







# TERVEZÉSI MINTÁK



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
- 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 találkozhatsz 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?

✓ 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.

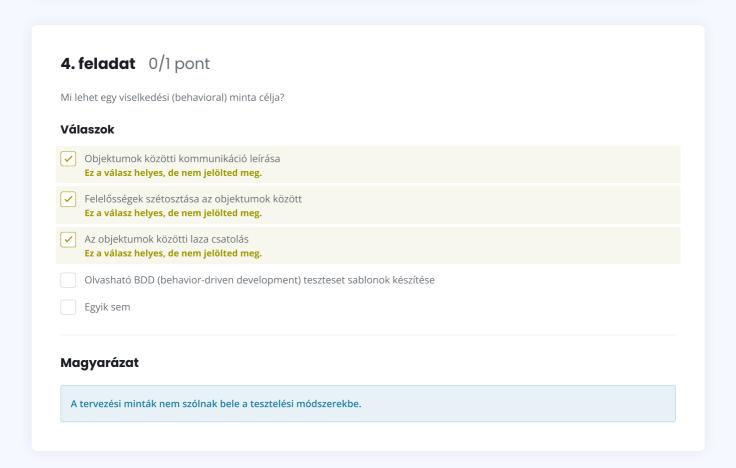
🗸 A fejlesztők közötti közös nyelvként funkcionálnak, ezáltal megkönnyítve a kommunikációt és a kód értelmezését Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.

Megoldást adnak olyan problémákra is, amiket egy feladat megoldásának korai fázisában még nem látunk Ez a válasz helyes, de nem jelölted meg.

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 elrejteni, 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

Forráskódok módosítás nélkül újra felhasználható gyűjteménye

agyarázat	
9,	
A szerkezeti m	nták a rendszer-architektúránál alacsonyabb szinten értelmezhetőek, erre az architekturális minták valók.
A struktúrák fe	lépítését csak leírják, azok példányosítása már a létrehozási minták feladata - már ha szükség van egyáltalá
mintára.	



Legfontosabb tudnivalók ☑ Kapcsolat ☑ Versenyszabályzat ☑ Adatvédelem ☑

© 2023 Human Priority Kft.

KÉSZÍTETTE C�NE

Megjelenés

﴿ Világos ♀

个