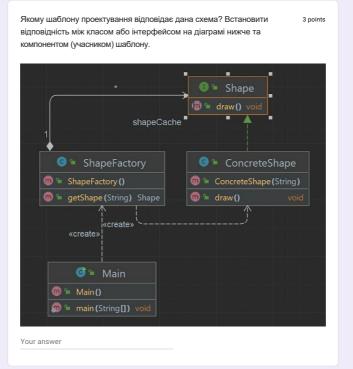
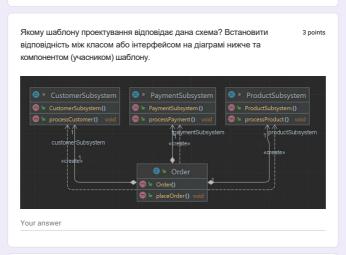
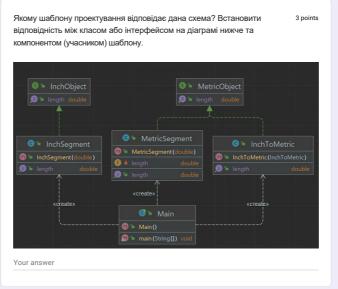
Тест до лабораторної роботи 4 ІПЗ
kradozhon.maxim@III.kpi.ua Switch account
* Indicates required question
Email *
Your email
- Col Circle
ПБ*
Your answer
Група
Choose
Структурні паттерни проектування - це 1 point
Методи проектування, які використовуються для визначення базових властивостей об'єктів.
О Шаблони проектування, що визначають взаємодію об'єктів та класів для створення нових структур.
О Архітектурні концепції, що описують взаємодію підсистем та компонентів системи.
Процес проектування, спрямований на визначення етапів розробки програмного продукту.
<ul> <li>Прийоми оптимізації коду для поліпшення його продуктивності.</li> </ul>
Які паттерни належать до структурних? 2 points
Memento
Proxy
Composite
Factory
Bridge
☐ Strategy
Flyweight
☐ Decorator
Observer
Mediator
Prototype
Facade
Singleton
Adapter
<b>Шаблон "Міст"</b> - це концепція, яка дозволяє 1 point
<ul> <li>Об'єднувати декілька класів в один інтерфейс для зручного використання.</li> </ul>
Визначати порядок виклику методів у батьківському класі та його підкласах.
<ul> <li>Забезпечувати створення сімейства взаємозамінюваних алгоритмів</li> </ul>
Смобінувати об'єкти в складні структури, представлені як єдиний об'єкт.
Відокремлювати абстракцію від її реалізації, щоб обидві можливі були

<b>Шаблон "Компонувальник"</b> використовується для 1 poi	int
О Визначення порядку виклику методів у батьківському класі та його підкласах.	
Відокремлення абстракції від її реалізації для можливості незалежних змін.	
Об'єднання об'єктів в складні структури та обробки них як єдиного об'єкту.	
Введення інтерфейсу-обгортки для взаємодії з підсистемою класів.	
Перевизначення функціоналу класів без зміни їхньої структури.	
Що характеризує шаблон проектування <b>"Декоратор"?</b> 1 poi	int
Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.	
О Використання інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.	
О Визначення сімейства взаємозамінюваних алгоритмів та інкапсуляція їх деталей.	
О Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.	
Групування класів в ієрархію та визначення їх спільного інтерфейсу.	
Що характеризує шаблон проектування <b>"Адаптер"?</b> 1 роі	int
<ul> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> </ul>	
<ul> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> </ul>	
<ul> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> </ul>	
Об'єднання класів в ієрархії та визначення їх спільного інтерфейсу.	
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.	
Що характеризує шаблон проектування "Проксі"? 1 роі	int
Що характеризує шаблон проектування "Проксі"? 1 роі  Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.	int
	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.     Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.     Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.     Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.     Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.     Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.     Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.     Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.     Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.	
<ul> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> </ul>	
<ul> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Що характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?</li> </ul>	
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Що характеризує шаблон проектування "Легковаговик"?  1 роі  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.	
<ul> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Що характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?</li> <li>1 рої</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> </ul>	
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Що характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?  1 роі  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.	
<ul> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Що характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Мінімізації використання пам'яті за рахунок вирішення спільних атрибутів</li> </ul>	
<ul> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Що характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Мінімізації використання пам'яті за рахунок вирішення спільних атрибутів</li> </ul>	int
<ul> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Що характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?</li> <li>Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.</li> <li>Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.</li> <li>Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.</li> <li>Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.</li> <li>Мінімізації використання пам'яті за рахунок вирішення спільних атрибутів між багатьма об'єктами.</li> </ul>	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Що характеризує шаблон проектування "Легковаговик"?  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Мінімізації використання пам'яті за рахунок вирішення спільних атрибутів між багатьма об'єктами.	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Шо характеризує шаблон проєктування "Легковаговик"?  1 рої  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Мінімізації використання пам'яті за рахунок вирішення спільних атрибутів між багатьма об'єктами.	int
Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Шо характеризує шаблон проектування "Легковаговик"?  1 рої  Передачі відповідальності від одного об'єкта до іншого за певних умов.  Забезпечення взаємодії між об'єктами з несумісними інтерфейсами.  Введення інтерфейсу-обгортки для контролю доступу до об'єктів.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.  Мінімізації використання пам'яті за рахунок вирішення спільних атрибутів між багатьма об'єктами.  Шаблон "Фасад" використовується для  1 рої  Заміщення функціоналу класів без зміни їхньої структури.  Додавання нового функціоналу до об'єктів без зміни їхньої структури.	int









mit

Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of National Aviation University.  $\underline{\text{Report Abuse}}$ 

Google Forms

