

1. Quel est le rôle principal du design pattern Command ?

- A) Exécuter des opérations de manière asynchrone
- B) Encapsuler une requête en tant qu'objet
- C) Ajouter des fonctionnalités aux objets de manière dynamique
- D) Simplifier la création d'objets complexes

Réponse : B

2. Dans le pattern Command, qui est responsable d'exécuter la commande réelle ?

- A) L'invoker
- B) Le client
- C) Le receiver
- D) L'interface Command

Réponse : C

3. Dans un système utilisant le pattern Command, comment ajouter une nouvelle action sans modifier les classes existantes ?

- A) En héritant de la classe Invoker
- B) En ajoutant un nouveau receiver
- C) En modifiant la classe Client
- D) En ajoutant une nouvelle classe implémentant l'interface Command

Réponse : D

4. Le pattern Command facilite l'implémentation des fonctionnalités d'annulation et de répétition des actions.

- A) Vrai
- B) Faux

Réponse : A

5. Dans l'exemple du live-coding, quelle classe joue le rôle de "Receiver" pour le pattern Command ?

- A) Television
- B) Main
- C) AugmenterVolumeCommand
- D) Telecommand

Réponse : A