

# BCOO QCM 2021

**1.** Une classe en Java contient tous ses objets

- ☐ T True
- ☐ F False

**2.** Les classes sont aux objets ce que les ... sont aux variables :

- ☐ A types
- ☐ B modes
- ☐ C taille
- ☐ D modules
- ☐ E packages

**3.** Une propriété d'une classe peut se représenter en UML (plusieurs réponses possibles) :

- ☐ A par un attribut
- ☐ B par une association
- ☐ C par une méthode
- ☐ D par un héritage

**4.** La relation d'héritage qui relie deux classes (plusieurs réponses possibles) :

- ☐ A Ne peut pas avoir de nom (contrairement à une association)
- ☐ B Peut se lire "est un"
- ☐ C Peut se lire "a un"
- ☐ D Possède des multiplicités

**5.** Dans un diagramme de classe UML, les classes n'ont généralement pas d'attribut identifiant (au sens BD)

- ☐ T True
- ☐ F False

**6.** La notion de "navigation" d'une association  $A \rightarrow B$  représente le fait que (plusieurs réponses possibles) :

- ☐ (A) Les objets de la classe A ont accès aux références d'objets de la classe B
- ☐ (B) Les objets de la classe B ont accès aux références d'objets de la classe A
- ☐ (C) Les objets de la classe B n'ont pas accès aux références d'objets de la classe A
- ☐ (D) Les objets de la classe A n'ont pas accès aux références d'objets de la classe B

**7.** Une association ternaire peut se représenter par 3 associations unaires

- ☐ (T) True
- ☐ (F) False

**8.** BCOO signifie

- ☐ (A) Base de la Conception Orientée Objet
- ☐ (B) Business Cooperation between Object and Others
- ☐ (C) Base du Codage Orienté Objet
- ☐ (D) Bon Cours Orienté Objet

**9.** Un des premiers diagramme UML que l'on réalise quand on modélise un logiciel est :

- ☐ (A) le diagramme de classe (DC)
- ☐ (B) Le diagramme des Cas d'Utilisation (UC)
- ☐ (C) Le diagramme de Séquence (DS)
- ☐ (D) Le diagramme de Code (DC)

**10.** Parmi les associations suivantes, lesquelles ne devraient pas donner lieu à une classe-association (plusieurs réponses possibles) :

- ☐ (A) 1 -- \*
- ☐ (B) 1 -- 1
- ☐ (C) \* -- \*

**11.** Quel(s) diagramme(s) UML vous semble le(s) plus proche du code Java (plusieurs réponses possibles) ?

- ☐ (A) Diagramme de Classe
- ☐ (B) Diagramme de Séquence
- ☐ (C) Diagramme des UC
- ☐ (D) Diagramme de Séquence Système
- ☐ (E) MVC

**12.** MVC signifie...

- ☐ (A) Modeling Various Class
- ☐ (B) Modeling Vicious Circle
- ☐ (C) Model View Controller

**13.** Laquelle ou lesquelles de ces phrases sont VRAIES concernant les diagrammes de séquences (plusieurs réponses possibles) :

- ☐ (A) Un *opt* est un *alt* à un seul choix
- ☐ (B) Les retours (en pointillées) à un message ne sont pas obligatoires
- ☐ (C) L'accès à une donnée sur laquelle porte la condition d'arrêt d'une *loop* doit se faire juste avant le cadre de *loop*

**14.** Laquelle ou lesquelles de ces phrases sont VRAIES concernant les diagrammes de séquences (plusieurs réponses possibles) :

- ☐ (A) Si un message est un appel de méthode, celle-ci est généralement publique
- ☐ (B) Si un message est un appel de méthode, c'est la classe du participant au départ de la flèche qui possède la méthode
- ☐ (C) Un message entre deux participants peut correspondre à un appel de méthode
- ☐ (D) Si un message est un appel de méthode, c'est la classe au bout de la flèche qui possède la méthode

**15.** Les participants d'un diagramme de séquence sont :

- ☐ (A) des classes ou des acteurs
- ☐ (B) des instances ou des acteurs
- ☐ (C) qui on veut