (всего: 1) Автор: alenaiva 🛩 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 "? ✓ Mediator 3595 / 7611 C Low Coupling 1884 / 7611 6 High Cohesion 346 / 7611 Information Expert 244 / 7611 1431 / 7611 Комментировать вопрос (всего: 2) Автор: gurn 🛩 Сколько существует разных типов (и соответственно принципиально разных способов реализации) паттерна Adapter? Структурные паттерны 6 1 767 / 4317 @ v 2 2687 / 4317 0 634 / 4317 3 184 / 4317 Пояснение: Существует ClassAdapter, где используется множественное наследование, и ObjectAdapter, где используется композиция Автор: c0nst Структурные паттерны 🛩 Какие из перечисленных утверждений верны по отношению к паттерну проектирования Composite: Composite паттерн содержит в себе несколько моделей поведения объекта и предоставляет возможность переключаться между ними 755 / 4469 2919 / 4469 Паттерн Composite позволяет работать с композитными и простыми объектами одинаковым образом 2862 / 4469 □ Composite паттерн упрощает работу с группой объектов не связанных типов 1317 / 4469 Комментировать вопрос (всего: 2) Автор: admin Структурные паттерны 🖋 Целью какого паттерна является расширение функциональности класса или же ее изменение без использования механизма наследования? 325 / 4271 648 / 4271 Composite 232 / 4271 Flyweight 3044 / 4271 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 Комментировать вопрос (всего: 2) Автор: nobleclone Какие из этих паттернов являются паттернами создания объектов? Классификация паттернов ✓ Abstract Factory 4212 / 4529 Adanter 383 / 4529 582 / 4529 Decorator Chain of Responsibility 417 / 4529 Комментировать вопрос (всего: 0) Автор: admin 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. 3284 / 4270 ✓ ла 959 / 4270 нет Пояснение: см. паттерны поведения Комментировать вопрос (всего: 1) Автор: Alenka При малом количестве объектов лучше использовать паттерн Facade вместо Mediator. Классификация паттернов Па 1612 / 4536 ✓ Нет 2891 / 4536 Пояснение: Эти паттерны относятся к разным категориям (Facade - структурный, Mediator - поведенческий) и между собой абсолютно не связаны Автор: admin Комментировать вопрос (всего: 3)

🛩 Назначением какого паттерна проектирования является предоставление удобного интерфейса к громоздкому и сложному АРІ?

Структурные паттерны

✓ Facade	3680 / 4542
C Factory Method	217 / 4542
C Iterator	100 / 4542
© Decorator	349 / 4542
 Strategy 	171 / 4542
Комментировать вопрос (всего: 3)	Автор: admin
Паттерн Strategy имеет следующие преимуще	Паттерны поведения
□ Гарантирует использование единственной стратеги	олнения программы. 1000 / 4530
✓ Отделяет алгоритм от класса, в котором он использу	3124 / 4530
Предоставляет разделение между моделью и предс	614 / 4530
Пояснение: Паттерн Strategy - это паттерн поведения. алгоритмами во время выполнения программы.	отделить алгоритм от класса, который его использует. Кроме того, он позволяет переключаться между
Комментировать вопрос (всего: 9)	Автор: admin
У Что из перечисленного верно о паттерне Мет	Паттерны поведения
	399 / 4193
 Его использование приводит к нарушению инкапсул 	551 / 4193
	3390 / 4193
 Позволяет динамически добавлять новый функциона 	цим объектам 542 / 4193
Это структурный паттерн проектирования	1080 / 4193
Пояснение: Memento относится к паттернам поведения Он позволяет сохранить (например, для последующего и	я) внутреннее состояние объекта без нарушения инкапсуляции.
Комментировать вопрос (всего: 0)	ABTOP: cOnst
Какие из перечисленных паттернов проектиро	ятся к поведенческим?
✓ Интерпретатор	2478 / 3234
Г Компоновщик	662 / 3234
	2094 / 3234
□ Строитель	301 / 3234
	2309 / 3234
Г Адаптер	716 / 3234
Комментировать вопрос (всего: 5)	Автор: rusian5t
редложить свой вопрос	

Важно: Ниже обсуждается только тест в целом: покрытие тематик, типы вопросов, пути улучшения теста и так далее. Замечания, касающиеся отдельных вопросов теста, просьба оставлять в соответствующих топиках,

Комментариев: 8 ↑ обновить **vasylKlinduhov** 10.02.2015 | 03:01:03 20/20 ответить myrko1992 06.06.2013 | 02:16:59

которые доступны на странице результатов прохождения теста возле каждого вопроса.

А какой смысл етого теста?

Знание теорию паттернов круто,но вся она приходит в практике лучше. Если я не использую паттерн какойто по причине "допустим лушей его реализации или просто не знаю про него то вопрос в чем разница одного от друго не имеет смылсла для меня так как я не дам правильный ответ. Но ето не сделает меня плохим програмистом. Буду рад об"яснению Спасибо.

shadowss 18.06.2014 | 13:31:49

Верно, знания приходят при изучении теории и закрепления их на практике.

А тест - это оценка уже имеющихся знаний. Если нужно проверить себя - то поможет тест, нужно научится - практика и чтение.

Незнание паттернов не делает плохим программистом.

Часто программисты находят проектные решения, которые и есть на самом деле паттернами.

Например реализовав что-то:

1. специалист который владеет терминологией паттернов скажет: "Для приведения интерфейса А в нужный нам я реализовал класс адаптера АдаптерА ...

2. или же скажет: " Для приведения интерфейса класса А к подходящему нам, я создал производный класс myClass от интерфейса A, в котором агрегирую объект некого класса B, и при обращении к классу myClass обращаюсь к методам B ... ".

ответить

ответить

YuriyDunko 29.06.2012 | 13:10:10

Для успешного прохождения теста ознакомьтесь

ответить **liver19_91** 15.09.2012 | 18:57:08 СПС **Evguenitch** 15.10.2011 | 20:19:58 А когда откроете ? Я бы тоже добавил вопросы **KvanGee** 27.04.2010 | 17:21:40

Я бы мог добавить несколько вопросов в данный тест, но к сожалению возможность их добавление непредставлена.

admin 29.04.2010 01:07:32	-
Добавление вопросов открыто для теста "Паттерны проектирования в Java". Этот тест временно закрыт для добавления, но в скором времени откроем и его. ответить	
Добавить комментарий	
	_
Отправить	



Наши представительства В 🔓 🍏



