

QCM – Design Pattern Adapter / Façade

Question 1 :

De quelle catégorie est le design pattern Adapter ?

- A. Créationnel
- B. Structurel
- C. Comportemental
- D. Fonctionnel

Question 2 :

Que permet le design pattern Façade ?

- A. Créer des objets plus facilement
- B. Adapter des interfaces incompatibles
- C. Rendre 2 sous-systèmes compatibles
- D. Masquer la complexité d'un sous-système

Question 3 :

La classe Façade rend dépendante toutes les classes du sous-système.

- A. Vrai
- B. Faux

Question 4 :

Que permet le design pattern Adapter ?

- A. Rendre 2 systèmes incompatibles compatibles
- B. Simplifier des appels à plusieurs méthodes de classes différentes
- C. Créer une nouvelle interface à partir d'un sous-système complexe
- D. Modifier le comportement interne des classes adaptées

Question 5 :

Un Adapteur étend ou implémente la classe qu'il essaye d'adapter.

- A. Vrai
- B. Faux

Question 6 :

Quelle affirmation est fausse sur le pattern Façade ?

- A. Le Façade simplifie l'utilisation d'un système complexe en offrant une interface unique
- B. Le Façade réduit les dépendances entre le client et les sous-systèmes internes
- C. Le Façade modifie la logique interne des classes du sous-système pour les rendre compatibles
- D. Le Façade améliore la lisibilité et la maintenabilité du code