

Тест до практичної роботи 7 ІПЗ

Total points 12/23 ?

The respondent's email (incom.information@gmail.com) was recorded on submission of this form.

ПІБ *

Байден Джо Святославівна

Група *

ІО-36

✓ Що представляє собою паттерн Memento?

1/1

- ☐ Паттерн для побудови графічних інтерфейсів.
- ☒ Паттерн для управління станом об'єкта. ✓
- ☐ Паттерн для роботи з базами даних.
- ☐ Паттерн для роботи з колекціями даних.
- ☐ Паттерн для взаємодії клієнта з сервером.

✓ Які компоненти входять до складу паттерна Стан?

1/1

- ☐ Builder, Director, Product.
- ☐ Observer, Command, Receiver.
- ☒ Context, State, ConcreteState. ✓
- ☐ Iterator, Aggregate, ConcreteIterator.
- ☐ Strategy, Context, ConcreteStrategy.

✓ Які компоненти входять до складу паттерна Memento?

1/1

- ☒ Originator, Caretaker, Memento. ✓
- ☐ Memento, Command, Receiver.
- ☐ Memento, Director, Product.
- ☐ Memento, Context, ConcreteMemento.
- ☐ Iterator, Memento, ConcreteIterator.

✗ Як використовувати паттерн Memento для відновлення стану об'єкта?

0/1

- ☒ Визначити метод setState() у класі Originator та restoreState() класу Caretaker. ✗
- ☐ Створити новий об'єкт стану за допомогою класу Memento та зберегти його в restoreState() класу Originator
- ☐ Використовувати метод saveState() класу Caretaker та restoreState() класу Originator.
- ☒ Викликати метод restoreState() класу Originator та getState() класу Memento. ✓

✓ Для чого використовується клас Context у паттерні State?

1/1

- ☒ Для зберігання поточного стану об'єкта. ✓
- ☐ Для визначення структури об'єкта.
- ☐ Для видалення зайвих об'єктів.
- ☐ Для створення нового об'єкта.
- ☐ Для управління життєвим циклом об'єкта.

✓ Для чого використовується клас Caretaker у шаблоні Знімок? 1/1

- ☐ Для визначення структури об'єкта.
- ☐ Для управління життєвим циклом об'єкта.
- ☒ Для зберігання поточних станів об'єкта. ✓
- ☐ Для видалення зайвих об'єктів.
- ☐ Для створення нового об'єкта.

✓ Яка основна ідея паттерна State? 1/1

- ☐ Визначення інтерфейсів для створення об'єктів.
- ☐ Реалізація механізму спадкування.
- ☐ Забезпечення відновлення попереднього стану об'єкта.
- ☐ Управління життєвим циклом об'єкта.
- ☒ Забезпечення інкапсуляції поведінки об'єкта. ✓

✓ Як визначити багато станів для об'єкта в паттерні State? 1/1

- ☐ Використовувати структуру даних типу enum.
- ☒ Створити окремий клас для кожного стану. ✓
- ☐ Створити велику кількість класів Context.
- ☐ Використовувати масив станів у класі State.

✓ Як визначити нову операцію у паттерні Command? 1/1

- ☒ Створити окремий клас для кожної команди. ✓
- ☐ Визначити метод execute() у класі Invoker.
- ☐ Додати новий метод у клас Command.
- ☐ Створити новий клас усіх команд.
- ☐ Використовувати наслідування від класу Command.

✓ Які переваги надає використання паттерна Command? 1/1

- ☐ Визначає глобальні змінні для зберігання стану.
- ☐ Використовує прямі залежності між об'єктами.
- ☒ Забезпечує легкість додавання нових операцій. ✓
- ☐ Зменшує кількість класів у системі.
- ☐ Дозволяє виконувати операції в асинхронному режимі.

✗ Як в паттерні Command називається клас, який має реальний функціонал 0/1
та знає, як виконати команду?

- ☒ Receiver ✓
- ☐ ConcreteCommand
- ☐ Command
- ☐ Client
- ☒ Invoker ✗

✓ Яка основна ідея шаблону Interpreter? 1/1

- ☒ Визначення мови та виконання операцій у цій мові. ✓
- ☐ Визначення інтерфейсів для створення об'єктів.
- ☐ Взаємодія об'єктів через обробник подій.
- ☐ Забезпечення інкапсуляції логіки обчислень.
- ☐ Управління станом об'єкта за допомогою контексту.

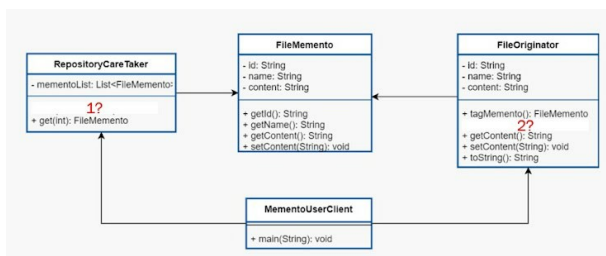
✓ Які компоненти входять до складу шаблону Interpreter? 1/1

- ☐ Observer, Subject, ConcreteObserver.
- ☐ Command, Receiver, Invoker.
- ☒ Client, Context, TerminalExpression. ✓
- ☐ Iterator, Aggregate, ConcreteIterator.
- ☐ Strategy, Context, ConcreteStrategy.

✓ Як в шаблоні Команда називаються вирази, що використовуються для поєднання інших виразів та визначення граматичних правил? 1 / 1

- ☐ Контекст
- ☐ Абстрактний синтаксичний аналізатор
- ☐ Інтерпретатори
- ☒ Нетермінальні вирази ✓
- ☐ Термінальні вирази

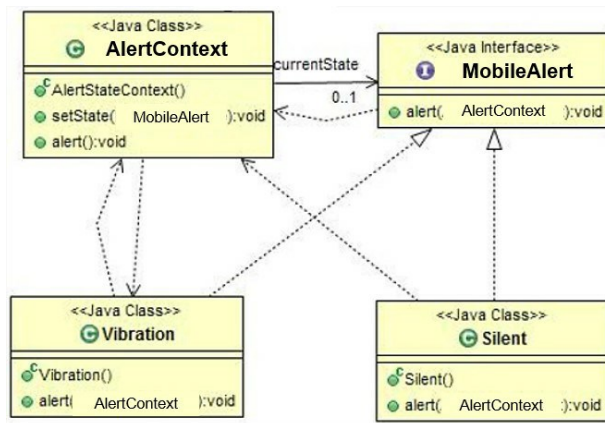
✗ Доповнити пропущені методи на діаграмі відповідно до вказаного на ній паттерна проектування ··/ 3



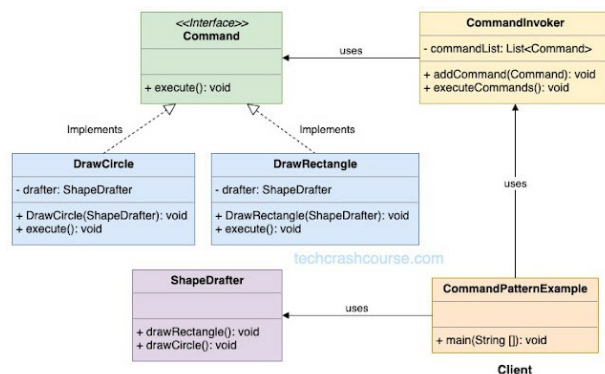
Feedback

add(FileMemento): void
restore(FileMemento): void

✗ Якому шаблону проектування відповідає дана схема? Встановити відповідність між класом або інтерфейсом на діаграмі нижче та компонентом (учасником) шаблону. · / · 3 ·



✗ Додати на власний розсуд ще один елемент ConcreteCommand до наведеної нижче діаграми. В коментарі до завдання описати структуру даного елемента. · / · 3 ·



Quilgo Test ID ★
This question is filled automatically DO NOT EDIT OR REMOVE
⌵ Skip this question ⌵ DO NOT REMOVE OR EDIT! ### JANGAN HAPUS ATAU EDIT! ### ¡NO QUITAR NI EDITAR! ### hataen ya sampaadit na karen! ### @#@#@LURR16

This form was created inside of National Aviation University.
Does this form look suspicious? [Report](#)

Google Forms

