Câu hỏi đánh giá seminar Design pattern

Câu 1: Định nghĩa nào sau đây là đúng về design pattern?

1. Là các giải pháp trong phát triển phần mềm.
2. Là một giải pháp cho các vấn đề lặp lại.
3. Là giải pháp cho một vấn đề thường xảy ra trong một ngữ cảnh nhất định.

Câu 2: Những điều nào dưới đây là lợi ích khi áp dụng design pattern?

1. Tăng khả năng trao đổi, giao tiếp trong công việc.
2. Tiết kiệm thời gian nghiên cứu vấn đề.
3. Có thể được áp dụng cho bất kì ngôn ngữ nào.
4. Tăng khả năng cài đặt và bảo trì.

Câu 3: Điều nào đúng về Abstract Factory pattern?

1. Là pattern thuộc nhóm Creational.
2. Là pattern thuộc nhóm Structural.
3. Factory sẽ cung cấp phương thức để tạo ra các đối tượng liên quan mà không cần xác định cụ thể class nào.

Câu 4: Pattern nào được sử dụng khi có một quan hệ một - nhiều giữa các đối tượng, ví dụ khi một đối tượng thay đổi thì các đối tượng phụ thuộc được tự động thông báo?

1. Iterator pattern.
2. Observer pattern.
3. Command pattern.
4. Façade pattern.

Câu 5: Điều nào sau đây đúng về Behavioral pattern?

1. Là design pattern liên quan đến giao tiếp giữa các đối tượng.
2. Là design pattern liên quan đến quan hệ giữa các đối tượng.
3. Bao gồm: Observer, Command, Façade pattern.

Câu 6: NSNumber class là một ví dụ áp dụng Abstract Factory pattern.

1. Đúng
2. Sai

Câu 7: Điều nào đúng về Structural pattern?

1. Là các design pattern cung cấp cách tạo đối tượng nhưng che giấu logic của quá trình tạo.
2. Là design pattern liên quan đến quan hệ giữa các đối tượng.
3. Là design pattern liên quan đến giao tiếp giữa các đối tượng.
4. Bao gồm: Decorator, Façade, Adapter

Câu 8: Design pattern nào cho phép thêm phương thức, chức năng mới vào một đối tượng mà không thay đổi code của nó?

1. Façade
2. Decorator
3. Adapter

Câu 9: Khi sử dụng Category, có thể thêm phương thức và thuộc tính vào đối tượng ban đầu.

1. Đúng
2. Sai

Câu 10: Trong cơ chế Notification, cần cung cấp thông tin của các observer cho publisher object.

1. Đúng
2. Sai