



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: 464636 / 2269562.

Тест "Паттерны проектирования" - не пройден

пройти еще раз

Правильных ответов: 14 / 20 (70 %)

требуется: 15

Тема	Результат
Классификация паттернов	4 / 4 (100 %)
Порождающие паттерны	2 / 2 (100 %)
Паттерны поведения	2 / 4 (50 %)
Структурные паттерны	3 / 4 (75 %)
Остальные	3 / 6 (50 %)

Дата прохождения теста: 20.07.2020 23:17

Какой шаблон подменяет собой сложный объект и контролирует доступ к нему?

Структурные паттерны

Proxy

2975 / 4401

Decorator

404 / 4401

Adapter

653 / 4401

Bridge

344 / 4401

Комментировать вопрос

(всего: 1)

Автор: TestToI

Какие из этих паттернов являются паттернами создания объектов?

Классификация паттернов

Abstract Factory

4212 / 4529

Adapter

383 / 4529

Decorator

582 / 4529

Chain of Responsibility

417 / 4529

Комментировать вопрос

(всего: 0)

Автор: admin

Паттерн проектирования Interpreter (Интерпретатор) также известен как:

Паттерны поведения

Translator

1602 / 4702

Little (Small) Compiler

436 / 4702

Slow (Slower) Executor

207 / 4702

Little (Small) Language

1577 / 4702

Ни один из перечисленных

833 / 4702

Пояснение: Little language его называют потому, что интерпретировать обычно нужно какой-нибудь маленький придуманный программистом язык.

Комментировать вопрос

(всего: 0)

Автор: admin

Отметьте верные утверждения

Абстрактная фабрика основана на композиции, ее задача - создание семейств взаимосвязанных объектов.

1681 / 2537

Фабричный метод основан на наследовании, его задача - перемещение создания экземпляров в subclasses.

1671 / 2537

Фабричный метод основан на композиции, его задача - создание семейств взаимосвязанных объектов.

632 / 2537

Абстрактная фабрика основана на наследовании, ее задача - перемещение создания экземпляров в subclasses.

718 / 2537

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 subclasses, реализующим фабричный метод для создания объектов.

Комментировать вопрос

(всего: 3)

Автор: GalinaU

Какие группы паттернов существуют по версии GoF?

Behavioral

5933 / 6679

Structural

6100 / 6679

Core

335 / 6679

Creational

5822 / 6679

Reusable

349 / 6679

Organizational

898 / 6679

Комментировать вопрос

(всего: 1)

Автор: c0nst

Какие из следующих утверждений верны по отношению к паттерну проектирования Mediator (Медиатор):

Паттерны поведения

Паттерн Mediator помогает изолировать несколько классов друг от друга.

2346 / 4520

Паттерн Mediator не позволяет нескольким классам взаимодействовать напрямую, а выступает посредником между ними.

3417 / 4520

Одна из целей паттерна Mediator - уменьшение зависимостей между объектами в системе.

3364 / 4520

В реализации паттерна Mediator используется паттерн Observer для уменьшения зависимостей между объектами.

642 / 4520

Паттерн Mediator не спасает от зависимостей между классами системы и медиатором.

1848 / 4520

Комментировать вопрос

(всего: 5)

Автор: admin

К какой группе относится паттерн проектирования "Decorator" (в соответствии с GoF)?

Классификация паттернов

Паттерны создания объектов (creational)

312 / 4224

Паттерн не относится ни к одной из перечисленных групп

149 / 4224

Паттерны поведения (behavioral)

720 / 4224

Структурные паттерны (structural)

3011 / 4224

Комментировать вопрос

(всего: 0)

Автор: admin

Какое назначение паттерна Factory Method?

Определяет интерфейс для создания объекта, но оставляет подклассам решение о том, какой класс инстанцировать. Этот паттерн позволяет классу делегировать инстанцирование подклассам.

2172 / 3248

Отделяет конструирование сложного объекта от его представления, так что в результате одного и того же процесса конструирования могут получаться разные представления

358 / 3248

Предоставляет интерфейс для создания семейств взаимосвязанных или взаимозависимых объектов, не специфицируя их конкретных подклассов.

525 / 3248

<div><div></div><div>Задает виды создаваемых объектов с помощью экземпляра-прототипа и создает новые объекты путем копирования этого прототипа.</div></div>		172 / 3248
<div>Комментировать вопрос (всего: 0)</div>		Автор: ruslan5t
<div><div><div></div><div>Какие из перечисленных утверждений верны по отношению к паттерну проектирования Composite:</div></div></div>		Структурные паттерны
<div><div><div></div><div>Composite паттерн содержит в себе несколько моделей поведения объекта и предоставляет возможность переключаться между ними.</div></div></div>		755 / 4469
<div><div><div></div><div><div></div>Паттерн Composite позволяет работать с композитными и простыми объектами одинаковым образом.</div></div></div>		2919 / 4469
<div><div><div></div><div><div></div>Паттерн Composite организывает объекты в древовидные структуры.</div></div></div>		2862 / 4469
<div><div><div></div><div>Composite паттерн упрощает работу с группой объектов не связанных типов.</div></div></div>		1317 / 4469
<div>Комментировать вопрос (всего: 2)</div>		Автор: admin
<div><div><div></div><div>Какие из перечисленных паттернов проектирования относятся к порождающим?</div></div></div>		Классификация паттернов
<div><div><div></div><div>Strategy</div></div></div>		277 / 4272
<div><div><div></div><div><div></div>Factory</div></div></div>		3814 / 4272
<div><div><div></div><div><div></div>Singleton</div></div></div>		3253 / 4272
<div><div><div></div><div><div></div>Prototype</div></div></div>		3307 / 4272
<div><div><div></div><div>Command</div></div></div>		201 / 4272
<div><div>Пояснение: К порождающим шаблонам относятся: <i>Abstract Factory</i> (Абстрактная фабрика), <i>Factory</i> (Фабрика), <i>Builder</i> (Сборщик), <i>Singleton</i> (Одиночка), <i>Prototype</i> (Прототип), <i>Factory Method</i> (Фабричный метод). <i>Strategy</i>, <i>Command</i> относятся к шаблонам поведения.</div></div>		
<div>Комментировать вопрос (всего: 5)</div>		Автор: TestTol
<div><div><div></div><div>Паттерн проектирования ... обеспечивает существование одного экземпляра некоторого класса и предоставляет единую точку доступа к нему.</div></div></div>		Порождающие паттерны
<div><div><div></div><div>Decorator</div></div></div>		74 / 6925
<div><div><div></div><div>Adapter</div></div></div>		140 / 6925
<div><div><div></div><div><div></div>Singleton</div></div></div>		6368 / 6925
<div><div><div></div><div>Bridge</div></div></div>		166 / 6925
<div><div><div></div><div>Proxy</div></div></div>		157 / 6925
<div>Комментировать вопрос (всего: 0)</div>		Автор: c0nst
<div><div><div></div><div>Какие основные задачи решает применение паттернов проектирования?</div></div></div>		
<div><div><div></div><div><div></div>Производится унификация терминологии, названий модулей и элементов проекта.</div></div></div>		4166 / 6745
<div><div><div></div><div><div></div>Описывается решение целого класса абстрактных проблем.</div></div></div>		5389 / 6745
<div><div><div></div><div><div></div>Облегчается дискуссия об абстрактных структурах данных между разработчиками.</div></div></div>		4401 / 6745
<div><div><div></div><div><div></div>Показываются отношения и взаимодействия между классами или объектами.</div></div></div>		4459 / 6745
<div><div>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.</div></div>		
<div>Комментировать вопрос (всего: 5)</div>		Автор: brat
<div><div><div></div><div>Что из перечисленного верно о паттерне Memento:</div></div></div>		Паттерны поведения
<div><div><div></div><div><div></div>Позволяет сохранить внутреннее состояние объекта</div></div></div>		3390 / 4193
<div><div><div></div><div>Это порождающий паттерн проектирования</div></div></div>		399 / 4193
<div><div><div></div><div>Позволяет динамически добавлять новый функционал к существующим объектам</div></div></div>		542 / 4193
<div><div><div></div><div>Это структурный паттерн проектирования</div></div></div>		1080 / 4193
<div><div><div></div><div>Его использование приводит к нарушению инкапсуляции</div></div></div>		551 / 4193
<div><div>Пояснение: Memento относится к паттернам поведения (behavioral). Он позволяет сохранить (например, для последующего восстановления) внутреннее состояние объекта без нарушения инкапсуляции.</div></div>		
<div>Комментировать вопрос (всего: 0)</div>		Автор: c0nst
<div><div><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></div></div>		Паттерны поведения
<div><div><div></div><div>Iterator</div></div></div>		926 / 4337
<div><div><div></div><div><div></div>Visitor</div></div></div>		1801 / 4337
<div><div><div></div><div>Strategy</div></div></div>		707 / 4337
<div><div><div></div><div>Composite</div></div></div>		619 / 4337
<div><div><div></div><div>State</div></div></div>		254 / 4337
<div>Комментировать вопрос (всего: 1)</div>		Автор: alenaiva
<div><div><div></div><div>Для какого из перечисленных паттернов лучше всего подходит метафора "матрешки"?</div></div></div>		Структурные паттерны
<div><div><div></div><div>Singleton</div></div></div>		81 / 4414
<div><div><div></div><div><div></div>Decorator</div></div></div>		2930 / 4414
<div><div><div></div><div>Prototype</div></div></div>		574 / 4414
<div><div><div></div><div>Proxy</div></div></div>		340 / 4414
<div><div><div></div><div>Abstract Factory</div></div></div>		469 / 4414
<div>Комментировать вопрос (всего: 4)</div>		Автор: admin
<div><div><div></div><div>Какой паттерн проектирования используется для создания семейств зависимых между собой объектов?</div></div></div>		Порождающие паттерны
<div><div><div></div><div>Prototype</div></div></div>		476 / 7196
<div><div><div></div><div><div></div>Abstract Factory</div></div></div>		4279 / 7196
<div><div><div></div><div>Factory Method</div></div></div>		688 / 7196
<div><div><div></div><div>Dependency Injection</div></div></div>		1043 / 7196
<div><div><div></div><div>Builder</div></div></div>		673 / 7196
<div>Комментировать вопрос (всего: 1)</div>		Автор: admin

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

[ответить](#)



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

