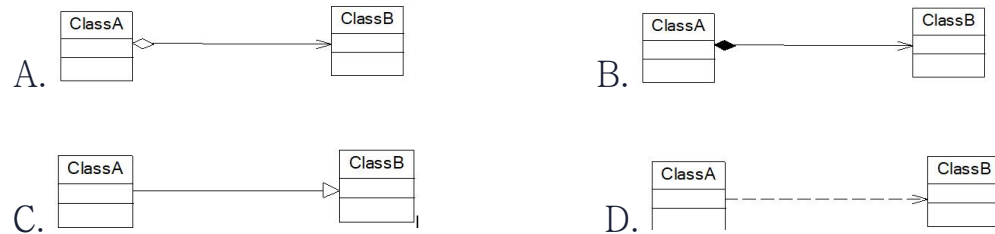


## 软件设计模式-选择题

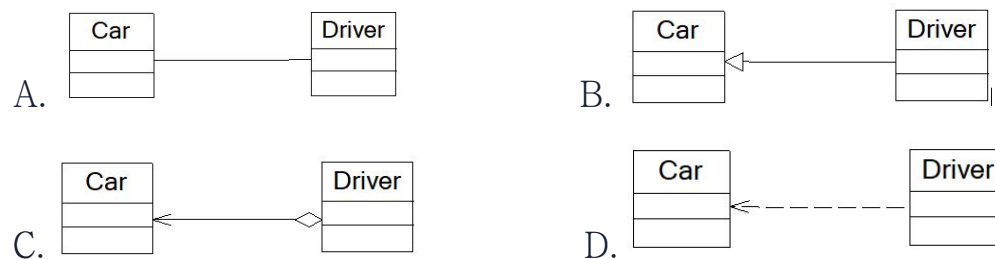
1.类 A 包含类 B, 而且可以控制类 B 的生命周期。那么以下哪个类图正确表示了类 A 与类 B 之间的关系?



2.下面 Java 代码所对应的类的关系是哪个?

```
class Driver
{
    public void drive(Car car)
    {
        car.move();
    }
}

class Car
{
    public void move()
    {
        .....
    }
}
```



3. (单选题)下面的代码实现了哪个模式?

```
private static ClassA uinstance=null;
public static ClassA instance()
{
    if(uinstance==null)
```

```
uinstance=new ClassA();  
return uinstance;  
}
```

A. Template Method                      B. Command                      C. Singleton  
D.State

4. (单选题)当我们想创建一个具体的对象而又不希望指定具体的类时,可以使用 ( ) 模式

A. 创建型                      B. 结构型                      C. 行为型                      D. 以上都可以

5. (单选题)下列模式中,属于行为模式的是( )

A. 工厂模式                      B. 观察者                      C. 适配器                      D. 以上都是

6. (单选题)关于继承表述错误的是: ( )

A. 继承是一种通过扩展一个已有对象的实现,从而获得新功能的复用方法。

B. 泛化类(超类)可以显式地捕获那些公共的属性和方法。特殊类(子类)则通过附加属性和方法来进行实现的扩展。

C. 破坏了封装性,因为这会将父类的实现细节暴露给子类。

D. 继承本质上是“白盒复用”,对父类的修改,不会影响到子类。

7.(单选题)设计模式的两大主题是

A.系统的维护与开发                      B.对象组合与类的继承                      C.系统架构与系统开发                      D.系统复用与系统扩展

8.(单选题)设计模式一般用来解决什么样的问题( )。

A. 同一问题的不同表相                      B. 不同问题的同一表相                      C. 不同问题的不同表相                      D. 以上都不是

9.(单选题)以下哪些问题通过应用设计模式不能够解决( )

A. 指定对象的接口                      B. 针对接口编程                      C. 确定软件的功能都正确实现                      D. 设计应支持变化

10.(单选题)Facade (外观)模式的意图是

A.希望简化现有系统的使用方法,你需要定义自己的接口

B.将一个无法控制的现有对象与一个特定借口相匹配。

C.将一组实现部分从另一组使用它们的对象中分离出来。

D.你需要为特定的客户(或情况)提供特定系列的对象。

11. (单选题)下面属于结构模式的有 ( )

A.观察者模式 (Observer)                      B.单例模式(Singleton)                      C.策略模式

(Strategy) D.外观模式(Fagade)

12. (单选题)下面不属于创建型模式的有 ( )。

- A.抽象工厂模式( Abstract Factory ) B.工厂方法模式(Factory Method)  
C.适配器模式 (Adapter) D.单例模式 (Singleton)

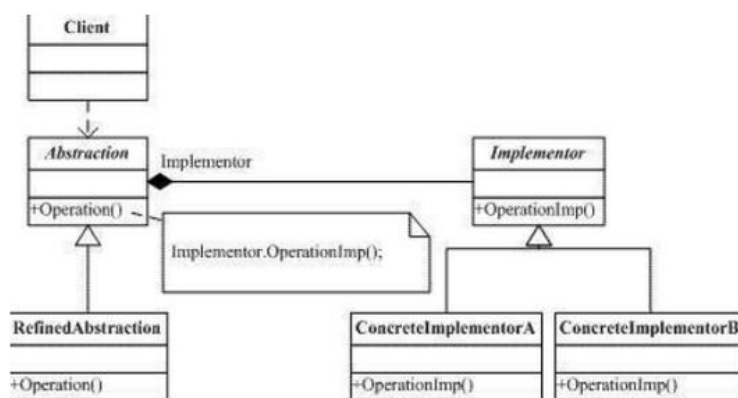
13. (单选题)以下关于结构型模式说法不正确的是( )

- A.结构型模式可以在不破坏类封装性的基础上, 实现新的功能。  
B.结构型模式主要用于创建一组对象。  
C.结构型模式可以创建一组类的统一访问接口。  
D.结构型模式可以在不破坏类封装性的基础上, 使得类可以同不曾估计到的系统进行交互。

14. (单选题)在不破坏类封装性的基础上, 使得类可以同不曾估计到的系统进行交互。主要体现在( )

- A. 外观模式 (Facade) B. 装饰模式 (Decorator) C. 策略模式 ((Strategies) D.桥接模式(Bridge)

15. (单选题)下面的类图表示的是哪个设计模式?( )



- A.抽象工厂模式 (Abstract Factory) B.观察者模式(observer) C.策略模式 (Strategies) D.桥接模式(Bridge)

16. (单选题)按照四人团的说法, Bridge 模式的意图是( )。

- A.将抽象部分与它的实现部分相分离,使它们可以独立地变化.  
B.将抽象部分与它的实现部分相分离,但它们不能独立地变化.  
C.将抽象部分与它的实现部分相结合,但它们可以独立地变化.  
D.将抽象部分与它的实现部分相结合,使它们相互依赖.

17. (单选题)以下叙述不对的是( )

- A.学习设计模式告诉我们要尽可能使用继承.  
B.学习设计模式通常可以找到比仅采用面向对象方法更好的解决方

案.

C.学习设计模式告诉我们要尽可能使用组合.

D.Bridge 模式适用于一个抽象部分拥有不同的实现部分的情形。

18. (单选题)根据 Coplien 关于共同点/变化点的说法,下面哪个是正确的( )

A. 共同点分析就是寻找一个不会随时间变化的结构,而变化点分析就是捕捉变化的内容.

B.共同点分析是寻找家族成员的相同元素.

C.在一个系统中,共同点和不同点的关系是相对的,可以互相转化.

D.共同点通常由父类实现,而变化点通常由子类实现.

19. (单选题)当我们想创建一个具体的对象而又不希望指定具体的类时,可以使用 ( ) 模式

A.创建型    B.结构型    C.行为型    D.以上都可以

20. (单选题)以下哪一条是 Alexander 的场景原则( )。

A.在对象实例化之前, 要考虑它的实例化

B.当你有一个涉及创建对象的设计模式时, 对象应为模式提供场景。

C.模式的选取与场景无关。

D.在一个系统中, 由于模式之间的作用是相互的, 不存在最高级别的模式。

21. (单选题)Open-Close 原则的含义是一个软件实体( )。

A.应当对扩展开放, 对修改关闭.                      B.应当对修改开放, 对扩展关闭

C. 应当对继承开放, 对修改关闭                      D.以上都不对

22. (单选题)下列属于设计模式基本原则的是( )

A.继承    B.封装                      C.开放-封闭                      D.都不是

23. (单选题)以下哪一条不属于设计模式的基本原则 ( )

A.开放-封闭原则。                      B.根据场景进行设计的原则                      C.优先使用继承的原则                      D.包容变化的原则

24. (单选题)Decorator 模式的描述正确的是( )

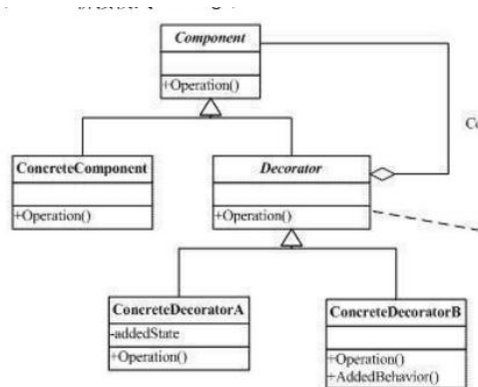
A.该模式的意图是动态地给一个对象添加一些额外的职责。就增加功能来说, 该模式相比生成子类不够灵活。

B.适用于在不影响其他对象的情况下, 以动态、透明的方式给单个对象添加职责。

C.该模式的意图是将对象组合成树形结构以表示“部分-整体”的层次结构。该模式使得用户对单个对象和组合对象的使用具有一致性。

D.该模式适用性是你想表示对象的部分-整体层次结构。

25. (单选题)下面的类图表示的是哪个设计模式? ( )。



A.装饰模式(Decorator)      B.适配器模式 (Adapter)      C.策略模式 (Strategies)      D.桥接模式 (Bridge)

26. (单选题)Singleton 模式适用于( )

- A.当类有多个实例而且客户可以从一个众所周知访问点访问它时。
- B.当这个唯一实例应该是通过子类化可扩展的, 并且客户应该无需更改代码就能使用一个扩展的实例时。
- C.当构造过程必须允许被构造的对象有不同的表示时。
- D.生成一批对象时。

27. (单选题)单例模式的作用是 ( )。

- A.当不能采用生成子类的方法进行扩充时, 动态地给一个对象添加一些额外的功能。
- B.为了系统中的一组功能调用提供一个一致的接口, 这个接口使得这一子系统更加容易使用。
- C.保证一个类仅有一个实例, 并提供一个访问他的全局访问点。
- D.单例模式仅仅应用于多线程应用程序中。

28. (单选题)在观察者模式中, 表述错误的是 ( )

- A.观察者角色的更新是被动的。      B.被观察者可以通知观察者进行更新
- C.观察者可以改变被观察者的状态, 再由被观察者通知所有观察者依据被观察者的状态进行。      D.以上表述全部错误

29. (单选题)当我们想创建一个具体的对象而又不希望指定具体的类时, 可以使用 ( ) 模式。

- A.创建型      B.结构型      C.行为型      D.以上都可以

30. (单选题)Observer 模式不适用于 ( )

- A.当一个抽象模型存在两个方面, 其中一个方面依赖于另一方面, 将



这二者封装在独立的对象中以使它们可以各自独立的改变和复用。

B.当对一个对象的改变需要同时改变其他对象，而不知道具体有多少个对象有待改变时。

C.当一个对象必须通知其它对象，而它又不能假定其它对象是谁，也就是说你不希望这些对象是紧耦合的。

D.一个对象结构包含很多类对象，它们有不同的接口，而想对这些对象实施一些依赖于其具体类的操作。

31. (单选题)对观察者模式，以下叙述不正确的是( )

A.必须找出所有希望获得通知的对象。 B.所有的观察者对象有相同的接口。

C.如果观察者的类型相同，目标就可以轻易地通知它们。

D.在大多数情况下，观察者负责了解自己观察的是什么，目标需要知道有哪些观察者依赖自己。

32. (单选题)观察者模式定义了一种( ) 的依赖关系。

A.一对多 B.一对一 C.多对多 D.以上都有可能

33. (单选题)下列关于静态工厂与工厂方法表述错误的是:( )

A.两者都满足开闭原则:静态工厂以 if else 方式创建对象，增加需求的时候会修改源代码。

B.静态工厂对具体产品的创建类别和创建时机的判断是混和在在一起的，这点在工厂方法是分开的。

C.不能形成静态工厂的继承结构。

D.在工厂方法模式中，对于存在继承等级结构的产品树，产品的创建是通过相应等级结构的工厂创建的。

34. (单选题) Factory Method (工厂方法) 模式的意图是: ( )

A.定义一个用于创建对象的接口，让子类决定实例化哪一个类。将实例化延迟到其子类。

B.为一个对象动态连接附加的职责。 C.你希望只拥有一个对象，但不用全局对象来控制对象的实例化。

D.定义一个操作中的骨架，而将一些步骤延迟到子类中。使得子类可以不改变一个算法的结构即可重定义该算法的某些特定步骤。

35. (单选题)关于工厂方法，以下叙述不正确的是 ( )。

A.Factory Method 是一个用于帮助分配创建的责任的模式。 B.Factory Method 模式和 Abstract Factory 模式总是配合使用。

C.Factory Method 适用于将对象实例化的规则推迟到某个派生类的情形。 D.Factory Method 是属于创建型模式。

36. (单选题)下面不属于创建型模式的有 ( ) 。

A.抽象工厂模式 ( Abstract Factory )      B. 工厂方法模式 (Factory Method)

C. 适配器模式 (Adapter)      D. 单例模式 (Singleton)

37. (单选题)( )将抽象部分与它的实现部分分离,使它们都可以独立地变化。

A. 组合      B. 桥接      C. 责任链      D. 状态

38. (单选题)在现实生活中,居民身份证号码具有唯一性,居民可以申请身份证号码或补办身份证号码(还是使用原来的身份证号码,不会产生新的号码)。我们可以使用( )来模拟实现居民身份证号码办理

A. 命令模式      B. 桥接      C. 单例模式      D. 责任链

39. (单选题)用户已经有两个两相插座,最近又买了一个三相插座。现在用户想使用新的三相插座来使用三相的洗衣机和二相插座的电视机,这种问题可以使用( )模式来进行设计。

A. 命令模式      B. 适配器模式      C. 外观模式      D. 迭代器模式

40. (单选题)在面向对象软件开发过程中,采用设计模式

A. 可以减少在设计和实现过程中需要创建的实例对象的数量  
B. 可以保证程序的运行速度达到最优值

C. 可以复用相似问题的相同解决方案面向对象的概念  
D. 允许在非面向对象程序设计语言中使用

41. (单选题)1.开-闭原则(Open-Closed Principle, OCP)是面向对象的可复用设计的基石。开-闭原则是指一个软件实体应当对(①)开放,对(②)关闭;里氏代换原则(Liskov Substitution Principle, LSP)是指任何(③)可以出现的地方,(④)一定可以出现。依赖倒转原则(Dependence Inversion Principle, DIP)就是要依赖于(⑤),而不依赖于(⑥),或者说要针对接口编程,不要针对实现编程。

① A.修改 B. 扩展 C. 分析 D. 设计

② A.修改 B. 扩展 C. 分析 D. 设计

③ A.变量 B. 常量 C. 基类对象 D. 子类对象

④ A.变量 B. 常量 C. 基类对象 D. 子类对象

⑤ A.程序设计语言 B. 建模语言 C. 实现 D. 抽象

⑥ A.程序设计语言 B. 建模语言 C. 实现 D. 抽象

A. B A C D D C

B. C D A B D

C. D A A C B

D. D B B A C

42. (单选题)以下关于面向对象设计的叙述中错误的是( )

A.高层模块不应该依赖于低层模块      B.抽象不应该依赖于细节      C. 细节可以依赖于抽象      D.高层模块无法不依赖于低层模块

43. (单选题)在简单工厂模式中,如果需要增加新的具体产品,通常需要修改 ( ) 的源代码

- A. 抽象产品类
- B. 其他具体产品类
- C. 工厂类
- D. 客户类或接口, 且成员变量和成员函数的访问权限最好设置为公开的 (public)

44. (单选题)不同品牌的手机应该由不同的公司制造,三星公司生产三星手机,苹果公司生产苹果手机。该场景蕴含了 ( ) 设计模式。

- A. Simple Factory
- B. Factory Method
- C. Abstract Factory
- D. Builder

45. (单选题)在 ( ) 时可使用单例模式

- A. 隔离菜单项对象的创建和使用
- B. 防止一个资源管理器窗口被实例化多次
- C. 使用一个已有的查找算法而不想修改既有代码
- D. 不能创建子类, 需要扩展一个数据过滤类

46. (单选题)以下 ( ) 不是单例模式的要点

- A. 某个类只能有一个实例
- B. 单例类不能被继承
- C. 必须自行创建单个实例
- D. 必须自行向整个系统提供单个实例

47. (单选题)以下关于适配器模式的叙述错误的是( )

- A. 适配器模式将一个接口转换成客户希望的另一个接口, 使得原本接口不兼容的那些类可以一起工作
- B. 在类适配器中 Adapter 和 Adaptee 是继承关系, 而在对象适配器中 Adapter 和 Adaptee 是关联关系
- C. 类适配器比对象适配器更加灵活, 在 Java 语言中可以通过类适配器一次适配多个适配者类
- D. 适配器可以在不修改原来的适配者接口 Adaptee 的情况下将一个类的接口和另一个类的接口匹配起来

48. (单选题)在对象适配器中, 适配器类 (Adapter) 和适配者(Adaptee)之间的关系 ( )

- A. 关联关系
- B. 依赖关系
- C. 继承关系
- D. 实现关系

49. (单选题) ( ) 不是桥接模式所适用的场景

- A. 一个可以跨平台并支持多种格式的文本编辑器
- B. 一个支持多数据源的报表生成工具, 可以用不同的图形方式显示报表信息
- C. 一个可动态选择排序算法的数据操作工具
- D. 一个支持多种编程语言的跨平台开发工具

50. (单选题)以下关于组合模式的叙述错误的是 ( )



- A. 组合模式对叶子对象和组合对象的使用具有一致性
- B. 组合模式可以很方便地保证在一个容器中只能有某些特定的构件
- C. 组合模式将对象组织到树形结构中，可以用来描述整体与部分的关系
- D. 组合模式使得可以很方便地在组合体中加入新的对象构件，客户端不需要因为加入新的对象构件而更改类库代码

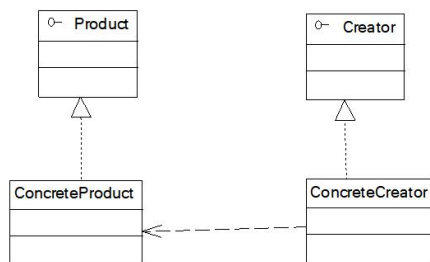
1. (单选题)下列模式中属于类行为模式的是哪个?

- A. 类适配器模式      B. 观察者模式      C. 模板方法模式  
D. 访问者模式

2. (单选题)一个文件系统是以下哪种的模式的体现?

- A. Decorator      B. Composite      C. Bridge      D. Proxy

3. (单选题)下面的类图表明了哪个模式?



- A. Abstract Factory      B. Factory Method      C. Command  
D. Chain of Responsibility

4. (单选题)Open-Close 原则的含义是一个软件实体

- A. 应当对扩展开放，对修改关闭。      B. 应当对修改开放，对扩展关闭  
C. 应当对继承开放，对修改关闭      D. 以上都不对

5. (单选题)依据设计模式思想,程序开发中应优先使用的是( )关系实现复用

- A. 委派      B. 继承      C. 创建      D. 以上都不对

6. (单选题)对象组合的有点表述不当的是 ( )

- A. 容器类仅能通过被包含对象的接口来对其进行访问。      B. “黑盒”复用，封装性好，因为被包含对象的内部细节对外是不可见。  
C. 通过获取指向其它的具有相同类型的对象引用，可以在运行期间动态地定义（对象的）组合      D. 造成极其严重的依赖关系。

7. (单选题)代理模式包括 ( ) 角色。

- A. 接收者、命令接口、具体命令、请求者      B. 环境、抽象状态、具体状态  
C. 抽象组件、具体组件、装饰、具体装饰      D. 抽象主题、实际主题、代理

8. (单选题)设计模式具有的优点 ( )

- A. 适应需求变化      B. 程序易于理解      C. 减少开发过程中的代码开发工作量  
D. 简化软件系统的设计

9. (单选题)设计模式的两大主题是( )。

- A. 系统的维护与开发      B. 对象组合与类的继承      C. 系统架

构与系统开发 D. 系统复用与系统扩展

10. (单选题)外观模式的作用是

- A.当不能采用生成子类的方法进行扩充时,动态地给一个对象添加一些额外的功能。
- B.为了系统中的一组功能调用提供一个一致的接口,这个接口使得这一子系统更加容易使用。
- C.保证一个类仅有一个实例,并提供一个访问他的全局访问点。
- D.在方法中定义算法的框架,而将算法中的一些操作步骤延迟到子类中实现。

11. (单选题)( )模式定义了一个高层接口,这个接口使得这一子系统更加容易使用。

- A.Adapter (适配器) 模式
- B.Bridge (桥接) 模式
- C.strategy (策略) 模式
- D.Facade(外观) 模式

12. (单选题)Adapter (适配器) 模式的意图是( )

- A.希望简化现有系统的使用方法。你需要定义自己的借口。
- B.将一个无法控制的现有对象与一个特定借口相匹配。
- C.将一组实现部分从另一组使用它们的对象中分离出来。
- D.你需要为特定的客户(或情况)提供特定系列的对象。

13. (单选题)将一个类的接口转换成客户希望的另一个接口。这句话是对下列哪种模式的描述 ( )

- A.策略模式(Strategies)
- B.桥接模式 (Bridge)
- C.适配器模式 (Adapter)
- D.单例模式 (Singleton)

14. (单选题)关于继承表述错误的是:

- A.继承是一种通过扩展一个已有对象的实现,从而获得新功能的复用方法。
- B.超类可以显式地捕获那些公共的属性和方法。子类则通过附加属性和方法来进行实现的扩展。
- C.在一定意义上说破坏了封装性,因为这会将父类的实现细节暴露给子类。
- D.继承本质上是“白盒复用”,对父类的修改,不会影响到子类。

15. (单选题)行为类模式使用 ( ) 在类间分派行为

- A.接口
- B.继承机制
- C.对象组合
- D.委托

16. (单选题)

Bridge (桥接) 模式的意图是 ( )

- A.希望简化现有系统的使用方法。你需要定义自己的接口。
- B.将一个无法控制的现有对象与一个特定借口相匹配。
- C.将一组实现部分从另一组使用它们的对象中分离出来。

D.你需要为特定的客户（或情况）提供特定系列的对象。

17. (单选题)以下叙述不对的是( )

A.Bridge 模式是将抽象部分与它的实现部分分离,使它们可以独立地变化. B.Bridge 模式是发现并封装不同点的极好例子.

C.Bridge 模式优先使用继承而不是组合. D.Bridge 模式优先使用组合而不是继承.

18. (单选题)

对 Alexander 的模式哲学,以下叙述正确的是( )

A.学习设计模式,可以完全解决软件开发中的变化情况.

B.每个模式可以无数次使用模式提供的解决方案,而不必再次重复同样的工作方式.

C.设计模式总是可以为需求的变化提供更好的解决方案.

D.设计模式描述一个在开发的软件环境中不断产生新的问题时,能提供很好的解决方案.

19. (单选题)应用设计模式的一个优点是 ( )

A.适应需求变化 B.程序易于理解 C.减少开发过程中的代码开发工作量 D.简化软件系统的设计

20. (单选题)实现部分各不相同,但都可以通过一个通用接口被访问是 ( ) 模式中的包容变化

A.Bridge B.Abstract Factory C.Adapter D.Facade

21. (单选题)

最高级别的模式约束其他的模式的不正确的叙述是 ( )

A.最高级别的模式决定其它模式的作用. B.最高级别的模式是最重要的,其他的模式是次要的.

C.最高级别的模式为其它模式提供场景. D.最高级别的模式也可称为场景确定模式.

22. (单选题)典型情况下, ( ) 模式不包容变化.

A.Bridge B.Abstract Factory C.Adapter D.Facade

23. (单选题)常用的设计模式可分为( )

A.创建型、结构型和行为型 B.对象型、结构型和行为型 C.过程型、创建型和结构型 D.抽象型、接口型和实现型

24. (单选题)若系统中的某子模块需要为其他模块( ) 提供访问不同数据库系统的功能,这些数据库系统提供的访问接口有一定的差异,但访问过程却都是相同的,例如,先连接数据库,在打开数据库,最后对数据库进行查询,设计模式可抽象出相同的数据库访问过程.

A.外观 B.装饰 C.单例 D.模板方法

25. (单选题)

下面属于结构模式的有( )。

- A.策略模式 (Strategies)      B.单例模式(Singleton)      C.抽象工厂模式 (Abstract Factory)      D.装饰模式(Decorator)

26. (单选题)Decorator (装饰) 模式的意图是: ( )

A.定义一系列的算法, 把它们一个个的封装起来, 并且使它们可相互替换。

B.为一个对象动态连接附加的职责。

C.你希望只拥有一个对象, 但不用全局对象来控制对象的实例化。

D.在对象之间定义一种一对多的依赖关系, 这样当一个对象的状态改变时, 所有依赖于它的对象都将得到通知并自动更新。

27. (单选题)

保证一个类仅有一个实例, 并提供一个访问它的全局访问点。这句话是对下列哪种模式的描述 ( )

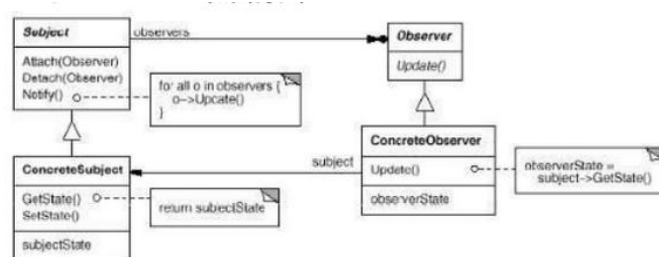
- A.外观模式(Facade)      B.策略模式 (Strategies)      C.适配器模式 (Adapter)      D.单例模式 (Singleton)

28. (单选题)

下面不属于结构模式的有 ( )。

- A.适配器模式(Adapter)      B.单例模式(Singleton)      C.桥接模式 (Bridge)      D.装饰模式 (Decorator)

29. (单选题)下面的类图表示的是哪个设计模式?( )。



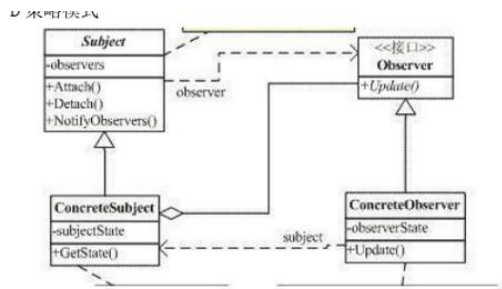
- A.策略模式(strategies)      B.装饰模式 (Decorator)      C.桥接模式 (Bridge)      D.观察者模式(Observer)

30. (单选题)下列模式中,属于行为模式的是( )

- A.工厂模式      B.观察者      C.适配器      D.以上都是

31. (单选题)下面的类图表示的是哪个设计模式?( )





A.观察者模式      B.单例模式      C.桥接模式      D.策略模式

32. (单选题)下列模式中,属于行为模式的是( )

A.外观模式      B.观察者模式      C.单例模式      D.桥接模式

33. (单选题)对于观察者模式, 以下叙述正确的是 ( )。

- A.当对象之间存在依赖关系, 就适宜采用观察者模式。
- B.如果对象之间的以来关系是固定的, 采用观察者模式会带来负面影响。
- C.如果需要得到某事件通知的对象列表是变化的, 不适宜采用观察者模式。
- D.以上叙述皆不正确。

34. (单选题)下面属于创建型模式的有( )

A.桥接模式 (Bridge)      B.工厂方法模式 Factory Method)      C.策略模式(Strategies)      D.观察者模式(Decorator)

35. (单选题)以下哪种模式不属于创建型模式 ( )。

A.单例模式 (Bridge)      B.工厂方法模式 (Factory Method)      C.策略模式(Strategies)      D.抽象工厂模式 (Decorator)

36. (单选题) ( ) 模式的关键是将一个对象定义为原型, 并为其提供复制自己的方法。

A. 原型      B. 创建者      C. 工厂方法      D. 迭代

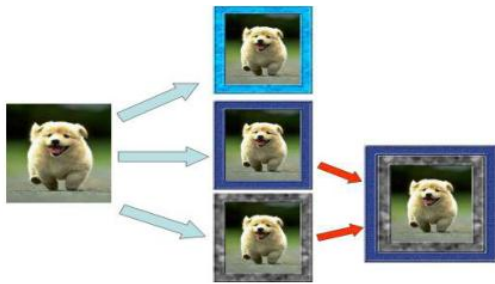
37. (单选题)将一个类的接口转换成客户希望的另一个接口。这句话是对下列哪种模式的描述 ( )。

A.策略模式 (Strategies)      B.桥接模式 (Bridge)      C. 适配器模式 (Adapter)      D. 单例模式 (Singleton)

38. (单选题)打印池在操作系统中是一个用于管理打印任务的应用程序, 通过打印池用户可以删除、中止或者改变打印任务的优先级。我们可以使用 ( ) 来模拟实现打印池的设计。

A. 命令模式      B. 桥接      C. 责任链      D. 单例模式

39. (单选题)下列图，可对应( ) 模式来进行设计。



A. 抽象工厂      B. 观察者      C. 适配器      D. 装饰

40. (单选题)设计模式具有 ( ) 的优点

A. 提高系统性能      B. 减少类的数量,降低系统规模      C. 减少代码开发工作量      D. 提升软件设计的质量

41. (单选题)( )都是行为型设计模式。

A. 组合模式、适配器模式和代理模式      B. 观察者模式、职责链模式和策略模式  
C. 原型模式、建造者模式和单例模式      D. 迭代器模式、命令模式和桥接模式

42. (单选题)

2. 关于单一职责原则，以下叙述错误的是 ( )

A. 一个类只负责一个功能领域中的相应职责  
B. 就一个类而言，应该有且仅有一个引起它变化的原因  
C. 一个类承担的职责过多，越容易易用，被复用的可能性越大  
D. 当一个类承担的职责过多时需要将职责进行分离，将不同的职责封装在不同的类中

43. (单选题)在系统设计中应用迪米特法则，以下叙述有误的是 ( )

A. 在类的划分上应该尽量创建松耦合的类，类的耦合度越低，复用越容易  
B. 如果两个类之间不必彼此直接通信，那么这两个类就不应当发生直接的相互作用  
C. 在对其类的引用上，一个对象对其他对象的引用应降到最低  
D. 在类的设计上，只要有可能，一个类型应该尽量设计成抽象类或接口，且成员变量和成员函数的访问权限最好设置为公开的 (public)

44. (单选题)

以下关于简单工厂模式的叙述错误的是 ( )

A. 简单工厂模式可以根据参数的不同返回不同的产品的实例

B. 简单工厂模式专门定义一个类来负责创建其他类的实例，被创建的实例通常都具有共同的父类

C. 简单工厂模式可以减少系统中类的个数，简化系统的设计，使得系统更易于理解

D. 系统的扩展困难，在添加新的产品时需要修改工厂的业务逻辑，违背了开闭原则

45. (单选题) 以下关于工厂方法模式的叙述错误的是 ( )

A. 在工厂方法模式中引入了抽象工厂类，而具体产品的创建延迟到具体工厂中实现

B. 工厂方法模式添加新的产品对象很容易，无须对原有系统进行修改，符合开闭原则

C. 工厂方法模式存在的问题是在添加新产品时需要编写新的具体产品类，而且还要提供与之对应的具体工厂类，随着类的个数增加会给系统带来一些额外开销

D. 工厂方法模式是所有形式的工厂模式中最为抽象和最具一般性的一种形态，工厂方法模式退化后可以演变成抽象工厂模式

46. (单选题) 以下关于单例模式的描述正确的是 ( )

A. 它描述了只有一个方法的类的集合  
只产生一个唯一的实例

B. 它能保证一个类

C. 它描述了只有一个属性的类的集合  
的方法只能被一个唯一的类调用

D. 它能保证一个类

47. (单选题) ( ) 将一个类的接口转换成客户希望的另一个接口，使得原本由于接口不兼容而不能一起工作的那些类可以一起工作。

A. 命令模式 (Command)

B. 适配器模式 (Adapter)

C. 策略模式 (Strategy)

D. 单例模式 (Singleton)

48. (单选题)

现需要开发一个文件转换软件，将文件由一种格式转换为另一种格式，例如将 XML 文件转换为 PDF 文件、将 DOC 文件转换为 TXT 文件，有些文件格式转换代码已经存在，为了将已有的代码应用于新软件而不需要修改软件的整体结构，

可以使用 ( ) 设计模式进行系统设计。

A. 适配器 (Adapter)

B. 组合 (Composite)

C. 外观 (Facade)

D. 桥接 (Bridge)

49. (单选题) 以下关于桥接模式的叙述错误的是 ( )

A. 桥接模式的用意是将抽象画与实现化脱耦，使得两者可以独立变化

B. 桥接模式将继承关系转换成关联关系，从而降低系统的耦合度

C. 桥接模式可以动态地给一个对象增加功能，这些功能也可以被动

态地撤销

D. 桥接模式可以从接口中分离实现功能, 使得设计更具有扩展性

50. (单选题)一个树形文件系统体现了 ( ) 模式

A. Decorator(装饰)      B. Composite(组合)      C. Bridge(桥接)      D. Proxy(代理)

