

評価テスト

- ① 基底クラスのポインタ型の変数に、派生クラスのインスタンスのアドレスを代入すると、あたかも派生クラスのインスタンスであるかのように振る舞うことを何というか下記から選びなさい。

ア：カプセル化  
イ：仮想関数  
ウ：ポリモーフィズム  
エ：多重継承

- ② あるオブジェクトが状態を変えたときに、依存関係のあるすべてのオブジェクトに自動的にその変化が通知されるデザインパターンの名称を下記から選びなさい。  
ゲームではコリジョンの衝突判定、プレイヤーの状態変化の監視などの処理で使用されることが多いデザインパターンとなっている。

ア：Strategy パターン  
イ：Singleton パターン  
ウ：Abstract Factory パターン  
エ：Observer パターン

- ③ ゲームでは古典的な FSM(有限状態機械、finite state machine)の実装で用いられており、クラスのインスタンスの状態に対応したクラスを作成していくデザインパターンを下記から選びなさい。

ア：Producer – Consumer パターン  
イ：Read – Write Lock パターン  
ウ：State パターン  
エ：Future パターン

- ④ ポリモーフィズムを活用するメリットを自由に記述しなさい。