



Software Engineering

- Kapitel 06b: Design Patterns -

Prof. Dr. Carsten Kern



Design Patterns sind ...

A Lustige Muster auf Tapeten

B Wiederverwendbare Lösungen zu wiederkehrenden Design-Problemen

C Wiederverwendbare Lösungen zu wiederkehrenden Modellierungsproblemen

D Wiederkehrende Lösungen zu wiederverwendbaren Designproblemen



Die Façade gehört zu den ...

A Verhaltensmustern

B Strukturmustern

C Erzeugermustern

D Entwurfsmustern



Um Objekte mit Funktionalität anzureichern, nutzt das Decorator-Pattern i.d.R. ...

A

Ausschließlich eine direkte Vererbungshierarchie

B

Einen Konstruktor mit einem Verweis auf ein äußeres Objekt

C

Einen Konstruktor mit einem Verweis auf ein inneres Objekt

D

Flags, um Funktionalität an oder auszuschalten



Die Hauptidee des Observer-Patterns besteht darin, dass ein Beobachter regelmäßig bei einem zu beobachtenden Subjekt Zustandsänderungen erfragt.

A Wahr

B Falsch



Software Ingeniör

Beim Singleton-Design-Pattern spielt Threadsafety keine Rolle, da immer nur auf ein einzelnes Objekt zugegriffen wird.

A Wahr

B Falsch



Design Patterns beschreiben ein konkretes Design und eine konkrete Implementierung

☐ A Wahr

☐ B Falsch