

Testy a skúšanie

Testy k vypracovaniu

Odozvané testy

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 39,00 z maximálnych 50 bodov, t.j. podľa nastavenia prepočítaná úspešnosť 78,00 %.

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><tr><th>Prvok skupiny</th><th>Vybraná skupina</th><th>Správna skupina</th><th>Hodnotenie</th></tr><tr><td>Command</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>Decorator</td><td>Structural</td><td>Structural</td><td></td></tr><tr><td>Observer</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>Factory Method</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td></td></tr><tr><td>Singleton</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td></td></tr><tr><td>Template Method</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td></td></tr></table>	Prvok skupiny	Vybraná skupina	Správna skupina	Hodnotenie	Command	Behavioral	Behavioral		Prototype	Creational	Creational		Decorator	Structural	Structural		Observer	Behavioral	Behavioral		Bridge	Structural	Structural		Factory Method	Creational	Creational		Singleton	Creational	Creational		Template Method	Behavioral	Behavioral		4 z 4 b.
Prvok skupiny	Vybraná skupina	Správna skupina	Hodnotenie																																			
Command	Behavioral	Behavioral																																				
Prototype	Creational	Creational																																				
Decorator	Structural	Structural																																				
Observer	Behavioral	Behavioral																																				
Bridge	Structural	Structural																																				
Factory Method	Creational	Creational																																				
Singleton	Creational	Creational																																				
Template Method	Behavioral	Behavioral																																				
2.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Factory Method? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>Vytvoriť nový objekt kopírovaním</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Oddeliť abstrakciu od implementácie</td></tr></table>	Správna	Vybraná				Vytvoriť nový objekt kopírovaním			Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy			Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania			Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu			Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu			Oddeliť abstrakciu od implementácie	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
		Vytvoriť nový objekt kopírovaním																																				
		Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy																																				
		Umožniť voľbu implementácie nezávisle od voľby abstrakcie/rozhrania																																				
		Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu																																				
		Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu																																				
		Oddeliť abstrakciu od implementácie																																				
3.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Singleton? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></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>Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Umožniť klientovi odoslať príkaz aj bez toho, aby vedel kto ho vykoná</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Prispôsobiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta</td></tr></table>	Správna	Vybraná				Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.			Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy			Umožniť klientovi odoslať príkaz aj bez toho, aby vedel kto ho vykoná			Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)			Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu			Prispôsobiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
		Poskytnúť jednotné rozhranie pre prácu so samostatnými objektami aj kontajnerom.																																				
		Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy																																				
		Umožniť klientovi odoslať príkaz aj bez toho, aby vedel kto ho vykoná																																				
		Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)																																				
		Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu																																				
		Prispôsobiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta																																				
4.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Prototype? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></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 operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy</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 príkaz do objektu</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Vytvoriť nový objekt kopírovaním</td></tr></table>	Správna	Vybraná				Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt			Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)			Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy			Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.			Zabaliť príkaz do objektu			Vytvoriť nový objekt kopírovaním	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
		Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt																																				
		Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)																																				
		Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy																																				
		Poskytnúť možnosť reakcie na udalosť/informáciu viacerým objektom.																																				
		Zabaliť príkaz do objektu																																				
		Vytvoriť nový objekt kopírovaním																																				
5.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Abstract Factory? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poskytnúť rozhranie na vytváranie objektov viacerých tried, pričom voľbu konkrétnych tried necháte na implementáciu</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Zabaliť príkaz do objektu</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Oddeliť abstrakciu od implementácie</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt</td></tr></table>	Správna	Vybraná				Poskytnúť rozhranie na vytváranie objektov viacerých tried, pričom voľbu konkrétnych tried necháte na implementáciu			Zabaliť príkaz do objektu			Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)			Oddeliť abstrakciu od implementácie			Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania			Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
		Poskytnúť rozhranie na vytváranie objektov viacerých tried, pričom voľbu konkrétnych tried necháte na implementáciu																																				
		Zabaliť príkaz do objektu																																				
		Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)																																				
		Oddeliť abstrakciu od implementácie																																				
		Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania																																				
		Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt																																				

Číslo otázky	Otázka	Body
6.	<p>Potrebuje zabezpečiť aby globálny zdieľaný prístupový bod k databáze/mailovému serveru/window-manageru... 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>Adapter</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Composite</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Singleton</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Prototype</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Builder</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Command</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Template Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Observer</div> </div>	1 z 1 b.
7.	<p>Potrebuje počítať prístupy k objektu. 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>Proxy</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Composite</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Prototype</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Factory Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Builder</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Visitor</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Facade</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Memento</div> </div>	1 z 1 b.
8.	<p>Potrebuje kontrolovať, kto má prístup k objektu. 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>Proxy</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Singleton</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Prototype</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Factory Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Template Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Visitor</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Facade</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Memento</div> </div>	1 z 1 b.
9.	<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>Proxy</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Adapter</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Bridge</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Decorator</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Factory Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Command</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Template Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Facade</div> </div>	1 z 1 b.
10.	<p>Pre ktorý návrhový vzor je charakteristická metóda execute()?</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>Decorator</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Prototype</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Chain of responsibility</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Command</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Template Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Visitor</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Observer</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Iterator</div> </div>	1 z 1 b.
11.	<p>Pre ktorý návrhový vzor je charakteristická metóda accept()?</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>Proxy</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Decorator</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Composite</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Abstract Factory</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Template Method</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Visitor</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Observer</div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div>Strategy</div> </div>	1 z 1 b.

Číslo otázky	Otázka	Body
12.	<p>Ktorý návrhový vzor je alternatívou pre statický objekt? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <p>Správna Vybraná</p> <p><input type="radio"/> Adapter</p> <p><input type="radio"/> Decorator</p> <p><input checked="" type="radio"/> Singleton</p> <p><input type="radio"/> Factory Method</p> <p><input type="radio"/> Builder</p> <p><input type="radio"/> Command</p> <p><input type="radio"/> Visitor</p> <p><input type="radio"/> Strategy</p>	1 z 1 b.
13.	<p>Stručne (max. 1-2 vetami) vysvetlite, čím sa líšia a čo majú spoločné návrhové vzory Proxy a Adapter. Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>Adapter poskytuje rozdielny interface pre dany objekt a Proxy poskytuje ten istý interface pre dany objekt. Adapter je určený pre zmenu interfacu existujúceho objektu. Oba návrhové vzory implementujú objekt pre ovládanie iného objektu.</p> <p>Komentár: Vyhodnotené bez komentára.</p>	2 z 2 b.
14.	<p>Stručne (max. 1-2 vetami) porovnajte návrhové vzory Adapter a Bridge.</p> <p>Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>Adapter umožňuje, aby veci fungovali po tom čo boli navrhnuté. Bridge umožňuje, aby veci fungovali predtým. Bridge je navrhnutý dopredu, aby sa abstrakcia a implementácia mohli meniť nezávisle. Adapter je zase navrhnutý tak, aby nesúvisiace triedy spolupracovali.</p> <p>Komentár: Vyhodnotené bez komentára.</p>	2 z 2 b.
15.	<p>Vymenujte základné pojmy AOP Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>Aspekt - Prostriedok modulárneho vyjadrenia pretínajúcich aktivít Join point - dobre definované miesto v kóde programu komponentu, v ktorom je možné pripojenie kódu rady aspektu Advice - definuje kód pripájaný v označených bodoch spojenia Pointcut - vyberá (označuje) body spojenia, ku ktorým je pripojený kód rady Weaving - program vykonávajúci spojenie (linkovanie) komponentov a aspektov do výsledného kódu Component - zdrojový kód, do ktorého sú nalinkované aspekty</p> <p>Komentár: Vyhodnotené bez komentára.</p>	3 z 3 b.
16.	<p>Vysvetlite stručne čo popisuje WSDL element <binding> Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <p>Poskytuje konkrétne podrobnosti o tom, ako sa operácia typu portType preniesie.</p> <p>Komentár: Vyhodnotené bez komentára.</p>	3 z 3 b.
17.	<p>Ktoré z nasledujúcich operácií spark-api sú akcie? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <p>Správna Vybraná Nevybraná</p> <p><input checked="" type="radio"/> foreach</p> <p><input checked="" type="radio"/> first</p> <p><input checked="" type="radio"/> flatMap</p> <p><input checked="" type="radio"/> filter</p>	1,5 z 2 b.
18.	<p>Pri ktorých z nasledujúcich operácií spark-api môže nastať premiešanie (shuffle)? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <p>Správna Vybraná Nevybraná</p> <p><input type="radio"/> filter</p> <p><input checked="" type="radio"/> reduceByKey</p> <p><input checked="" type="radio"/> sortByKey</p> <p><input checked="" type="radio"/> groupBy</p>	2 z 2 b.
19.	<p>Ktoré z nasledujúcich operácií spark-api sú transformácie ? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <p>Správna Vybraná Nevybraná</p> <p><input checked="" type="radio"/> filter</p> <p><input checked="" type="radio"/> distinct</p> <p><input checked="" type="radio"/> first</p> <p><input checked="" type="radio"/> mapToPair</p>	1,5 z 2 b.

Číslo otázky	Otázka	Body																														
20.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky rýdzej funkcie (pure function) <i>Môžete predpokladať, že argumenty:</i> - a,b sú čísla, s reťazec, u je objekt, ktorý ma property urok, - x je lokálna premenná, y globálna premenná</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>a -> a * Math.random()</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>a -> { int x=a>0?1:0; return x*a; }</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>s -> { if ("hello".statWith(s)) return true; return false; }</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>a -> {return a * y;}</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> a * Math.random()	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> { int x=a>0?1:0; return x*a; }	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s -> { if ("hello".statWith(s)) return true; return false; }	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> {return a * y;}	1,5 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> a * Math.random()																													
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> { int x=a>0?1:0; return x*a; }																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s -> { if ("hello".statWith(s)) return true; return false; }																													
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> {return a * y;}																													
21.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie map Predpokladajte, že argumenty a,b sú čísla, s,t sú reťazce.</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>a -> new Tuple2(a, a*a)</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>a -> {int y=a>0?1:0; return a*y;}</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>s -> s.isEmpty()</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>a -> 1.0</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> new Tuple2(a, a*a)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> {int y=a>0?1:0; return a*y;}	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s -> s.isEmpty()	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> 1.0	1,5 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> new Tuple2(a, a*a)																													
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	a -> {int y=a>0?1:0; return a*y;}																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s -> s.isEmpty()																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> 1.0																													
22.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie filter Predpokladajte, že argumenty a,b sú čísla, s,t sú reťazce.</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>s->s.isEmpty()</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>s->"hello".statWith(s)</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>a -> true</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>a -> a-3>0</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s->s.isEmpty()	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s->"hello".statWith(s)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> true	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> a-3>0	2 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s->s.isEmpty()																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	s->"hello".statWith(s)																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> true																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	a -> a-3>0																													
23.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie reduce Predpokladajte, že argumenty a,b sú čísla, s,t sú reťazce.</p> <p>Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>(a,b) -> a</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>(a,b) -> a-b</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>(a,b) -> a&&b</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>(a,b) -> a*b</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	(a,b) -> a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	(a,b) -> a-b	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	(a,b) -> a&&b	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	(a,b) -> a*b	2 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	(a,b) -> a																													
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	(a,b) -> a-b																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	(a,b) -> a&&b																													
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	(a,b) -> a*b																													
24.	<p>Čo vypíše nasledujúci program?</p> <pre>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. LIMIT=200; 11. rdd2.cache().collect(); 12. System.out.println("" + rdd2.count()); 13.}</pre> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th></th></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>0</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>1</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>2</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input checked="" type="radio"/></td><td>3</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>4</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>1000</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>build error</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>run time error</td></tr><tr><td><input type="radio"/></td><td><input type="radio"/></td><td>výsledok nie je jednoznačný</td></tr></table>	Správna	Vybraná		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1000	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	build error	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	run time error	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	výsledok nie je jednoznačný	1 z 1 b.
Správna	Vybraná																															
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2																														
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	3																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1000																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	build error																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	run time error																														
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	výsledok nie je jednoznačný																														

Číslo otázky	Otázka	Body
--------------	--------	------

25. **Čo vypíše nasledujúci program?** **1 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	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1000
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	build error
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	run time error
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	výsledok nie je jednoznačný

26. Predpokladajte, že **JavaRDD<String> rdd** je kolekcia reťazcov. **0 z 4 b.**

S využitím operácií RDD-api napíšte výraz, ktorého výstupom je boolovská hodnota hovoriaca či sú v kolekcii duplicity (t.j. ak sa v kolekcii vyskytuje reťazec viac krát výraz hodnotu true inak false).

Reťazce líšiacie sa len veľkosťou písmen považujte pri tom za rovnaké.

Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.

Študent na otázku neodpovedal.

27. Predpokladajte, že **JavaPairRDD<String, String> pdd** je kolekcia dvojíc, kde prvá zložka je meno študenta druhá názov predmetu, ktorý má zapísaný. **0 z 5 b.**

S využitím operácií RDD-api napíšte výraz, ktorého návratovou hodnotou je mapa (java.util.map) udávajúca pre každý predmet, koľko študentov ho má zapísaný (t.j. kľúč je názov predmetu a hodnota počet)

Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.

Študent na otázku neodpovedal.

- Späť na zoznam napísaných testov
- Späť na zoznam testov k vypracovaniu
- Návrat do osobnej administratívy