

TERVEZÉSI MINTÁK

1. forduló



A kategória támogatója: IBM

Ismertető a feladathoz

Kérjük, hogy a feladatlap indítása előtt mindenképp olvasd el az alábbi útmutatót:

- MINDEN kérdésre **van helyes válasz**.
- Olyan kérdés **NINCS**, amire az összes válasz helyes, ha mégis az összes választ bejelölöd, arra a feladatra automatikusan 0 pont jár.
- A **radio button-os** kérdésekre **egy helyes válasz van**.
- **Ha lejár a feladatlap ideje, a rendszer AUTOMATIKUSAN** beküldi azt az addig megjelölt válaszokkal.
- Azokat a feladatlapokat, amelyekhez **csatolmány** tartozik, javasoljuk **NEM mobilon** elindítani, erre az érintett feladatlapok előtt külön felhívjuk a figyelmet.
- Az **adatbekérős feladatokra NEM jár részpontszám**, csak a feleletválasztósakra.
- **Helyezéseket a 4. forduló után mutatunk**, százalékos formában: adott kategóriában a TOP 20-40-60%-hoz tartozol.
- **Badge-ket** szintén a 4.forduló után kapsz majd először.
- Ha egyszerre több böngészőből, több ablakban vagy több eszközről megnyitod ugyanazt a feladatlapot, **nem tudjuk vállalni** az adatmentéssel kapcsolatban esetlegesen felmerülő anomáliákért a felelősséget!
- A hét forduló során az egyes kategóriákban (de nem feltétlenül mindegyikben) **könnyű-közepes-nehéz kérdésekkel** egyaránt találkozhatasz majd.

Jó versenyzést kívánunk!

Felhasznált idő: 00:00/05:00

Elért pontszám: 0/4

1. feladat 0/1 pont

Mely állítások igazak a tervezési mintákra?

Válaszok

- ☒ Egy újra és újra előforduló probléma leírása, valamint egy arra adott, személyre szabható és újra felhasználható megoldássablon
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ A fejlesztők közötti közös nyelvként funkcionálnak, ezáltal megkönnyítve a kommunikációt és a kód értelmezését
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Megoldást adnak olyan problémákra is, amiket egy feladat megoldásának korai fázisában még nem látunk
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.

- ☐ Forráskódok módosítás nélkül újra felhasználható gyűjteménye
- ☐ Egyik sem

Magyarázat

Közös nyelv, mert a minta nevére hivatkozva a fejlesztők rögtön értik a probléma kontextusát és a megoldás módját.

A hasonló feladatok gyakran járnak hasonló problémákkal. Így egy minta segít felkészülni ezekre a váratlanokra. Például a Bridge használatával csak az implementációt szeretnénk elrejtetni, de még nem látjuk, hogy később több, választható implementációt is szeretnénk nyújtani.

A legtöbb minta megvalósítása annyira függ a konkrét problémától, hogy nem lehetséges olyan kódot készíteni, amit ne kellene a problémához igazítani.

Az utolsó válasz a tervezési minták egy lehetséges definíciója.

2. feladat 0/1 pont

Mi lehet egy létrehozási (creational) minta célja?

Válaszok

- ☒ Konkrét osztályok helyett az absztrakcióktól való függés
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ A new kulcsszó minél ritkább használata
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Annak az elfedése, hogy milyen osztályt példányosítunk
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Annak az elfedése, hogy egy osztályt hogyan példányosítunk
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Annak az elfedése, hogy objektumokat hogyan drótozunk össze
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☐ Egyik sem

Magyarázat

Mindegyik megoldás helyes.

3. feladat 0/1 pont

Mi lehet egy szerkezeti (structural) minta célja?

Válaszok

- ☒ Osztályokból és objektumokból nagyobb egységek összeállítása
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Objektumok adott módon való összetételével új funkciók hozzáadása
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☐ Hatékony rendszer-architektúra kialakítása
- ☐ Összetett objektumstruktúrák példányosítása

☐ Egyik sem

Magyarázat

A szerkezeti minták a rendszer-architektúránál alacsonyabb szinten értelmezhetőek, erre az architekturális minták valók.

A struktúrák felépítését csak leírják, azok példányosítása már a létrehozási minták feladata - már ha szükség van egyáltalán mintára.

4. feladat 0/1 pont

Mi lehet egy viselkedési (behavioral) minta célja?

Válaszok

- ☒ Objektumok közötti kommunikáció leírása
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Felelősségek szétosztása az objektumok között
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☒ Az objektumok közötti laza csatolás
Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.
- ☐ Olvasható BDD (behavior-driven development) teszteset sablonok készítése
- ☐ Egyik sem

Magyarázat

A tervezési minták nem szólnak bele a tesztelési módszerekbe.



[Legfontosabb tudnivalók](#)

[Kapcsolat](#)

[Versenyszabályzat](#)

[Adatvédelem](#)

© 2023 Human Priority Kft.

KÉSZÍTETTE **cone**

Megjelenés

Világos