

Questões Objetivas

1. Qual padrão de projeto permite que objetos com interfaces incompatíveis trabalhem juntos?
 - a) Decorator
 - b) Bridge
 - c) Adapter
 - d) Proxy
2. Qual é a principal diferença entre o padrão Adapter e o padrão Facade?
 - a) O Adapter fornece uma nova interface enquanto o Facade redefine uma existente.
 - b) O Adapter trabalha com um único objeto enquanto o Facade trabalha com um subsistema.
 - c) O Adapter permite composição recursiva enquanto o Facade não permite.
 - d) O Adapter gerencia o ciclo de vida do objeto enquanto o Facade inicializa o subsistema.
3. Qual padrão é mais adequado para adicionar funcionalidades a um objeto de maneira dinâmica?
 - a) Composite
 - b) Bridge
 - c) Decorator
 - d) Flyweight
4. Qual padrão de projeto é ideal para criar uma interface simplificada para um subsistema complexo?
 - a) Proxy
 - b) Facade
 - c) Adapter
 - d) Composite
5. Qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre o padrão Composite?
 - a) Permite adicionar comportamentos a objetos individualmente.
 - b) Permite trabalhar com estruturas de árvore como se fossem objetos individuais.
 - c) Permite dividir uma classe grande em hierarquias separadas.
 - d) Permite compartilhar partes do estado entre múltiplos objetos.

Questões Descritivas

6. Explique como o padrão Bridge pode ajudar a reduzir a complexidade de uma classe monolítica.
7. Descreva uma situação em que o uso do padrão Proxy seria mais apropriado do que o uso do padrão Decorator.
8. Diferencie os padrões Flyweight e Singleton em termos de uso de memória.
9. Quais são os benefícios do padrão Decorator em comparação com a criação de subclasses?
10. Explique como o padrão Facade pode ser usado para melhorar a manutenção de um sistema complexo.