

[Pagina principală](#) / [Cursurile mele](#) / [Calitate-C,Sem2\(6422bo\)](#) / [1 iunie - 7 iunie](#)  
/ [QUIZ DP Structurale](#)

**Început la** joi, 28 mai 2020, 21:33

**State** Terminat

**Completat la** joi, 28 mai 2020, 21:34

**Timp luat** 13 secs

**Notează** 0,00 din maxim 52,00 (0%) posibil

**1** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Decorator este util cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Construirea de obiecte dureaza foarte mult
- ☐ b. Se doreste adaugarea de functionalitati
- ☐ c. Se doreste construirea de obiecte ce au multe proprietati optionale
- ☐ d. Niciuna dintre variantele de mai sus

Răspunsul corect este: Se doreste adaugarea de functionalitati

**2** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Facade este util cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se dorește simplificarea unui proces
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Se dorește adăugarea de funcționalități
- ☐ d. Se dorește crearea de obiecte cu multe proprietăți optionale

Răspunsul corect este: Se dorește simplificarea unui proces

**3** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Când este folosit design pattern-ul Flyweight?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci când se dorește modificarea funcționalității unui obiect la runtime
- ☐ b. Atunci când trebuie să construim foarte multe instanțe ale unei clase, obiecte ce au o parte comună
- ☐ c. Atunci când dorește adăugarea de noi funcționalități claselor existente
- ☐ d. Atunci când este necesară crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte

Răspunsul corect este: Atunci când trebuie să construim foarte multe instanțe ale unei clase, obiecte ce au o parte comună

**4** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Composite?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este folosit atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice sau o structura arborescenta prin compunerea de obiecte
- ☐ b. Nu exista niciun design pattern cu acest nume
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. Este o structura de date (arbore)

Răspunsul corect este: Este folosit atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice sau o structura arborescenta prin compunerea de obiecte

**5** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Decorator?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. AbstractProduct, ConcreteProduct, ConcreteDecorator
- ☐ b. AbstractProduct, ConcreteProduct, AbstractDecorator
- ☐ c. AbstractProduct, ConcreteProduct, AbstractDecorator, ConcreteDecorator
- ☐ d. ConcreteProduct, ConcreteDecorator

Răspunsul corect este: AbstractProduct, ConcreteProduct, AbstractDecorator, ConcreteDecorator

**6** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce situatii se utilizeaza Decorator?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Pentru imbunatatirea claselor existente cu extindere sau mostenire
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Pentru adaugarea de noi functionalitati claselor existente
- ☐ d. Pentru imbunatatirea claselor existente cu modificarea codului existent

Răspunsul corect este: Pentru adaugarea de noi functionalitati claselor existente

**7** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

La ce se utilizeaza Façade?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Pentru a adapta o clasa la o alta clasa
- ☐ b. Pentru framework-urile open-source disponibile
- ☐ c. Nu exista acest design pattern
- ☐ d. Pentru a elimina din functionalitatile framework-ului

Răspunsul corect este: Pentru framework-urile open-source disponibile

**8** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Flyweight?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Creational
- ☐ b. Comportamental
- ☐ c. Structural
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Structural

**9** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este asemanarea dintre Flyweight si Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Legaturile dintre clase
- ☐ b. Construirea de obiecte este gestionata de o clasa
- ☐ c. Nodurile Composite pot fi privite ca Noduri frunza decorate
- ☐ d. Nodurile Frunza pot reprezenta aceeasi instanta

Răspunsul corect este: Construirea de obiecte este gestionata de o clasa

**10** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Participantii din cadrul Proxy:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. O interfata + Clasa concreta Proxy
- ☐ b. O interfata + Clasa concreta Entitate + Clasa concreta Proxy
- ☐ c. O interfata + Clasa abstracta Entitate + Clasa abstracta Proxy
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: O interfata + Clasa concreta Entitate + Clasa concreta Proxy

**11** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand se utilizeaza Proxy?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. De fiecare data cand se doreste realizarea de permisiuni pentru accesul la toate obiectele
- ☐ b. De fiecare data cand se doreste realizarea de permisiuni pentru toate obiectele
- ☐ c. De fiecare data cand se doreste realizarea de permisiuni pentru anumite obiecte sau pentru accesul la anumite functionalitati ale obiectelor
- ☐ d. Nu folosim Proxy, deoarece nu este eficient

Răspunsul corect este: De fiecare data cand se doreste realizarea de permisiuni pentru anumite obiecte sau pentru accesul la anumite functionalitati ale obiectelor

**12** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Rezolva problema utilizarii anumitor clase din framework-uri diferite, care nu au o interfata comuna
- ☐ c. Utilizarea claselor existente se va face mascat prin intermediul adapterului creat
- ☐ d. Clasele existente nu se vor modifica, ci se vor adauga noi clase pentru realizarea unui Adapter intre acestea (clase Wrapper)

Răspunsul corect este: Toate variantele

**13** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum este implementat Adapter-ul de obiecte?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciun raspuns corect
- ☐ b. Clasa Adapter contine o instanta a clasei existente si implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea
- ☐ c. Clasa Adapter contine instante ale celor doua clase existente
- ☐ d. Clasa Adapter mosteneste clasa existenta si implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea

Răspunsul corect este: Clasa Adapter contine o instanta a clasei existente si implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea

**14** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand este folosit design pattern-ul Composite?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand se dorestea modificarea functionalitatii unui obiect la runtime
- ☐ b. Atunci cand dorestea adaugarea de noi functionalitati claselor existente
- ☐ c. Atunci cand este nevoie sa se utilizeze clase din doua framework-uri diferite
- ☐ d. Atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte

Răspunsul corect este: Atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte

**15** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Composite?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Comportamental
- ☐ b. Creational
- ☐ c. Structural
- ☐ d. Niciuna dintre variantele

Răspunsul corect este: Structural



**16** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce context se utilizeaza Flyweight?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. In jocuri atunci cand foarte multe modele difera semnificativ intre ele
- ☐ b. In jocuri atunci cand foarte multe modele seamana, insa difera prin culoare sau prin pozitie
- ☐ c. Este superior tuturor celorlalte design pattern-uri si trebuie, astfel, folosit in orice situatie
- ☐ d. Nu folosim niciodata Flyweight

Răspunsul corect este: In jocuri atunci cand foarte multe modele seamana, insa difera prin culoare sau prin pozitie

**17** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este deosebirea dintre Proxy si Decorator?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Nicio varianta nu este corecta
- ☐ b. Cele doua sunt identice
- ☐ c. Proxy permite accesul la anumite functionalitati, iar Decorator adauga noi functionalitati
- ☐ d. Proxy modifica intreaga clasa, iar Decorator modifica comportamentul

Răspunsul corect este: Proxy permite accesul la anumite functionalitati, iar Decorator adauga noi functionalitati

**18** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre următoarele afirmații despre Adapter este adevărată?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele sunt corecte
- ☐ b. Adapterul nu adaugă funcționalitate
- ☐ c. Clasele existente nu se vor modifica
- ☐ d. Rezolvă problema utilizării anumitor clase din framework-uri diferite, care nu au o interfață comună

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt corecte

**19** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Decorator?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Structural
- ☐ c. Comportamental
- ☐ d. Creational

Răspunsul corect este: Structural

**20** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este avantajul folosirii design pattern-ului Flyweight?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se pot crea structuri ierarhice
- ☐ b. Se pot aduce modificari obiectelor la runtime
- ☐ c. Se reduce consumul de memorie
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Se reduce consumul de memorie

**21** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce presupune implementarea unui Decorator?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. In cadrul clasei abstracte, se implementeaza interfata care defineste familia de obiecte si se creeaza o instanta de tipul acelei interfete
- ☐ b. Pentru metoda din interfata, se furnizeaza o implementare, dar nu se adauga noi functii abstracte
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. In cadrul clasei decorator concret, nu se implementeaza noile metode din decoratorul abstract

Răspunsul corect este: In cadrul clasei abstracte, se implementeaza interfata care defineste familia de obiecte si se creeaza o instanta de tipul acelei interfete

**22** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii din cadrul Facade?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa care ascunde complexitatea framework-ului
- ☐ b. Clasele din cadrul framework-ului folosit si clasa care ascunde complexitatea framework-ului
- ☐ c. Clasele din cadrul framework-ului folosit
- ☐ d. Clasele din afara framework-ului folosit si clasa care ascunde complexitatea framework-ului

Răspunsul corect este: Clasele din cadrul framework-ului folosit si clasa care ascunde complexitatea framework-ului

**23** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii despre Flyweight este adevarata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Una din clase(FlyweightFactoy) contine un HashMap pentru retinerea obiectelor asemanatoare
- ☐ b. Toate afirmatiile sunt adevarate
- ☐ c. Implementarea lui este mare consumatoare de memorie
- ☐ d. Obiectele create sunt identice

Răspunsul corect este: Una din clase(FlyweightFactoy) contine un HashMap pentru retinerea obiectelor asemanatoare

**24** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Flyweight?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. AbstractFlyweight, ConcreteFlyweight, UnsharedAbstractFlyweight, FlyweightFactory
- ☐ b. Flyweight, ConcreteFlyweight, UnsharedConcreteFlyweight, FlyweightFactory
- ☐ c. Flyweight, FlyweightFactory
- ☐ d. ConcreteFlyweight, SharedConcreteFlyweight, FlyweightFactory

Răspunsul corect este: Flyweight, ConcreteFlyweight, UnsharedConcreteFlyweight, FlyweightFactory

**25** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Flyweight este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Se dorește construirea a foarte multe obiecte ale unei clase, obiecte ce au o parte comuna
- ☐ c. Se dorește construirea unei structuri ierarhice
- ☐ d. Se dorește construirea unei singure instante

Răspunsul corect este: Se dorește construirea a foarte multe obiecte ale unei clase, obiecte ce au o parte comuna

**26** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum se realizeaza implementarea design pattern-ului Proxy?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa Proxy are un atribut de tipul Entitate, acesta fiind obiectul gestionat la care da acces in mod controlat
- ☐ b. Toate variantele
- ☐ c. Clasa Proxy implementeaza interfata InterfataEntitate, astfel incat sa poata fi folosita ca un obiect de tipul interfetei
- ☐ d. Metoda specifica instantei va fi apelata doar in cazul in care conditiile sunt indeplinite

Răspunsul corect este: Toate variantele

**27** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Proxy?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Creational
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Structural
- ☐ d. Comportamental

Răspunsul corect este: Structural

**28** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Facade?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Pentru a utiliza framework-urile, se poate folosi aceasta fatada, fara a fi necesara cunoasterea tuturor claselor, a metodelor si a atributelor din cadrul framework-ului
- ☐ b. Usureaza lucrul cu framework-uri foarte complexe
- ☐ c. Realizeaza o fatada pentru framework-urile foarte complexe
- ☐ d. Toate variantele

Răspunsul corect este: Toate variantele

**29** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Proxy este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se doreste construirea de obiecte cu multe proprietati ce nu sunt obligatorii
- ☐ b. Se doreste pastrarea functionalitatii unei clase ce se va realiza doar in anumite conditii
- ☐ c. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ d. Crearea de obiecte consuma multe resurse

Răspunsul corect este: Se doreste pastrarea functionalitatii unei clase ce se va realiza doar in anumite conditii

**30** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este asemanarea dintre Proxy si Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Construirea de obiecte este gestionata de o clasa
- ☐ b. Legaturile dintre clase
- ☐ c. Cele doua sunt complet diferite
- ☐ d. Ambele ascund, intr-un fel, clasa existenta

Răspunsul corect este: Ambele ascund, într-un fel, clasa existenta

**31** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Flyweight:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este un design pattern creational
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Este un design pattern structural
- ☐ d. Este un design pattern comportamental

Răspunsul corect este: Este un design pattern structural



**32** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este asemanarea dintre Facade si Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Ambele implementeaza Proxy
- ☐ b. Ambele au o singura instanta
- ☐ c. Fac acelasi lucru
- ☐ d. Ambele sunt wrappere

Răspunsul corect este: Ambele sunt wrappere

**33** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii este adevarata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele sunt adevarate
- ☐ b. Clasa Facade ascunde complexitatea prin apelurile sale
- ☐ c. Facade este folosit pentru framework-uri open-source disponibile
- ☐ d. Clasa Facade cuprinde metode care utilizeaza metodele in clasele framework-ului

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt adevarate

**34** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce situatii se foloseste Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Ori de cate ori este necesara conlucrarea mai multor framework-uri
- ☐ b. Ori de cate ori nu se doreste modificarea codului existent
- ☐ c. Nicio varianta
- ☐ d. Ambele variante

Răspunsul corect este: Ambele variante

**35** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Composite este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. S doreste crearea de obiecte din aceeasi familie de clase
- ☐ b. Se doreste construirea de obiecte cu multe proprietati ce nu sunt obligatorii
- ☐ c. Se doreste construirea unei singure instante
- ☐ d. Se doreste crearea unei structuri ierarhice sau arborescente

Răspunsul corect este: Se doreste crearea unei structuri ierarhice sau arborescente

**36** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Participantii din cadrul Composite

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. O interfata + Clasa concreta + Composite + Frunza
- ☐ b. O interfata/Clasa abstracta + Composite + Frunza
- ☐ c. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ d. O interfata/Clasa concreta + Composite

Răspunsul corect este: O interfata/Clasa abstracta + Composite + Frunza

**37** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este deosebirea dintre Decorator si Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Nu este nicio deosebire intre cele doua
- ☐ b. Decorator adauga si functionalitati noi
- ☐ c. Adapter adauga si functionalitati noi
- ☐ d. Adapter defineste metoda build()

Răspunsul corect este: Decorator adauga si functionalitati noi

**38** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Facade?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Creational
- ☐ b. Structural
- ☐ c. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ d. Comportamental

Răspunsul corect este: Structural

**39** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Principiul de Clean Code incalcat in cadrul anumitor implementari de Composite este:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. DRY
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. YAGNI
- ☐ d. KISS

Răspunsul corect este: YAGNI

**40** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Adapter este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Se dorește adăugarea unei funcționalități
- ☐ c. Se dorește utilizarea anumitor clase din framework-uri diferite
- ☐ d. Se dorește simplificarea unui proces

Răspunsul corect este: Se dorește utilizarea anumitor clase din framework-uri diferite

**41** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum se realizează implementarea pentru un adapter de clase?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Prin implementarea interfeței, se asigură implementarea unui set de metode, care vor face apeluri/call-uri ale metodelor specifice clasei existente prin intermediul părintelui (super)
- ☐ b. Toate variantele
- ☐ c. Clasa Adapter implementează interfața la care trebuie să facă adaptarea
- ☐ d. Clasa Adapter moștenește clasa existentă

Răspunsul corect este: Toate variantele

**42** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt cele doua tipuri de Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Adapter de obiecte si Adapter de clase
- ☐ b. Adapter de instante si Adapter de interfete
- ☐ c. Adapter de instante si Adapter de obiecte
- ☐ d. Adapter de obiecte si Adapter de interfete

Răspunsul corect este: Adapter de obiecte si Adapter de clase

**43** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce situatii poate fi folosit Composite?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Pentru reprezentarea oricarei arborescente
- ☐ b. Meniurile aplicatiilor
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. Meniurile de la restaurant

Răspunsul corect este: Toate variantele

**44** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Adapter:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este un design pattern comportamental
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Este un design pattern creational
- ☐ d. Este un design pattern structural

Răspunsul corect este: Este un design pattern structural

**45** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este corelatia dintre Composite si Decorator?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Nodurile Composite pot fi privite ca Noduri Frunza decorate
- ☐ b. Legaturile dintre clase
- ☐ c. Construirea de obiecte este gestionata de o clasa
- ☐ d. Ambele ascund, intr-un fel, clasa existenta

Răspunsul corect este: Nodurile Composite pot fi privite ca Noduri Frunza decorate

**46** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Pentru ce anume este folosit design pattern-ul Facade?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Crearea unei singure instanțe dintr-o clasă
- ☐ b. Usurarea lucrului cu framework-uri foarte complexe
- ☐ c. Aduce un nou nivel de abstractizare
- ☐ d. Face posibil lucrul cu clase din două framework-uri diferite

Răspunsul corect este: Usurarea lucrului cu framework-uri foarte complexe

**47** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Structural
- ☐ c. Comportamental
- ☐ d. Creational

Răspunsul corect este: Structural



**48** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Composite?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Componenta abstracta, Composite, NodFrunza
- ☐ b. Componenta concreta, Composite, NodRadacina
- ☐ c. Componenta abstracta, Composite, NodRadacina
- ☐ d. Componenta concreta, Composite, NodFrunza

Răspunsul corect este: Componenta abstracta, Composite, NodFrunza

**49** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum se realizeaza implementarea pentru un adapter de obiecte?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Prin implementarea interfetei, se asigura implementarea unui set de metode, care vor face apeluri/call-uri ale metodelor specifice clasei existente prin intermediul instantei
- ☐ c. Clasa Adapter contine o instanta a clasei existente
- ☐ d. Clasa Adapter implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea

Răspunsul corect este: Toate variantele

**50** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii nu este adevarata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasele NodFrunza nu implementeaza metodele de adaugare si stergere a unui nod
- ☐ b. In lista de obiecte de tip ComponentaAbstracta se pot adauga si sterge noduri
- ☐ c. Clasele composite contin o lista cu elemente de tip ComponentaAbstracta.
- ☐ d. Composite este utilizat la crearea meniurilor aplicatiilor

Răspunsul corect este: Clasele NodFrunza nu implementeaza metodele de adaugare si stergere a unui nod

**51** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum este implementat Adapter-ul de obiecte?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciun raspuns corect
- ☐ b. Clasa Adapter contine instante ale celor doua clase existente
- ☐ c. Clasa Adapter contine o instanta a clasei existente si implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea
- ☐ d. Clasa Adapter mosteneste clasa existenta si implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea

Răspunsul corect este: Clasa Adapter contine o instanta a clasei existente si implementeaza interfata la care trebuie sa faca adaptarea

**52** întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii dintr-un Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa existenta, clasa utilizata, adapterul
- ☐ b. Clasa existenta, adapterul
- ☐ c. Clasa existenta, clasa adaugata, adapterul

Răspunsul corect este: Clasa existenta, clasa utilizata, adapterul