

Question 1 :

Quel est l'objectif principal des Design Patterns du GoF ?

- A. Fournir du code prêt à l'emploi
- B. Donner des solutions types à des problèmes de conception
- C. Créer automatiquement des classes et objets
- D. Simplifier uniquement le code visuel

Question 2 :

Dans quelle catégorie de patterns se trouve le Proxy ?

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

Question 3 :

Quel est le problème à résoudre dans l'exemple de gestion d'images ?

- A. Les images sont floues
- B. Les images se chargent trop vite
- C. Les images sont trop lourdes à charger toutes en mémoire
- D. Les images ne s'affichent pas du tout

Question 4 :

Quel est le rôle principal du Proxy dans le pattern ?

- A. Remplacer définitivement l'objet réel
- B. Simplifier l'interface utilisateur
- C. Contrôler l'accès à l'objet réel
- D. Transformer les données en cache

Question 5 :

Dans le diagramme du Proxy, quelle est la classe commune utilisée par le Client ?

- A. Subject
- B. Proxy
- C. RealSubject
- D. ClientInterface

Question 6 :

Lequel de ces patterns est le plus proche visuellement du Proxy, mais ajoute des comportements plutôt que de contrôler l'accès ?

- A. Adaptateur
- B. Décorateur
- C. Façade
- D. Singleton