

### 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 45,00 z maximálnych 50 bodov, t.j. podľa nastavenia prepočítaná úspešnosť 90,00 %.



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>Template Method</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Command</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Bridge</td><td>Structural</td><td>Structural</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Decorator</td><td>Structural</td><td>Structural</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Observer</td><td>Behavioral</td><td>Behavioral</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Prototype</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Singleton</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td><div></div></td></tr><tr><td>Factory Method</td><td>Creational</td><td>Creational</td><td><div></div></td></tr></table>	Prvok skupiny	Vybraná skupina	Správna skupina	Hodnotenie	Template Method	Behavioral	Behavioral	<div></div>	Command	Behavioral	Behavioral	<div></div>	Bridge	Structural	Structural	<div></div>	Decorator	Structural	Structural	<div></div>	Observer	Behavioral	Behavioral	<div></div>	Prototype	Creational	Creational	<div></div>	Singleton	Creational	Creational	<div></div>	Factory Method	Creational	Creational	<div></div>	4 z 4 b.
Prvok skupiny	Vybraná skupina	Správna skupina	Hodnotenie																																			
Template Method	Behavioral	Behavioral	<div></div>																																			
Command	Behavioral	Behavioral	<div></div>																																			
Bridge	Structural	Structural	<div></div>																																			
Decorator	Structural	Structural	<div></div>																																			
Observer	Behavioral	Behavioral	<div></div>																																			
Prototype	Creational	Creational	<div></div>																																			
Singleton	Creational	Creational	<div></div>																																			
Factory Method	Creational	Creational	<div></div>																																			
2.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Bridge?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Vytvoriť kostru algoritmu a detaily prenechať na potriedy</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Oddeliť abstrakciu od implementácie</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Vytvoriť prostredníka, ktorý bude umožňovať prístup k objektu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Umožniť klientovi odoslať príkaz aj bez toho, aby vedel kto ho vykoná</td></tr></table>	Správna	Vybraná		<div></div>	<div></div>	Vytvoriť kostru algoritmu a detaily prenechať na potriedy	<div></div>	<div></div>	Oddeliť abstrakciu od implementácie	<div></div>	<div></div>	Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru	<div></div>	<div></div>	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania	<div></div>	<div></div>	Vytvoriť prostredníka, ktorý bude umožňovať prístup k objektu	<div></div>	<div></div>	Umožniť klientovi odoslať príkaz aj bez toho, aby vedel kto ho vykoná	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
<div></div>	<div></div>	Vytvoriť kostru algoritmu a detaily prenechať na potriedy																																				
<div></div>	<div></div>	Oddeliť abstrakciu od implementácie																																				
<div></div>	<div></div>	Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru																																				
<div></div>	<div></div>	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania																																				
<div></div>	<div></div>	Vytvoriť prostredníka, ktorý bude umožňovať prístup k objektu																																				
<div></div>	<div></div>	Umožniť klientovi odoslať príkaz aj bez toho, aby vedel kto ho vykoná																																				
3.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Singleton?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Poskytnúť prostredníka, ktorý bude kontrolovať prístup k objektu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy</td></tr></table>	Správna	Vybraná		<div></div>	<div></div>	Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu	<div></div>	<div></div>	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)	<div></div>	<div></div>	Poskytnúť prostredníka, ktorý bude kontrolovať prístup k objektu	<div></div>	<div></div>	Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu	<div></div>	<div></div>	Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru	<div></div>	<div></div>	Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
<div></div>	<div></div>	Poskytnúť rozhranie na tvorbu objektu, pričom rozhodnutie aký objekt sa vytvorí necháte na implementáciu																																				
<div></div>	<div></div>	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)																																				
<div></div>	<div></div>	Poskytnúť prostredníka, ktorý bude kontrolovať prístup k objektu																																				
<div></div>	<div></div>	Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu																																				
<div></div>	<div></div>	Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru																																				
<div></div>	<div></div>	Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy																																				
4.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Proxy?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Vytvoriť nový objekt kopírovaním</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Oddeliť abstrakciu od implementácie</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)</td></tr></table>	Správna	Vybraná		<div></div>	<div></div>	Vytvoriť nový objekt kopírovaním	<div></div>	<div></div>	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania	<div></div>	<div></div>	Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy	<div></div>	<div></div>	Oddeliť abstrakciu od implementácie	<div></div>	<div></div>	Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt	<div></div>	<div></div>	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
<div></div>	<div></div>	Vytvoriť nový objekt kopírovaním																																				
<div></div>	<div></div>	Zabaliť existujúci objekt do nového rozhrania																																				
<div></div>	<div></div>	Zabezpečiť, že bude vytvorený jediná inštancia triedy																																				
<div></div>	<div></div>	Oddeliť abstrakciu od implementácie																																				
<div></div>	<div></div>	Poskytnúť zástupcu, ktorý rezervuje miesto pre skutočný objekt																																				
<div></div>	<div></div>	Poskytnúť operáciu pracujúcu s objektami rôznych typov (tvoriacich zložitejšiu štruktúru)																																				
5.	<p>Čo je zámerom návrhového vzoru Builder?</p> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><td></td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Poskytnúť rozhranie na vytváranie objektov viacerých tried, pričom voľbu konkrétnych tried necháte na implementáciu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu</td></tr><tr><td><div></div></td><td><div></div></td><td>Prispôsobiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta</td></tr></table>	Správna	Vybraná		<div></div>	<div></div>	Poskytnúť rozhranie na vytváranie objektov viacerých tried, pričom voľbu konkrétnych tried necháte na implementáciu	<div></div>	<div></div>	Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru	<div></div>	<div></div>	Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)	<div></div>	<div></div>	Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu	<div></div>	<div></div>	Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu	<div></div>	<div></div>	Prispôsobiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta	1 z 1 b.															
Správna	Vybraná																																					
<div></div>	<div></div>	Poskytnúť rozhranie na vytváranie objektov viacerých tried, pričom voľbu konkrétnych tried necháte na implementáciu																																				
<div></div>	<div></div>	Reprezentovať komplexný objekt ako stromovú štruktúru																																				
<div></div>	<div></div>	Oddeliť vytváranie komplexných objektov od ich reprezentácie (detailnej špecifikácie)																																				
<div></div>	<div></div>	Dynamicky rozšíriť funkcionality objektu																																				
<div></div>	<div></div>	Pridať funkcionality objektu bez nutnosti vytvoriť podtriedu																																				
<div></div>	<div></div>	Prispôsobiť rozhranie existujúceho objekt potrebám klienta																																				

Číslo otázky	Otázka	Body
6.	<p>Potrebuje rozšíriť funkcionalitu triedy bez použitia podtried. Aký návrhový vzor by ste použili? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Proxy</div> <div>Decorator</div> <div>Factory Method</div> <div>Abstract Factory</div> <div>Command</div> <div>Template Method</div> <div>Visitor</div> <div>Memento</div> </div>	1 z 1 b.
7.	<p>Komponenta, ktorú chcete použiť, nemá rozhranie vyhovujúce vašim dátovým objektom. Aký návrhový vzor by ste použili? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Adapter</div> <div>Abstract Factory</div> <div>Builder</div> <div>Chain of responsibility</div> <div>Visitor</div> <div>Iterator</div> <div>Facade</div> <div>Memento</div> </div>	1 z 1 b.
8.	<p>Potrebuje počítať prístupy k objektu. Aký návrhový vzor by ste použili? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Proxy</div> <div>Bridge</div> <div>Decorator</div> <div>Composite</div> <div>Template Method</div> <div>Visitor</div> <div>Observer</div> <div>State</div> </div>	1 z 1 b.
9.	<p>Požiadavka nemôže byť spracovaná hneď ako bola vygenerovaná, ale treba čakať na vhodný okamih. Aký návrhový vzor by ste použili? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Proxy</div> <div>Bridge</div> <div>Singleton</div> <div>Command</div> <div>Template Method</div> <div>Visitor</div> <div>Iterator</div> <div>Facade</div> </div>	1 z 1 b.
10.	<p>Ktorý návrhový vzor obsahuje rekurzívnu štruktúru? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Singleton</div> <div>Prototype</div> <div>Chain of responsibility</div> <div>Command</div> <div>Visitor</div> <div>Observer</div> <div>Iterator</div> <div>Facade</div> </div>	0 z 1 b.
11.	<p>Pre ktorý návrhový vzor je charakteristická metóda clone()? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <div> <div>Správna</div> <div>Vybraná</div> <div></div> </div> <div> <div><input type="radio"/></div> <div><input checked="" type="radio"/></div> <div></div> </div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> <div>Proxy</div> <div>Composite</div> <div>Singleton</div> <div>Prototype</div> <div>Factory Method</div> <div>Abstract Factory</div> <div>Observer</div> <div>Facade</div> </div>	1 z 1 b.

Císlo otázky	Otázka	Body
12.	Ktorý návrhový vzor môže pri svojej implementácii využiť wrapper? Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí. <div>Správna Vybraná <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>Factory Method</div></div><div><div><div></div></div><div>Template Method</div></div><div><div><div></div></div><div>Iterator</div></div><div><div><div></div></div><div>Strategy</div></div></div></div>	1 z 1 b.
13.	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.  Proxy používa pre všetky objekty rovnaký interface (wrapper), Adapter konvertuje existujúci interface na odlišný, aby docielil kompatibilitu s iným rozhraním.  Komentár: Vyhodnotené bez komentára.	2 z 2 b.
14.	S akým návrhovým vzorom súvisí IoC kontainer frameworku Spring? Stručne vysvetlite. Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.  Pri IoC chceme dosiahnuť to, aby sme nemuseli pri rozširovaní aplikácie zasahovať do existujúceho kódu. Návrhové vzory: - Template Method - časť algoritmu je definovaná v nadtriade, podtrieady si vedia doiplmentovať chýbajúce časti bez zmeny pôvodného kódu. - Strategy - je definovaná množina algoritmov, ktoré sa dajú navzájom zamieňať - vieme zmeniť algoritmus bez toho aby bol klient zasiadnutý.  Komentár:	1 z 2 b.
15.	Vymenujte základné princípy, na ktorých stojí architektúra frameworku Spring Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.  Inversion of control Dependency injection Aspect-oriented programming  Komentár: Vyhodnotené bez komentára.	3 z 3 b.
16.	Vysvetlite stručne úlohu IoC kontajnera Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.  IoC container slúži na menežovanie životného cyklu objektov (beanov) a závislostí objektov pomocou dependency injection.  Komentár:	2,5 z 3 b.
17.	Ktoré z nasledujúcich operácií spark-api sú akcie? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie. <div>Správna Vybraná Nevybraná <div><div><div><div></div></div><div>map</div></div><div><div><div></div></div><div>first</div></div><div><div><div></div></div><div>parallelize</div></div><div><div><div></div></div><div>textFile</div></div></div></div>	2 z 2 b.
18.	Ktoré z nasledujúcich operácií spark-api sú transformácie ? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie. <div>Správna Vybraná Nevybraná <div><div><div><div></div></div><div>groupBy</div></div><div><div><div></div></div><div>filter</div></div><div><div><div></div></div><div>reduce</div></div><div><div><div></div></div><div>count</div></div></div></div>	2 z 2 b.
19.	Pri ktorých z nasledujúcich operácií spark-api môže nastať premiešanie (shuffle)? Vyberte pri jednotlivých možných odpovediach, či sú správne alebo nie. <div>Správna Vybraná Nevybraná <div><div><div><div></div></div><div>sortByKey</div></div><div><div><div></div></div><div>map</div></div><div><div><div></div></div><div>flatMap</div></div><div><div><div></div></div><div>filter</div></div></div></div>	2 z 2 b.

Číslo otázky	Otázka	Body																														
20.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie <b>filter</b></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> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>s-&gt;"hello".statWith(s)</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>s-&gt;s.size()</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>(a,b) -&gt; a&amp;&amp;b</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>a -&gt; 1.0</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s->"hello".statWith(s)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	s->s.size()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	(a,b) -> a&&b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	a -> 1.0	2 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s->"hello".statWith(s)																													
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	s->s.size()																													
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	(a,b) -> a&&b																													
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	a -> 1.0																													
21.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky <b>rýdzej funkcie</b> (pure function)</p> <p>Môžete predpokladať, že argumenty:</p> <p>- <b>a,b</b> sú čísla, <b>s</b> reťazec, <b>u</b> je objekt, ktorý ma property urok,</p> <p>- <b>x</b> je lokálna premenná, <b>y</b> 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 checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>a -&gt; { int x=a&gt;0?1:0; return x*a; }</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>s -&gt; s.isEmpty()</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>a -&gt; { return Math.random() *a;}</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>s -&gt; { if ("hello".statWith(s)) return true; return false; }</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a -> { int x=a>0?1:0; return x*a; }	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> s.isEmpty()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	a -> { return Math.random() *a;}	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> { if ("hello".statWith(s)) return true; return false; }	2 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a -> { int x=a>0?1:0; return x*a; }																													
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> s.isEmpty()																													
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	a -> { return Math.random() *a;}																													
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> { if ("hello".statWith(s)) return true; return false; }																													
22.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie <b>reduce</b></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> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>(a,b) -&gt; Math.max(a,b)</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>(s,t)-&gt;s.split(t)</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>(a,b) -&gt; a+b</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>(a,b) -&gt; (a+b)/2</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(a,b) -> Math.max(a,b)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	(s,t)->s.split(t)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(a,b) -> a+b	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(a,b) -> (a+b)/2	1,5 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(a,b) -> Math.max(a,b)																													
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	(s,t)->s.split(t)																													
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(a,b) -> a+b																													
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(a,b) -> (a+b)/2																													
23.	<p>Ktoré z uvedených lambda výrazov spĺňajú podmienky kladené na argumenty operácie <b>map</b></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> <table><tr><th>Správna</th><th>Vybraná</th><th>Nevybraná</th><th></th></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>a -&gt; {int y=a&gt;0?1:0; return a*y;}</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>a -&gt; new Tuple2(a, a*a)</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>s -&gt; s.substring(1,3)</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>s -&gt; {return s.length();}</td></tr></table>	Správna	Vybraná	Nevybraná		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a -> {int y=a>0?1:0; return a*y;}	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a -> new Tuple2(a, a*a)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> s.substring(1,3)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> {return s.length();}	2 z 2 b.										
Správna	Vybraná	Nevybraná																														
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a -> {int y=a>0?1:0; return a*y;}																													
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	a -> new Tuple2(a, a*a)																													
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> s.substring(1,3)																													
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	s -> {return s.length();}																													
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&lt;Integer&gt; dl = Arrays.asList(1, 10, 100, 1000); 8.     JavaRDD&lt;Integer&gt; rdd1 = sc.parallelize(dl); 9.     JavaRDD&lt;Integer&gt; rdd2 = rdd1.filter(x -&gt; x&lt;LIMIT); 10.    rdd2.cache().collect(); 11.    LIMIT=200; 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="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>0</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>2</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>3</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>4</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>1000</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>build error</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>run time error</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td>výsledok nie je jednoznačný</td></tr></table>	Správna	Vybraná		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	build error	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	run time error	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	výsledok nie je jednoznačný	1 z 1 b.
Správna	Vybraná																															
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1																														
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1000																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	build error																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	run time error																														
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	výsledok nie je jednoznačný																														

Číslo otázky	Otázka	Body																								
25.	<p>Čo vypíše nasledujúci program?</p> <pre> 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&lt;Integer&gt; dl = Arrays.asList(100, 110, 120, 130, 140, 150); 9.     JavaRDD&lt;Integer&gt; rdd1 = sc.parallelize(dl); 10.    JavaRDD&lt;Integer&gt; rdd2 = rdd1.map(x -&gt; x - ZLAVA); 11.    ZLAVA = 5; 12.    JavaRDD&lt;Integer&gt; rdd3 = rdd2.map(x -&gt; x - ZLAVA).map(x -&gt; x - ZLAVA); 13.    System.out.println("" + rdd3.filter(x -&gt; x &lt; 100).count()); 14.}</pre> <p>Vyberte iba jednu z nasledujúcich možných odpovedí.</p> <table> <tr> <td><b>Správna</b></td> <td><b>Vybraná</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td>0</td> </tr> <tr> <td><input type="radio"/></td> <td><input checked="" type="radio"/></td> <td>2</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>6</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>	<b>Správna</b>	<b>Vybraná</b>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6	<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.
<b>Správna</b>	<b>Vybraná</b>																									
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0																								
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2																								
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4																								
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6																								
<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.	<p>Predpokladajte, že <b>JavaRDD&lt;String&gt; rdd</b> je kolekcia reťazcov. 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 líšiace sa len veľkosťou písmen považujte pri tom za rovnaké. Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <pre> Map&lt;String, Long&gt; countWordsMap = rdd.countByValue(); Stream&lt;Long&gt; mapValuesStream = countWordsMap.values().stream(); boolean duplicate = mapValuesStream.anyMatch(c -&gt; c &gt; 1);  return duplicate;</pre> <p><b>Komentár:</b></p> <p>dalo sa to jedným výrazom</p> <p>nerozlišujete veľkosť písmen</p>	3 z 4 b.																								
27.	<p>Predpokladajte, že kolekcie <b>JavaRDD&lt;String&gt; rdd1</b> a <b>JavaRDD&lt;String&gt; rdd2</b> obsahujú riadky dvoch textových súborov S využitím operácií RDD-api napíšte výraz, ktorý vráti zoznam (java.util.List) obsahujúci všetky rôzne slová, ktoré sa nachádzajú v prvom súbore ale nenachádzajú v druhom. (Pozn. riadky treba rozdeliť na slová) Na túto otázku môžete odpovedať ľubovoľne dlhým textom. Odpoveď bude vyhodnotená skúšajúcim ručne.</p> <pre> JavaRDD&lt;String&gt; rdd1Words = rdd1.flatMap(s -&gt; Arrays.asList(s.split(" ")).iterator()).distinct(); JavaRDD&lt;String&gt; rdd2Words = rdd2.flatMap(s -&gt; Arrays.asList(s.split(" ")).iterator()).distinct();  JavaRDD&lt;String&gt; rdd1MinusRdd2 = rdd1Words.subtract(rdd2Words); List&lt;String&gt; resultList = rdd1MinusRdd2.collect();  return resultList;</pre> <p><b>Komentár:</b></p> <p>priказы sa dali/mali spojiť do jedného výrazu</p>	4 z 5 b.																								