

3. UML

Határidő feb 26, 23:59

Pont 10

Kérdések 10

Időkorlát Nincs

Engedélyezett próbálkozások 5

[Kvíz kitöltése újra](#)

Próbálkozások naplója

	Próbálkozás	Idő	Eredmény
LEGUTOLSÓ	1. próbálkozás	35 perc	6 az összesen elérhető 10 pontból

⚠ A helyes válaszok el vannak rejtve.

Ezen próbálkozás eredménye: **6** az összesen elérhető 10 pontból

Beadva ekkor: feb 26, 16:08

Ez a próbálkozás ennyi időt vett igénybe: 35 perc

Helytelen

1. kérdés

0 / 1 pont

Milyen jellegű kapcsolattal (precedes, include, extend, invokes) jellemezhetjük az alábbi tevékenység-párokat.

Egy fájl feldolgozásának befejezése, illetve a fájl lezárása

precedes



Egy fájl megnyitása, illetve a fájl nevének billentyűzetről történő beolvasása.

include



Egy fájlból való olvasás, illetve annak során bekövetkező hibáknak jelzése.

extend



**Egy szöveges fájl olvasásra
történő megnyitása, illetve
adatok olvasása a fájlból.**

invoke



2. kérdés

1 / 1 pont

Mi a különbség a „user story” (felhasználói történet) táblázat When és Given bejegyzései között?

☐

A Given megadja, hogy mivel kell eleve rendelkezünk az adott tevékenység elvégzéséhez, a When pedig azt, aminek még el kell készülnie a tevékenység elvégzése előtt.

☐

A Given megadja, hogy milyen eredmény ad az adott tevékenység elvégzése, a When pedig azt, aminek még el kell készülnie a tevékenység elvégzése előtt.

☒

A Given megadja, hogy mivel kell rendelkezünk az adott tevékenység elvégzéséhez, a When pedig azt az eseményt, ami a tevékenységet elindítja.

☐

A Given megadja, hogy milyen eredményt ad az adott tevékenység elvégzése, a When pedig azt az eseményt, amely a tevékenység elindításához vezet.

3. kérdés

1 / 1 pont

Az alábbiak közül melyiket NEM tartalmazza egy objektum diagram?

☒

az objektumok metódusait

☐

az objektumok osztályait

☐ az objektumok adattagjainak értékeit

☐ az objektumok adattagjait

4. kérdés

1 / 1 pont

Az alábbiak közül melyik következik a „single responsibility” (egyszeres felelősség) elvéből?

☐

Egy objektumnak a konstruktorokon, getter-eken és setter-eken kívül csak egy metódusa lehet.

☐

Egy metódus mindig csak egy eredményt ad (vagy visszatérési értéként, vagy paraméterként).

☒

Egy objektum metódusai a megoldandó probléma egyetlen, jól meghatározott részét szolgálják.

☐

A programozó egyszemélyben felelős az általa fejlesztett programrészekért.

5. kérdés

1 / 1 pont

Mi a hasonlóság az objektum diagram és kommunikációs diagram között?

☐ Egyik sem tünteti fel az objektumra meghívható metódusokat.



Nincs hasonlóság: az objektum diagram a szerkezetet leíró diagrammok közé tartozik, a kommunikációs diagram pedig a viselkedést leíró diagrammok közé.



Mindkettő megmutatja, hogy az egyes objektumokra milyen metódusok hívhatók meg.



Mindkettő az objektumokat és az azok közti kapcsolatokat mutatja be.

Helytelen**6. kérdés****0 / 1 pont**

Mi a különbség az objektum diagram és kommunikációs diagram között?



Nincs különbség: mindkettő az objektumokat és az azok közti kapcsolatokat mutatja be.



Az objektum diagram nem tünteti az egymáshoz kapcsolódó objektumok között küldött üzeneteket.



A kommunikációs diagram nem tünteti fel az objektumok adattagjait.



A kommunikációs diagram az objektum diagram kibővítése az objektumok között küldött üzenetek feltüntetésével.

Helytelen**7. kérdés****0 / 1 pont**

Alkalmas-e egy kommunikációs diagram a szekvencia, elágazás, ciklus ábrázolására?



Sorszámozással lehet jelölni a szekvenciát, szögletes zárójelben írhatunk az üzenetekhez feltételeket, csillag jel utal egy üzenet ismételt elküldésére, amelyhez szögletes zárójelben írhatunk ciklusfeltételt.



A diagramba rajzolt nyilak rendszere képes szekvenciát (egymást követő nyilak), elágazást (elágazó nyilak) és ciklust (hurkot alkotó nyilak) kifejezni.



Ez a nézet nem alkalmas a szekvencia, elágazás és ciklus kifejezésére: ahhoz a tevékenység diagramot, illetve a szekvencia diagramot érdemes használni.



Sorszámozással az üzenetek egymásközi sorrendje jelölhető, de ennél bonyolultabb programkonstrukciók nem.

8. kérdés

1 / 1 pont

Mi a különbség az osztály és az objektum fogalmai között?



Egy objektum típusát, azaz szerkezetének és viselkedésének mintáját az osztály írja le.



Az osztály az ugyanolyan adattagokkal és metódusokkal rendelkező objektumok halmaza.



Az osztály az objektum fogalmának metódusokkal való kiterjesztése.



Nem minden osztály objektum, de minden objektum osztály.

9. kérdés**1 / 1 pont**

Mit jelölünk aszinkron üzenettel egy szekvencia diagramban?



Azt, amikor a küldő objektum úgy adja át a vezérlést a fogadó objektumnak, hogy a saját tevékenységét blokkolja mindaddig, amíg a fogadó objektum ezt nem oldja fel.



Azt, amikor az üzenetet küldő objektum nem függeszti fel a saját tevékenységét, amíg az üzenetet fogadó objektum dolgozik (feltéve, hogy ez nem „randevú üzenet”).



Az aszinkron üzeneteket nem jelölhetjük a szekvencia diagramokban, ezeket csak a kommunikációs diagramokban használhatjuk.



Azt, amikor egy üzenetben nem hívhatjuk meg közvetlenül a fogadó objektum egy metódusát, hanem csak egy jelzés (szignál) küldhető el neki.

Helytelen**10. kérdés****0 / 1 pont**

Mit jelöl a szekvencia diagramban egy osztályszerep életvonalára felrajzolt téglalap?



Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerep egy példánya más osztályszerepek példányaival kommunikál.



Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerepnek valamelyik példánya él.



Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerep valamelyik példánya várakozik egy üzenetre.



Azt az időtartamot, amíg az adott osztályszerep példányainak egyik metódusa fut.

Kvízeredmény: **6** az összesen elérhető 10 pontból