

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

Început la joi, 28 mai 2020, 21:34

State Terminat

Completat la joi, 28 mai 2020, 21:34

Timp luat 6 secs

Notează 0,00 din maxim 55,00 (0%) posibil

1 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Participanții din cadrul Observer:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Interfate pentru observer si observabil + Clase concrete pentru observer si observabil
- ☐ b. O interfata pentru observer + O clasa concreta pentru observabil
- ☐ c. O interfata pentru observabil + O clasa concreta pentru observer
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Interfate pentru observer si observabil + Clase concrete pentru observer si observabil

2 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Observer?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Defineste o relatie de $n : 1$, in care mai multi subiecti notifica un singur observer
- ☐ c. Este folosit atunci cand anumite elemente (obiecte) trebuie sa fie anuntate de schimbarea starii altor obiecte
- ☐ d. Defineste o relatie de $1 : 1$, in care un subiect notifica un singur observer

Răspunsul corect este: Este folosit atunci cand anumite elemente (obiecte) trebuie sa fie anuntate de schimbarea starii altor obiecte

3 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta participantul Receiver din design pattern-ul Command?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasele concrete pentru fiecare comanda
- ☐ b. Obiectul responsabil cu executia actiunilor
- ☐ c. Interfata care defineste la nivel abstract comenzile sau actiunile
- ☐ d. Clasa care se ocupa cu gestiunea comenzilor

Răspunsul corect este: Obiectul responsabil cu executia actiunilor

4 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum se realizeaza implementarea design pattern-ului Template Method?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. In cadrul claselor concrete, sunt implementate metodele folosite in metoda template, dar si alte metode
- ☐ b. In clasa abstracta, metoda template se declara finala, astfel incat sa nu poata fi suprascrisa
- ☐ c. In clasa abstracta, metoda template se declara abstracta
- ☐ d. Nu se recomanda implementarea acestui design pattern

Răspunsul corect este: In clasa abstracta, metoda template se declara finala, astfel incat sa nu poata fi suprascrisa

5 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum se realizeaza implementarea design pattern-ului Chain of Responsibility?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Ultimul handler din lant trebuie implementat, astfel incat sa apeleze la un handler urmator, generalizat
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Gestiunea urmatorului handler se face intr-o alta clasa concreta
- ☐ d. In cazul in care un handler concret nu poate rezolva problema, apeleaza la urmatorul handler

Răspunsul corect este: In cazul in care un handler concret nu poate rezolva problema, apeleaza la urmatorul handler

6 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Template Method?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este folosit atunci cand un algoritm este cunoscut si urmeaza anumiti pasi precisi
- ☐ b. Toate variantele
- ☐ c. Toti pasii sunt realizati de aceeaasi metoda
- ☐ d. Nu exista nicio metoda care sa implementeze algoritmul si sa apeleze toate celelalte metode

Răspunsul corect este: Este folosit atunci cand un algoritm este cunoscut si urmeaza anumiti pasi precisi

7 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele State?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Este foarte asemanator cu Observer
- ☐ c. Niciuna dintre variante
- ☐ d. Este folosit atunci cand un obiect isi schimba comportamentul pe baza starii in care se afla

Răspunsul corect este: Este folosit atunci cand un obiect isi schimba comportamentul pe baza starii in care se afla

8 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Strategy este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se dorește construirea a foarte multe obiecte ale unei clase, obiecte ce au o parte comună
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Se dorește construirea unei structuri ierarhice
- ☐ d. Se dorește alegerea implementării pentru rezolvarea unei probleme pentru care există mai mulți algoritmi

Răspunsul corect este: Se dorește alegerea implementării pentru rezolvarea unei probleme pentru care există mai mulți algoritmi

9 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce se caracterizează design pattern-urile comportamentale?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Permite distribuția responsabilităților pe clase și descrie interacțiunea între clase și obiecte
- ☐ b. Furnizează soluții pentru o mai bună interacțiune între obiecte și clase
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. Controlează relațiile complexe dintre clase

Răspunsul corect este: Toate variantele

10 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta clasa ObservabilConcret din design pattern-ul Observer?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa abstracta sau interfata care defineste la nivel abstract obiectele care vor fi notificate
- ☐ b. Clasele care definesc la nivel concret observatorii
- ☐ c. Clasa concreta care gestioneaza lista de observatori
- ☐ d. Clasa sau interfata care defineste la nivel abstract obiectele care gestioneaza lista de observatori

Răspunsul corect este: Clasa concreta care gestioneaza lista de observatori

11 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Memento?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Memento, AbstractMemento, Originator, CareTaker
- ☐ b. Memento, CareTaker
- ☐ c. Memento, Originator, CareTaker
- ☐ d. Memento, Originator

Răspunsul corect este: Memento, Originator, CareTaker

12 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce situatii se utilizeaza Template Method?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand modul de procesare urmeaza un numar finit de pasi
- ☐ b. Atunci cand modul de rezolvare a unei probleme urmeaza un numar cunoscut de pasi
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. Backtracking

Răspunsul corect este: Toate variantele

13 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce situatie se utilizeaza Chain of Responsibility?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Data mining
- ☐ b. DNS Resolver
- ☐ c. AI
- ☐ d. Model View Controller

Răspunsul corect este: DNS Resolver

14 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Chain of Responsibility?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

15 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Strategy?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

16 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Template Method?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Template, AbstractTemplate
- ☐ b. Template, ConcreteTemplate, ConcreteClass
- ☐ c. ConcreteTemplate, ConcreteClass
- ☐ d. Template, ConcreteTemplate

Răspunsul corect este: Template, ConcreteTemplate

17 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Memento este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se dorește salvarea anumitor stări pentru obiectele unei clase
- ☐ b. Se dorește rezolvarea unei probleme când nu se știe cu exactitate cine o poate rezolva, dar există o listă de posibilități
- ☐ c. Se dorește implementarea unui algoritm ce urmează cu strictețe anumite pași
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Se dorește salvarea anumitor stări pentru obiectele unei clase

18 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand este folosit deign pattern-ul Observer?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand este necesar ca un subiect sa notifice mai multi observatori
- ☐ b. Atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte
- ☐ c. Atunci cand este nevoie sa se utilizeze clase din doua framework-uri diferite
- ☐ d. Atunci cand dorestea adaugarea de noi functionalitati claselor existente

Răspunsul corect este: Atunci cand este necesar ca un subiect sa notifice mai multi observatori

19 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Command este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se doreste decuplarea clientului de cel ce executa o actiune
- ☐ b. Se doreste rezolvarea unei probleme cand nu se stie cu exactitate cine o poate rezolva, dar exista o lista de posibilitati
- ☐ c. Niciuna dintre variante
- ☐ d. Se doreste implementarea unui algoritm ce urmeaza cu strictete anumiti pasi

Răspunsul corect este: Se doreste decuplarea clientului de cel ce executa o actiune

20 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cum se realizeaza implementarea design pattern-ului Memento?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa Memento poate fi una externa, ocupandu-se de attributele pentru care trebuie realizata imaginea intermediara
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Clasa Memento poate fi inclusa in cadrul clasei CareTaker
- ☐ d. Clasa Memento este folosita atat de catre obiectele de tip Originator, cat si de cele de tip CareTaker

Răspunsul corect este: Clasa Memento poate fi una externa, ocupandu-se de attributele pentru care trebuie realizata imaginea intermediara

21 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Memento?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este utilizat pentru backup
- ☐ b. Permite salvarea si revenirea la starile salvate ori de cate ori acest lucru este dorit
- ☐ c. Este folosit atunci cand se doreste salvarea anumitor stari pentru obiectele unei clase
- ☐ d. Toate variantele

Răspunsul corect este: Toate variantele

22 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta Strategy?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate comportamentele sunt date de aceeași clasă
- ☐ b. Este folosit atunci când avem un singur algoritm pentru rezolvarea unei probleme
- ☐ c. Alegerea implementării se face la compilare
- ☐ d. Definieste strategia adoptată la run-time

Răspunsul corect este: Definieste strategia adoptată la run-time

23 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Chain of Responsibility este util atunci când:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se dorește rezolvarea unei probleme când nu se știe cu exactitate cine o poate rezolva, dar există o listă de posibilități
- ☐ b. Se dorește implementarea unui algoritm ce urmează cu strictete anumite pași
- ☐ c. Niciuna dintre variante
- ☐ d. Se dorește construirea a foarte multe obiecte ale unei clase, obiecte ce au o parte comună

Răspunsul corect este: Se dorește rezolvarea unei probleme când nu se știe cu exactitate cine o poate rezolva, dar există o listă de posibilități

24 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Observer este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Se dorește anunțarea anumitor obiecte în legătură cu schimbarea stării altor obiecte
- ☐ c. Se dorește construirea unei singure instanțe
- ☐ d. Se dorește construirea unei structuri ierarhice

Răspunsul corect este: Se dorește anunțarea anumitor obiecte în legătură cu schimbarea stării altor obiecte

25 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este asemanarea dintre Command si Adapter?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Ambele pot reveni la stări anterioare
- ☐ b. Între cele două nu există asemănări
- ☐ c. Ambele folosesc funcționalități deja existente
- ☐ d. Construirea de obiecte este gestionată de o clasă

Răspunsul corect este: Ambele folosesc funcționalități deja existente

26 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta clasa ObserverConcret din design pattern-ul Observer?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa concreta care gestioneaza lista de observatori
- ☐ b. Clasa sau interfata care defineste la nivel abstract obiectele care gestioneaza lista de observatori
- ☐ c. Clasa abstracta sau interfata care defineste la nivel abstract obiectele care vor fi notificate
- ☐ d. Clasele care definesc la nivel concret observatorii

Răspunsul corect este: Clasele care definesc la nivel concret observatorii

27 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii despre Command este adevarata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Invoker-ul poate sa fie folosit pentru a invoca comenzile
- ☐ b. Toate variatele sunt adevarate
- ☐ c. Command este folosit pentru implementarea loose coupling
- ☐ d. Invoker-ul poate salva comenzile invocate

Răspunsul corect este: Toate variatele sunt adevarate

28 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Participantii din cadrul Command:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. O interfata ce definește comanda in sens general + Clase concrete ce definesc comenzile in particular + Invoker
- ☐ b. O interfata ce definește comanda in sens general + Clase concrete ce definesc comenzile in particular + Invoker + Receiver
- ☐ c. O interfata ce definește comanda in sens general + Clase concrete ce definesc comenzile in particular + Receiver
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: O interfata ce definește comanda in sens general + Clase concrete ce definesc comenzile in particular + Invoker + Receiver

29 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand este folosit design pattern-ul Strategy?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand dorestea adaugarea de noi functionalitati claselor existente
- ☐ b. Atunci cand se dorestea modificarea functionalitatii unui obiect la runtime
- ☐ c. Atunci cand este nevoie sa se utilizeze clase din doua framework-uri diferite
- ☐ d. Atunci cand avem mai multi algoritmi pentru rezolvarea unei probleme, iar alegerea implementarii se face la runtime

Răspunsul corect este: Atunci cand avem mai multi algoritmi pentru rezolvarea unei probleme, iar alegerea implementarii se face la runtime

30 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este State?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

31 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Observer?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

32 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Participantii din cadrul Strategy:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. O interfata + Clase concrete ce implementeaza interfata + Clasa concreta ce contine o referinta de tipul interfetei
- ☐ b. O interfata + Clase concrete ce contin o referinta de tipul interfetei
- ☐ c. O interfata + Clase concrete ce contin o referinta de tipul interfetei + Clasa concreta ce implementeaza interfata
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: O interfata + Clase concrete ce implementeaza interfata + Clasa concreta ce contine o referinta de tipul interfetei

33 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Chain of Responsibility?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este folosit atunci cand cel care are nevoie de rezolvarea unei probleme nu stie exact cine poate sa rezolve problema
- ☐ b. Este folosit atunci cand cel care are nevoie de rezolvarea unei probleme are o lista de posibile obiecte ce pot rezolva problema
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. Aceste obiecte posibile se ordoneaza intr-un lant, apoi cel care are problema de rezolvat apeleaza pentru prima za din lant

Răspunsul corect este: Toate variantele

34 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Command?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clientul nu este decuplat de cel ce executa actiunea
- ☐ b. Toate variantele
- ☐ c. Nu ascunde aplicarea de comenzi, stiindu-se concret ce presupune acea comanda
- ☐ d. Este folosit pentru implementarea lose coupling

Răspunsul corect este: Este folosit pentru implementarea lose coupling

35 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce este reprezentat participantul Originator al design pattern-ului Memento?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa care gestioneaza obiectele de tip Memento
- ☐ b. Clasa care are obiecte pentru care se vor salva stari intermediare
- ☐ c. Niciuna dintre variante
- ☐ d. Clasa care gestioneaza starea interna a obiectelor

Răspunsul corect este: Clasa care are obiecte pentru care se vor salva stari intermediare

36 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Command?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Comenzile concrete, Receiver, Invoker
- ☐ b. Command, Comenzile abstracte, Receiver, Invoker
- ☐ c. Command, Receiver, Invoker
- ☐ d. Command, Comenzile concrete, Receiver, Invoker

Răspunsul corect este: Command, Comenzile concrete, Receiver, Invoker

37 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Memento?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

38 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Participantii din cadrul State:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. O interfata + Clase concrete ce definesc obiecte in diferite stari
- ☐ c. O interfata + Clase concrete ce defiesc starile obiectului + Clasa concreta ce defineste obiectul
- ☐ d. O interfata + Clase abstracte

Răspunsul corect este: O interfata + Clase concrete ce defiesc starile obiectului + Clasa concreta ce defineste obiectul

39 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

La ce poate fi utilizat design pattern-ul Memento?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Evitarea utilizarii structurii switch sau if-else
- ☐ b. Realizarea de backup-uri
- ☐ c. Model View Controler
- ☐ d. Backtracking

Răspunsul corect este: Realizarea de backup-uri

40 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Command?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

41 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Template este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Se dorește decuplarea clientului de cel ce execută o acțiune
- ☐ c. Se dorește rezolvarea unei probleme când nu se știe cu exactitate cine o poate rezolva, dar există o listă de posibilități
- ☐ d. Se dorește implementarea unui algoritm ce urmează cu strictețe anumite pași

Răspunsul corect este: Se dorește implementarea unui algoritm ce urmează cu strictețe anumite pași

42 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

State este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se dorește rezolvarea unei probleme cand nu se știe cu exactitate cine o poate rezolva, dar există o listă de posibilități
- ☐ b. Se dorește implementarea unui algoritm ce urmează cu strictețe anumiți pași
- ☐ c. Se dorește implementarea modului în care un obiect își schimbă comportamentul pe baza stării în care se află
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Se dorește implementarea modului în care un obiect își schimbă comportamentul pe baza stării în care se află

43 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

În ce situații se poate folosi Command?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Macro-uri
- ☐ b. Oriunde se dorește revenirea la o stare anterioară prin intermediul comenzilor
- ☐ c. Lucrul cu fișiere
- ☐ d. Toate variantele

Răspunsul corect este: Toate variantele

44 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta participantul Invoker din design pattern-ul Command?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Obiectul responsabil cu executia actiunilor
- ☐ b. Clasele concrete pentru fiecare comanda
- ☐ c. Clasa care se ocupa cu gestiunea comenzilor
- ☐ d. Interfata care defineste la nivel abstract comenzile sau actiunile

Răspunsul corect este: Clasa care se ocupa cu gestiunea comenzilor

45 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand este folosit design pattern-ul Chain of Responsibility?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte
- ☐ b. Atunci cand dorestea adaugarea de noi functionalitati claselor existente
- ☐ c. Atunci cand exista o lista de posibile obiecte ce pot rezolva problema
- ☐ d. Atunci cand un algoritm este cunoscut si urmeaza anumiti pasi precisi

Răspunsul corect este: Atunci cand exista o lista de posibile obiecte ce pot rezolva problema

46 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre următoarele afirmații este adevărată?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Observer definește o relație de 1:n
- ☐ b. Toate variantele sunt corecte
- ☐ c. Observer permite instanțierea unui singur obiect dintr-o clasă
- ☐ d. Observer definește o relație de 1:1

Răspunsul corect este: Observer definește o relație de 1:n

47 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Template Method?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Comportamental

48 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand este folosit design pattern-ul State?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand este nevoie sa se utilizeze clase din doua framework-uri diferite
- ☐ b. Atunci cand se dorestea modificarea functionalitatii unui obiect la runtime
- ☐ c. Atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte
- ☐ d. Atunci cand un obiect isi schimba comportamentul pe baza starii in care se afla

Răspunsul corect este: Atunci cand un obiect isi schimba comportamentul pe baza starii in care se afla

49 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce este reprezentat participantul Handler din Chain of Responsibility?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa abstracta care defineste interfata obiectelor ce vor gestiona cererea de procesare si rezolvare a problemei
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Clase concrete ale caror obiecte vor forma lantul
- ☐ d. Clasa care se ocupa cu gestiunea comenzilor

Răspunsul corect este: Clasa abstracta care defineste interfata obiectelor ce vor gestiona cererea de procesare si rezolvare a problemei

50 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Cand este folosit design pattern-ul Command?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Atunci cand se dorestea modificarea functionalitatii unui obiect la runtime
- ☐ b. Atunci cand este necesara crearea unei structuri ierarhice prin compunerea de obiecte
- ☐ c. Atunci cand este necesara imlementarea lose coupling
- ☐ d. Atunci cand dorestea adaugarea de noi functionalitati claselor existente

Răspunsul corect este: Atunci cand este necesara imlementarea lose coupling

51 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce este reprezentat participantul CareTaker al design pattern-ului Memento?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Clasa care gestioneaza obiectele de tip Memento
- ☐ c. Clasa care gestioneaza starea interna a obiectelor
- ☐ d. Clasa care are obiecte pentru care se vor salva stari intermediare

Răspunsul corect este: Clasa care gestioneaza obiectele de tip Memento

52 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii despre Strategy este adevarata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este folosit in utilizarea validatoarelor pentru anumite controale
- ☐ b. In cadrul clasei care gestioneaza instanta Strategy se pune la dispozitie un mecanism de schimbare a metodei de procesare
- ☐ c. Toate variantele sunt adevarate
- ☐ d. In cadrul fiecarei clase concrete se implementeaza metoda de procesare

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt adevarate

53 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta clasa ConcreteState?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Abstractizarea starilor in care poate fi un obiect
- ☐ b. Starile concrete in care poate fi un obiect
- ☐ c. Interfata care defineste la nivel abstract starile in care poate fi un obiect
- ☐ d. Clasa care defineste obiectul care va trece prin starile create

Răspunsul corect este: Starile concrete in care poate fi un obiect

54 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este diferenta dintre Strategy si State?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Cele doua sunt identice
- ☐ b. Strategy permite accesul la anumite functionalitati, iar State adauga noi functionalitati
- ☐ c. La Strategy strategia este data ca parametru, iar la State trecerea de la o stare la alta se face controlat
- ☐ d. Strategy modifica intreaga clasa, iar State modifica comportamentul

Răspunsul corect este: La Strategy strategia este data ca parametru, iar la State trecerea de la o stare la alta se face controlat

55 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele variante reprezinta contextul in care se utilizeaza Observer?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Baze de date
- ☐ b. DNS Resolver
- ☐ c. Model View Controller
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Model View Controller

