

1. Quel est le principal objectif du pattern État dans la programmation orientée objet ?
 - ajouter de nouvelles fonctionnalités à un objet sans modifier son code
 - réduire la complexité du code en supprimant les conditions
 - faciliter la communication entre différents objets
 - un objet peut comporter en fonction de son état interne
2. Quel est le lien entre le pattern État et le pattern Stratégie ?
 - les deux sont utilisés pour la gestion de la mémoire
 - les deux ne concernent pas la programmation orientée objet
 - les deux sont des patterns structurels
 - ils changent le comportement interne d'un objet de manière indépendante
3. Laquelle de ces caractéristiques est une du pattern État ?
 - ajouter de nouvelles fonctionnalités à un objet sans modifier son code
 - nécessite de modifier le code de l'objet pour chaque changement d'état
 - limite la capacité de l'objet à changer d'état
 - ne permet pas d'ajouter de nouveaux états facilement
4. Quel est le principal avantage de respecter le principe SRP avec le pattern État ?
 - La classe 'Context' ne doit pas gérer le changement d'états
 - Il n'y a pas d'avantage particulier à respecter le SRP dans ce pattern
 - La classe 'Context' doit gérer tous les états pour plus de simplicité
 - les états doivent être gérés dans une seule classe
5. Quel est le rôle de la classe 'ConcreteState' dans le pattern État ?
 - gérer la transition entre différents états
 - fournir une interface pour tous les états
 - représenter un état spécifique de la classe 'Context'
 - servir de classe principale pour le changement d'état
6. le pattern état est une surutilisation si l'objet change peu d'état
 - Vrai
 - Faux
7. Laquelle de ces limites correspond au pattern État ?
 - Il ne permet pas de respecter les principes SOLID
 - la lecture du code devient difficile avec trop d'états changeants
 - il ne fonctionne pas avec des états dynamiques
 - il est difficile à implémenter dans tous les langages de programmation
8. il existe un lien entre le pattern état et le pattern composite
 - Vrai
 - Faux