

Podrobnosti o teste 1.termin

Pri otázkach, u ktorých bolo upravené bodové hodnotenie, sú vypísané tri bodové hodnoty, v poradí pôvodných výsledkov otázky, zvýšené alebo znížené hodnotenie a ich súčet - hodnota výsledná.

Z teste bolo získaných 34,00 z maximálnych 50 bodov, t.j. podľa nastavenia prepočítaná úspešnosť 68,00 %.

Pri vyhodnotení sú započítané iba správne odpovede.

Pomocou nasledujúceho filtra môžete obmedziť zobrazené otázky.

Zobraziť iba otázky s úspešnosťou %.

Obmedziť

Číslo otázky	Otázka	Body																																				
1.	<p>Priradte, každému návrhovému vzoru kategóriu do ktorej patrí. Priradte prvky do správnych skupín.</p> <table><thead><tr><th>Prvok skupiny</th><th>Vybraná skupina</th><th>Správna skupina</th><th>Hodnotenie</th></tr></thead><tbody><tr><td>Singleton</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td>●</td></tr><tr><td>Observer</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td>●</td></tr><tr><td>Prototype</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td>●</td></tr><tr><td>Factory Method</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td>●</td></tr><tr><td>Command</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td>●</td></tr><tr><td>Bridge</td><td>Structural</td><td>Structural</td><td>●</td></tr><tr><td>Decorator</td><td>Structural</td><td>Structural</td><td>●</td></tr><tr><td>Template Method</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td>●</td></tr></tbody></table>	Prvok skupiny	Vybraná skupina	Správna skupina	Hodnotenie	Singleton	Creational	Creational	●	Observer	Behavioral	Behavioral	●	Prototype	Creational	Creational	●	Factory Method	Creational	Creational	●	Command	Behavioral	Behavioral	●	Bridge	Structural	Structural	●	Decorator	Structural	Structural	●	Template Method	Behavioral	Behavioral	●	4 z 4 b.
Prvok skupiny	Vybraná skupina	Správna skupina	Hodnotenie																																			
Singleton	Creational	Creational	●																																			
Observer	Behavioral	Behavioral	●																																			
Prototype	Creational	Creational	●																																			
Factory Method	Creational	Creational	●																																			
Command	Behavioral	Behavioral	●																																			
Bridge	Structural	Structural	●																																			
Decorator	Structural	Structural	●																																			
Template Method	Behavioral	Behavioral	●																																			
2.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Observer?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><thead><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>●</td><td>●</td><td>Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Umožniť narábať s operáciou ako objektom</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.</td></tr></tbody></table>	Správna	Vybraná		●	●	Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy	●	●	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania	●	●	Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania	●	●	Umožniť narábať s operáciou ako objektom	●	●	Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.	●	●	Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
●	●	Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy																																				
●	●	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania																																				
●	●	Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania																																				
●	●	Umožniť narábať s operáciou ako objektom																																				
●	●	Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.																																				
●	●	Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.																																				
3.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Visitor?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><thead><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>●</td><td>●</td><td>Vytvoriť prostredníka, ktorý bude umožňovať prístup k objektu</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Zabaliť príkaz do objektu</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Prispôbiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania</td></tr></tbody></table>	Správna	Vybraná		●	●	Vytvoriť prostredníka, ktorý bude umožňovať prístup k objektu	●	●	Zabaliť príkaz do objektu	●	●	Prispôbiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta	●	●	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)	●	●	Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.	●	●	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
●	●	Vytvoriť prostredníka, ktorý bude umožňovať prístup k objektu																																				
●	●	Zabaliť príkaz do objektu																																				
●	●	Prispôbiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta																																				
●	●	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)																																				
●	●	Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.																																				
●	●	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania																																				
4.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Prototype?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><thead><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>●</td><td>●</td><td>Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Vytvoriť nový objekt kopírovaním</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Prispôbiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu</td></tr></tbody></table>	Správna	Vybraná		●	●	Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu	●	●	Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.	●	●	Vytvoriť nový objekt kopírovaním	●	●	Prispôbiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta	●	●	Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt	●	●	Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
●	●	Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu																																				
●	●	Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.																																				
●	●	Vytvoriť nový objekt kopírovaním																																				
●	●	Prispôbiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta																																				
●	●	Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt																																				
●	●	Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu																																				
5.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Composite?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><thead><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Vytvoriť nový objekt kopírovaním</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Umožniť narábať s operáciou ako objektom</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania</td></tr></tbody></table>	Správna	Vybraná		●	●	Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.	●	●	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)	●	●	Vytvoriť nový objekt kopírovaním	●	●	Umožniť narábať s operáciou ako objektom	●	●	Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.	●	●	Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
●	●	Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.																																				
●	●	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)																																				
●	●	Vytvoriť nový objekt kopírovaním																																				
●	●	Umožniť narábať s operáciou ako objektom																																				
●	●	Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.																																				
●	●	Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania																																				

Číslo otázky	Otázka	Body
6.	<p>Udalosťami riadená aplikácia potrebuje poskytnúť UNDO podporu pre akcie. Aký návrhový vzor by ste pri tom využili?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div><div>Správna</div><div>Vybraná</div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Adapter Composite Singleton Prototype Command Visitor Strategy Memento</div>	1 z 1 b.
7.	<p>Požiadavka nemôže byť spracovaná hneď ako bola vygenerovaná, ale treba čakať na vhodný okamih. Aký návrhový vzor by ste použili?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div><div>Správna</div><div>Vybraná</div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Proxy Adapter Bridge Decorator Factory Method Chain of responsibility Command Iterator</div>	1 z 1 b.
8.	<p>Pri implementácii aplikácie/frameworku viete, kedy sa vytvára inštancia istého objektu, nepoznáte však ešte konkrétnu triedu. Aký návrhový vzor by ste použili?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div><div>Správna</div><div>Vybraná</div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Decorator Composite Factory Method Chain of responsibility Template Method Observer Iterator Facade</div>	1 z 1 b.
9.	<p>Potrebuje zabezpečiť aby existovala len jediná inštancia vašej triedy. Aký návrhový vzor by ste použili?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div><div>Správna</div><div>Vybraná</div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Adapter Decorator Singleton Abstract Factory Chain of responsibility Command Template Method Memento</div>	1 z 1 b.
10.	<p>Pre ktorý návrhový vzor je charakteristická metóda clone()?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div><div>Správna</div><div>Vybraná</div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Bridge Decorator Composite Prototype Builder Chain of responsibility Visitor Observer</div>	1 z 1 b.

Číslo otázky	Otázka	Body
11.	<p>Pre ktorý návrhový vzor sú charakteristické metódy <code>attache()</code> a <code>detache()</code>? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div>Decorator</div> <div>Composite</div> <div>Prototype</div> <div>Factory Method</div> <div>Builder</div> <div>Observer</div> <div>Facade</div> <div>Strategy</div> </div>	1 z 1 b.
12.	<p>Pre ktorý návrhový vzor sú charakteristické metódy <code>update()</code> a <code>notify()</code>? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div>Bridge</div> <div>Singleton</div> <div>Prototype</div> <div>Builder</div> <div>Template Method</div> <div>Observer</div> <div>Iterator</div> <div>Strategy</div> </div>	1 z 1 b.
13.	<p>Stručne (max. 1-2 vetami) vysvetlite, čím sa líšia a čo majú spoločné návrhové vzory Prototype a Factory Method. Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>prototype je používaní ak je "cena" vytvorenie nového objektu vysoká a je v pohode, že novú inštanciu urobíme kopírovaním starej (vytvorenie klonu) a Factory method nám zase spraví na novo celú inštanciu aj s potrebnými metódami</p> <p>Komentár: Vyhodnotené bez komentára.</p>	2 z 2 b.
14.	<p>Stručne (max. 1-2 vetami) porovnajte návrhové vzory Adapter a Decorator. Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>Adapteri nam dovoluju pridavať interface-i ku našim classam(lahko ich možme meniť) a Decorator nam dynamicky (už po spustení) pridava(dekoruje) naše objekty</p> <p>Komentár: Vyhodnotené bez komentára.</p>	2 z 2 b.
15.	<p>Vysvetlite stručne čo popisuje WSDL element <binding> Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>Binding nám umožňuje "bindnúť" príkaz, ktorý potom bude vykonaný, vždy pri jeho volaní. Inými slovami, nám hovorí ako bude posielat informácie ,pomocou akeho portu (http get,soap,http post)</p> <p>Komentár:</p> <p>trochu nepresne</p>	2 z 3 b.
16.	<p>Vysvetlite stručne úlohu IoC kontajnera Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>IoC kontajner je velmi výhodný pri developovaní aplikácii/web app. ,pretože sa v nom lahko "testuju/vymienaju" veci. Tzn, že kludne môžeme jeden kontajner zmeniť za druhý z úplne iným významom a kludne sa môžeme k nemu naspäť vrátiť, ak by bol nový zlý atď.. Tak isto, vo vnútri jedného kontajnera, je práca uľahčená, pri výmenách/testoch kódu</p> <p>Komentár:</p> <p>ale konkretene> sluzi na vytvaranie inicializaci a manazovanie komponent tvoriacich aplikaci</p>	1 z 3 b.
17.	<p>Pri ktorých z nasledujúcich operácií spark-api môže nastať premiešanie (shuffle)? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div>repartition</div> <div>filter</div> <div>foreach</div> <div>flatMapValues</div> </div>	2 z 2 b.

Číslo otázky	Otázka	Body
18.	<p>Ktoré z nasledujúcich operácií spark-api sú akcie?</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div>sample</div> <div>first</div> <div>map</div> <div>reduceByKey</div> </div>	1,5 z 2 b.
19.	<p>Ktoré z nasledujúcich operácií spark-api sú transformácie ?</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div>textFile</div> <div>first</div> <div>reduceByKey</div> <div>parallelize</div> </div>	2 z 2 b.
20.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie reduce?</p> <p>Predpokladajte, že argumenty a,b sú čísla, s,t sú reťazce.</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div>(s,t)->s.equals(t)</div> <div>(a,b) -> a&&b</div> <div>(a,b) -> a%b</div> <div>(a,b) -> Math.max(a,b)</div> </div>	0,5 z 2 b.
21.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky rýdzej funkcie (pure function)?</p> <p>Môžete predpokladať, že argumenty:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a,b sú čísla, s reťazec, u je objekt, ktorý ma property urok, - x je lokálna premenná, y globálna premenná <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div>a -> a * y</div> <div>u -> {u.setUrok(0.1);}</div> <div>a -> {return a * y;}</div> <div>a -> a * Math.random()</div> </div>	1,5 z 2 b.
22.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie filter?</p> <p>Predpokladajte, že argumenty a,b sú čísla, s,t sú reťazce.</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div>a -> true</div> <div>s->s.isEmpty()</div> <div>(s,t)->s.equals(t)</div> <div>a -> a-3>0</div> </div>	1,5 z 2 b.
23.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie map?</p> <p>Predpokladajte, že argumenty a,b sú čísla, s,t sú reťazce.</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div>Nevybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> <div><input type="radio"/></div> </div> <div> <div>a -> 1.0</div> <div>s -> s.substring(1,3)</div> <div>a -> new Tuple2(a, a*a)</div> <div>a -> true</div> </div>	2 z 2 b.

24. **Čo vypíše nasledujúci program?** **0 z 1 b.**

```
1. static int LIMIT;
2.
3. public static void main(String[] args) {
4.     SparkConf conf = new SparkConf();
5.     JavaSparkContext sc = new JavaSparkContext(conf);
6.     LIMIT = 20;
7.     List<Integer> d1 = Arrays.asList(1, 10, 100, 1000);
8.     JavaRDD<Integer> rdd1 = sc.parallelize(d1);
9.     JavaRDD<Integer> rdd2 = rdd1.filter(x -> x<LIMIT);
10.    rdd2.cache().collect();
11.    LIMIT=200;
12.    System.out.println("" + rdd2.count());
13.}
```

Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.

Správna

Vybraná



- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 1000
- build error
- run time error
- výsledok nie je jednoznačný

25. **Čo vypíše nasledujúci program?** **1 z 1 b.**

```
1. static int ZLAVA;
2.
3. public static void main(String[] args) {
4.     SparkConf conf = new SparkConf();
5.     JavaSparkContext sc = new JavaSparkContext(conf);
6.
7.     ZLAVA = 25;
8.     List<Integer> d1 = Arrays.asList(100, 110, 120, 130, 140, 150);
9.     JavaRDD<Integer> rdd1 = sc.parallelize(d1);
10.    JavaRDD<Integer> rdd2 = rdd1.map(x -> x - ZLAVA);
11.    ZLAVA = 5;
12.    JavaRDD<Integer> rdd3 = rdd2.map(x -> x - ZLAVA).map(x -> x - ZLAVA);
13.    System.out.println("" + rdd3.filter(x -> x < 100).count());
14.}
```

Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.

Správna

Vybraná



- 0
- 2
- 4
- 6
- build error
- run time error
- výsledok nie je jednoznačný

26. **Predpokladajte, že sme do kolekcie `JavaRDD<String>` `rdd` načítali riadky textového súboru. S využitím operácií RDD-api napíšte výraz, vráti počet rôznych slov v súbore, pričom slová líšiace sa len veľkosťou písmen považujte za totožné. (Pozn. riadky treba rozdeliť na slová) Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne. Študent na otázku neodpovedal.** **0 z 4 b.**27. **Predpokladajte, že máte dve kolekcie `JavaRDD<String>` `rd1` a `JavaRDD<String>` `rd2` obsahujúce reťazce. S využitím operácií RDD-api napíšte výraz pre výpočet symetrickej diferencie množín reťazcov t.j. celkového počtu rôznych reťazcov, ktoré sa nachádzajú práve v jednej z kolekcií (ale nie v oboch) Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne. Študent na otázku neodpovedal.** **0 z 5 b.**