

Quel est le principal avantage du design pattern Builder en Java ?

- Réduire la duplication de code
- Faciliter la création d'objets complexes
- Gérer les exceptions
- Simplifier l'héritage

Le pattern Builder est principalement utilisé pour simplifier la création d'objets avec de nombreux paramètres facultatifs.

- Vrai
- Faux

Le design pattern Builder est souvent utilisé avec quel type d'objet ?

- Objets avec de nombreux paramètres
- Objets avec des méthodes statiques
- Objets avec des threads
- Objets sans attributs

Dans un Builder en Java, comment l'objet final est-il construit ?

- Avec la méthode create()
- Avec la méthode build()
- Automatiquement après la déclaration
- En utilisant le constructeur par défaut

Quel est le principal inconvénient du pattern Builder ?

- Il ne permet pas de gérer les exceptions
- Il ne peut pas être utilisé avec les classes abstraites
- Il nécessite plus de code pour la mise en place
- Il empêche l'immutabilité des objets