1. Fake este:

Select one:

a. Un framework ce permite realizarea si rularea de teste

b. Un Stub care gestioneaza si contorizeaza numarul de apeluri

c. Un obiect care respecta interfata dar metodele nu fac nimic

d. Un obiect care se comporta asemanator cu unul real, dar are o versiune simplificata

1. Prin ce se caracterizeaza un obiect Dummy?

Select one:

a. Metodele din obiect se ocupa fiecare de cate ceva

b. Nu folosim niciodata un obiect Dummy

c. Respecta interfata, dar metodele nu fac nimic sau returneaza 0 sau null

d. Este folosit atunci cand trebuie sa apelam metodele acelui obiect

1. Stub:

Select one:

a. Niciuna dintre variantele de mai sus

b. Metodele returneaza valori ce nu vor fi hardcodate

c. Metodele returneaza raspunsuri hardcodate

d. Metodele nu fac nimic sau returneaza 0

1. Ce este un Spy?

Select one:

a. Poate fi un Fake

b. Toate variantele sunt corecte

c. Gestioneaza si numarul de apeluri realizate pentru metodele acestor obiecte

d. Poate fi un Stub

5. Un stub care gestioneaza si contorizeaza numarul de apeluri se numeste:

Select one:

a. Spy

b. Fake

c. Mock

d. Dummy object

6. Un obiect care intoarce raspunsuri hardcodate se numeste:

Select one:

a. Fake

b. Stub

c. Dummy object

d. Mock

7. Ce gestioneaza Spy in plus fata de Stub sau Fake?

Select one:

a. Un obiect care respecta interfata dar metodele nu fac nimic

b. Numarul de apeluri realizate pentru metode

c. Framework-uri

d. Valori harcodate

1. Care este metoda folosita pentru testarea conditiilor de eroare in JUnit 5?

Select one:

a. assertThrows;

b. assertTimeout;

c. assertTrue;

d. Niciuna dintre variante nu este corecta;

1. Cum se numeste un obiect care respecta interfata, dar metodele sale nu fac nimic?

Select one:

a. Fake

b. Mock

c. Stub

d. Dummy object

1. La ce se foloseste assertThrows in JUnit5?

Select one:

a. Pentru testarea timpului de rulare

b. Niciuna dintre variantele prezentate

c. Pentru suitele customizate

d. Pentru testarea conditiilor de eroare

1. Ce presupune Spy?

Select one:

a. Este un Stub sau Fake care gestioneaza si numarul de apeluri realizate pentru metodele acestor obiecte;

b. Este un obiect care se comporta ca unul real, dar are o versiune simplificata;

c. Metodele de la un Spy vor returna raspunsuri conservate / hardcodate;

d. Niciuna dintre variante nu este corecta;

1. O dublura de test reprezinta:

Select one:

a. Un alt obiect care se potriveste cu interfata colaboratorului necesar si poate fi trecut in locul sau

b. O secventa de cod folosita pentru testarea unei unitati bine definite din codul aplicatiei software

c. O clasa ce defineste setul de obiecte

d. Un framework ce permite realizarea si rularea de teste

1. Gestioneaza numarul de apeluri realizate pentru metode:

Select one:

a. Fake

b. Spy

c. Stub

d. Dummy

1. Ce este o dublura de testare?

Select one:

a. Un obiect care arata si se comporta ca echivalentul lui de productie, dar este, de fapt, simplificat

b. Un obiect care reduce complexitatea, permite verificarea codului independent de restul sistemului

c. Toate variantele sunt corecte

d. Un alt obiect care se potriveste cu interfata colaboratorului necesar si poate fi trecut in locul sau

1. Ce presupune un Stub?

Select one:

a. Nu poate fi folosit cu apeluri reale

b. Niciuna dintre variantele prezentate

c. Metodele sale vor returna raspunsuri conservate/hardcodate

d. Nu exista aceasta dublura de testare

1. Cum se numeste obiectul care simuleaza comportamentul unui alt obiect in mod controlat?

Select one:

a. Dummy object

b. Fake

c. Spy

d. Mock object

1. Care dintre afirmatii este corecta?

Select one:

a. Un obiect mock se creeaza pe baza unei clase reale.

b. Toate variantele sunt corecte

c. Dummy object este un obiect care respecta interfata, dar metodele nu fac nimic sau returneaza 0 sau null.

d. Spy este un Stub care gestioneaza si contorizeaza numarul de apeluri realizate pentru metodele acestor obiecte.

1. Dummy object:

Select one:

a. Metodele returneaza raspunsuri hardcodate

b. Niciuna dintre variantele de mai sus

c. Metodele returneaza valori ce nu vor fi hardcodate

d. Metodele nu fac nimic sau returneaza 0

1. Ce reprezinta obiectele Dummy?

Select one:

a. Metodele vor returna raspunsuri conservate / hardcodate;

b. Un obiect care respecta interfata, dar metodele nu fac nimic sau returneaza 0 sau null;

c. Un obiect care simuleaza comportamentul unui obiect real, insa intr-un mod controlat;

d. Un obiect care se comporta ca unul real, dar are o versiune simplificata;

1. Care este diferenta dintre un Dummy object si un Stub?

Select one:

a. Nu exista diferente intre ele

b. Stubul gestioneaza si contorizeaza numarul de apeluri

c. metodele dintr-un Dummy intorc raspunsuri hardcodate, pe cand cele din Stub sunt null

d. metodele dintr-un Stub intorc raspunsuri hardcodate, pe cand cele din Dummy sunt null

1. Care dintre urmatoarele reprezinta dubluri de testare?

Select one:

a. Fake, Spy, TestSuite

b. Mock, Mockito, JUnit5

c. Stub, Dummy Object, Mock

d. Spy, Dummy Objet, JUnit5

1. Ce se utilizeaza atunci cand dorim sa testam metoda fara sa fie influentata de referinte externe?

Select one:

a. Dummy object

b. Principiul Reference

c. Cross-Checking

d. Mock testing

1. Ce dublura de test este folosit atunci se doreste verificarea existentei obiectului fara apelarea metodelor prin intemrediul obiectului respectiv?

Select one:

a. Fake

b. Dummy object

c. Spy

d. Mock object

1. Pe ce se bazeaza un Fake?

Select one:

a. Este un obiect care se comporta ca unul real, dar are o versiune simplificata

b. Valoarea intoarsa nu este o valoare hardcodata

c. De obicei, putem stabili ce valoare ar trebui sa se intoarca

d. Toate variantele sunt corecte

1. Care este echivalentul adnotarii @AfterEach din JUnit5-Jupiter in JUnit4?

Select one:

a. @AfterClass;

b. @After;

c. Niciuna dintre variante nu este corecta;

d. @AfterAll;

1. Mock testing este utilizat atunci cand:

Select one:

a. Testerul cunoaste doar datele de intrare si datele de iesire ale aplicatiei

b. Testele sunt realizate din punctul de vedere al utilizatorului

c. Testerul nu stie programare

d. Dorim ca metoda testata sa nu fie influentata de referinte externe

1. Pentru ce dublura de test se poate stabili valoarea pe care o vor intoarce metodele apelate?

Select one:

a. Fake

b. Mock object

c. Dummy object

d. Spy