Отметьте верные утверждения

ВЕРНО:

Абстрактная фабрика основана на композиции, ее задача - создание семейств взаимосвязанных объектов.1679 / 2535

Фабричный метод основан на наследовании, его задача - перемещение создания экземпляров в субклассы.1670 / 2535

НЕ ВЕРНО:

Фабричный метод основан на композиции, его задача - создание семейств взаимосвязанных объектов.631 / 2535

Абстрактная фабрика основана на наследовании, ее задача - перемещение создания экземпляров в субклассы.718 / 2535

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.

Автор: GalinaU

Комментировать вопрос(всего: 3)

Какие основные задачи решает применение паттернов проектирования?

ВЕРНО:

Показываются отношения и взаимодействия между классами или объектами.4458 / 6744

Описывается решение целого класса абстрактных проблем.5388 / 6744

Производится унификация терминологии, названий модулей и элементов проекта.4165 / 6744

Облегчается дискуссия об абстрактных структурах данных между разработчиками.4400 / 6744

Какие группы паттернов существуют по версии GoF?

ВЕРНО:

Creational5820 / 6677

Structural6098 / 6677

Behavioral5932 / 6677

НЕ ВЕРНО:

Reusable349 / 6677

Core335 / 6677

Organizational897 / 6677

Классификация паттернов

Когда следует использовать паттерн "приспособленец"?

ВЕРНО:

когда большинство состояний объектов могут быть сохранены на диске или рассчитаны во время исполнения714 / 2166

когда нужно сократить затраты при работе с большим количеством мелких объектов.1262 / 2166

НЕ ВЕРНО:

когда объект может иметь несколько представлений737 / 2166

когда нужно изменить реализацию без изменения абстракции617 / 2166

Порождающие паттерны

Паттерн проектирования ... обеспечивает существование одного экземпляра некоторого класса и предоставляет единую точку доступа к нему.

ВЕРНО: Singleton6365 / 6922

НЕ ВЕРНО:

Bridge166 / 6922

Adapter140 / 6922

Proxy157 / 6922

Decorator74 / 6922

Какое назначение паттерна Factory Method?

ВЕРНО:

Определяет интерфейс для создания объекта, но оставляет подклассам решение о том, какой класс инстанцировать. Этот паттерн позволяет классу делегировать инстанцирование подклассам.2171 / 3247

НЕ ВЕРНО:

Отделяет конструирование сложного объекта от его представления, так что в результате одного и того же процесса конструирования могут получаться разные представления.358 / 3247

Предоставляет интерфейс для создания семейств взаимосвязанных или взаимозависимых объектов, не специфицируя их конкретных подклассов.525 / 3247

Задает виды создаваемых объектов с помощью экземпляра-прототипа и создает новые объекты путем копирования этого прототипа.172 / 3247

Классификация паттернов

Какие из перечисленных паттернов проектирования относятся к порождающим?

ВЕРНО:

Prototype3306 / 4271

Singleton3252 / 4271

Factory3813 / 4271

НЕ ВЕРНО:

Command201 / 4271

Strategy277 / 4271

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 шаблонам поведения.

Порождающие паттерны

Какой паттерн проектирования используется для создания семейств зависимых между собой объектов?

ВЕРНО: Abstract Factory4279 / 7196

НЕ ВЕРНО:

Dependency Injection1043 / 7196

Builder673 / 7196

Prototype476 / 7196

Factory Method688 / 7196

Паттерны поведения

Какой из перечисленных паттернов применяется в ситуации, когда нужно произвести некоторые действия над всеми объектами структуры в зависимости от фактического типа каждого объекта?

ВЕРНО: Visitor1801 / 4337

НЕ ВЕРНО:

Iterator926 / 4337

Strategy707 / 4337

Composite619 / 4337

State254 / 4337

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 "?

ВЕРНО: Mediator3593 / 7609

НЕ ВЕРНО:

Low Coupling1884 / 7609

High Cohesion346 / 7609

Information Expert244 / 7609

Observer1431 / 7609

Структурные паттерны

Сколько существует разных типов (и соответственно принципиально разных способов реализации) паттерна Adapter?

ВЕРНО: 2 2686 / 4316

НЕ ВЕРНО:

1 767 / 4316

3 634 / 4316

4 184 / 4316

Пояснение: Существует ClassAdapter, где используется множественное наследование, и ObjectAdapter, где используется композиция.

Автор: c0nst

Комментировать вопрос(всего: 2)

Структурные паттерны

Какие из перечисленных утверждений верны по отношению к паттерну проектирования Composite:

ВЕРНО: Паттерн Composite позволяет работать с композитными и простыми объектами одинаковым образом.2918 / 4468

Паттерн Composite организовывает объекты в древовидные структуры.2861 / 4468

НЕ ВЕРНО:

Composite паттерн содержит в себе несколько моделей поведения объекта и предоставляет возможность переключаться между ними.755 / 4468

Composite паттерн упрощает работу с группой объектов не связанных типов.1317 / 4468

Структурные паттерны

Целью какого паттерна является расширение функциональности класса или же ее изменение без использования механизма наследования?

ВЕРНО: Decorator3043 / 4269

НЕ ВЕРНО:

Proxy325 / 4269

Composite647 / 4269

Flyweight232 / 4269

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.

Классификация паттернов

Какие из этих паттернов являются паттернами создания объектов?

ВЕРНО: Abstract Factory4211 / 4528

НЕ ВЕРНО:

-Adapter383 / 4528

-Decorator582 / 4528

-Chain of Responsibility417 / 4528

Паттерны поведения

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.

ВЕРНО: да3282 / 4268

НЕ ВЕРНО: нет959 / 4268

Классификация паттернов

При малом количестве объектов лучше использовать паттерн Facade вместо Mediator.

ВЕРНО: Нет2890 / 4535

НЕ ВЕРНО: Да1612 / 4535

Пояснение: Эти паттерны относятся к разным категориям (Facade - структурный, Mediator - поведенческий) и между собой абсолютно не связаны.

Структурные паттерны

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

ВЕРНО:

Facade3680 / 4542

НЕ ВЕРНО:

Factory Method217 / 4542

Iterator100 / 4542

Decorator349 / 4542

Strategy171 / 4542

Паттерны поведения

Паттерн Strategy имеет следующие преимущества:

ВЕРНО:

-Отделяет алгоритм от класса, в котором он используется.3123 / 4528

-Позволяет переключаться между алгоритмами во время выполнения программы.3464 / 4528

НЕ ВЕРНО:

-Гарантирует использование единственной стратегии во время выполнения программы.1000 / 4528

-Предоставляет разделение между моделью и представлением.614 / 4528

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.

Паттерны поведения

Что из перечисленного верно о паттерне Memento:

ВЕРНО:

Позволяет сохранить внутреннее состояние объекта3389 / 4192

НЕ ВЕРНО:

Это порождающий паттерн проектирования399 / 4192

Его использование приводит к нарушению инкапсуляции551 / 4192

Позволяет динамически добавлять новый функционал к существующим объектам542 / 4192

Это структурный паттерн проектирования1080 / 4192

Пояснение: Memento относится к паттернам поведения (behavioral).

Он позволяет сохранить (например, для последующего восстановления) внутреннее состояние объекта без нарушения инкапсуляции.

Какие из перечисленных паттернов проектирования относятся к поведенческим?

ВЕРНО:

Интерпретатор2475 / 3231

Хранитель2092 / 3231

Посредник2307 / 3231

НЕ ВЕРНО:

Компоновщик661 / 3231

Строитель301 / 3231

Адаптер715 / 3231