

2. UML

Határidő márc 12, 23:59

Pont 10

Kérdések 10

Időkorlát Nincs

Engedélyezett próbálkozások 5

[Kvíz kitöltése újra](#)

Próbálkozások naplója

	Próbálkozás	Idő	Eredmény
LEGUTOLSÓ	1. próbálkozás	10 perc	3.5 az összesen elérhető 10 pontból

⚠ A helyes válaszok el vannak rejtve.

Ezen próbálkozás eredménye: **3.5** az összesen elérhető 10 pontból

Beadva ekkor: márc 7, 20:03

Ez a próbálkozás ennyi időt vett igénybe: 10 perc

Részleges

1. kérdés

0.5 / 1 pont

Határozza meg milyen jellegű kapcsolattal (precedes, include, extend, invokes) jellemezhetjük az alábbi tevékenység-párokat.

Egy fájl feldolgozásának
befejezése, illetve a fájl
lezárása

invoke



Egy fájl megnyitása, illetve a
fájl nevének billentyűzetről
történő beolvasása.

precedes



Egy fájlból való olvasás,
illetve annak során
bekövetkező hibáknak
jelzése.

include



Egy szöveges fájl olvasásra történő megnyitása, illetve adatok olvasása a fájlból.

extend



2. kérdés

1 / 1 pont

Mi a különbség a „user story” (felhasználói történet) táblázat When és Given bejegyzései között?



A Given megadja, hogy mivel kell eleve rendelkezünk az adott tevékenység elvégzéséhez, a When pedig azt, aminek még el kell készülnie a tevékenység elvégzése előtt.



A Given megadja, hogy milyen eredményt ad az adott tevékenység elvégzése, a When pedig azt, ami a tevékenység elindításához vezet.



A Given megadja, hogy mivel kell rendelkezünk az adott tevékenység elvégzéséhez, a When pedig azt az eseményt, ami a tevékenység elindításához vezet.



A Given megadja, hogy milyen eredmény ad az adott tevékenység elvégzése, a When pedig azt, aminek még el kell készülnie a tevékenység elvégzése előtt.

Helytelen

3. kérdés

0 / 1 pont

Az alábbiak közül melyiket NEM tartalmazza egy objektum diagram?



az objektumok adattagjait



az objektumok osztályait

- ☐ az objektumok metódusait
- ☒ az objektumok adattagjainak értékeit

4. kérdés**1 / 1 pont**

Az alábbiak közül melyik következik a „single responsibility” (egyszeres felelősség) elvéből?

- ☐ A programozó egyszemélyben felelős az általa fejlesztett programrészekért.
- ☐ Egy objektumnak a konstruktorokon, getter-eken és setter-eken kívül csak egy metódusa lehet.
- ☒ Egy objektum metódusai a megoldandó probléma egyetlen, jól meghatározott részét szolgálják.
- ☐ Egy metódus mindig csak egy eredményt ad (vagy visszatérési értéként, vagy paraméterként).

Helytelen**5. kérdés****0 / 1 pont**

Mi a hasonlóság az objektum diagram és kommunikációs diagram között?

- ☐ Mindkettő az objektumokat és az azok közti kapcsolatokat mutatja be.
- ☐ Nincs hasonlóság: az objektum diagram a szerkezetet leíró diagrammok közé tartozik, a kommunikációs diagram pedig a viselkedést leíró diagrammok közé.

☐ Egyik sem tünteti fel az objektumra meghívható metódusokat.



Mindkettő megmutatja, hogy az egyes objektumokra milyen metódusok hívhatók meg.

6. kérdés

1 / 1 pont

Mi a különbség az objektum diagram és kommunikációs diagram között?



A kommunikációs diagram az objektum diagram kibővítése az objektumok között küldött üzenetek feltüntetésével.



A kommunikációs diagram nem tünteti fel az objektumok adattagjait.



Az objektum diagram nem tünteti az egymáshoz kapcsolódó objektumok között küldött üzeneteket.



Nincs különbség: mindkettő az objektumokat és az azok közti kapcsolatokat mutatja be.

Helytelen

7. kérdés

0 / 1 pont

Alkalmas-e egy kommunikációs diagram a szekvencia, elágazás, ciklus ábrázolására?



Ez a nézet nem alkalmas a szekvencia, elágazás és ciklus kifejezésére: ahhoz a tevékenység diagramot, illetve a szekvencia diagramot érdemes használni.



Sorszámozással lehet jelölni a szekvenciát, szögletes zárójelben írhatunk az üzenetekhez feltételeket, csillag jel utal egy üzenet ismételt elküldésére, amelyhez szögletes zárójelben írhatunk ciklusfeltételt.



Sorszámozással az üzenetek egymásközi sorrendje jelölhető, de ennél bonyolultabb programkonstrukciók nem.



A diagramba rajzolt nyilak rendszere képes szekvenciát (egymást követő nyilak), elágazást (elágazó nyilak) és ciklust (hurkot alkotó nyilak) kifejezni.

Helytelen**8. kérdés****0 / 1 pont**

Mi a különbség az osztály és az objektum fogalmai között?



Az osztály az ugyanolyan adattagokkal és metódusokkal rendelkező objektumok halmaza.



Egy objektum típusát, azaz szerkezetének és viselkedésének mintáját az osztály írja le.



Az osztály az objektum fogalmának metódusokkal való kiterjesztése.



Nem minden osztály objektum, de minden objektum osztály.

Helytelen**9. kérdés****0 / 1 pont**

Mit jelölünk aszinkron üzenettel egy szekvencia diagramban?



Azt, amikor az üzenetet küldő objektum nem függeszti fel a saját tevékenységét, amíg az üzenetet fogadó objektum dolgozik (feltéve, hogy ez nem „randevú üzenet”).

☐

Azt, amikor a küldő objektum úgy adja át a vezérlést a fogadó objektumnak, hogy a saját tevékenységét blokkolja mindaddig, amíg a fogadó objektum ezt nem oldja fel.

☐

Azt, amikor egy üzenetben nem hívhatjuk meg közvetlenül a fogadó objektum egy metódusát, hanem csak egy jelzés (szignál) küldhető el neki.

☒

Az aszinkron üzeneteket nem jelölhetjük a szekvencia diagramokban, ezeket csak a kommunikációs diagramokban használhatjuk.

Helytelen**10. kérdés****0 / 1 pont**

Mit jelöl a szekvencia diagramban egy osztályszerep életvonalára felrajzolt téglalap?

☐

Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerep példányainak egyik metódusa fut.

☐

Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerep egy példánya más osztályszerepek példányaival kommunikál.

☒

Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerep valamelyik példánya várakozik egy üzenetre.

☐

Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerepnek valamelyik példánya él.

Kvízeredmény: **3.5** az összesen elérhető 10 pontból