

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

Început la joi, 28 mai 2020, 21:18

State Terminat

Completat la joi, 28 mai 2020, 21:31

Timp luat 12 min 30 secs

Notează 28,00 din maxim 76,00 (37%) posibil

1 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Cand se foloseste Prototype?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se aplica ori de cate ori folosim copy-paste
- ☒ b. Atunci cand crearea unui obiect dureaza foarte mult sau consuma foarte multe resurse
- ☐ c. Atunci cand crearea unui obiect nu dureaza foarte mult sau nu consuma resurse foarte multe
- ☐ d. Nu folosim niciodata Prototype

Răspunsul corect este: Atunci cand crearea unui obiect dureaza foarte mult sau consuma foarte multe resurse

2 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Cu care din celelalte tipuri este asemanator tipul Static block initialization?

Alegeți o opțiune:

- ☒ a. Eager initialization ✓
- ☐ b. Singleton Collection
- ☐ c. Lazy initialization
- ☐ d. Enum singleton

Răspunsul corect este: Eager initialization

3 întrebare

Incorect

Marcat 0,00 din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii despre Factory Method este falsa?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Foloseste pentru apel abstractizari, nu clase concrete
- ☒ b. Nu foloseste structuri switch sau if-else ✗
- ☐ c. Foloseste structuri switch sau if-else
- ☐ d. Poate fi gasit si sub denumirea de Virtual Constructor

Răspunsul corect este: Foloseste structuri switch sau if-else

4 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Simple Factory:

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Este un design pattern creational

5 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce tip de design pattern este Singleton?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Creational

6 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin ce se caracterizeaza Static block initialization?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☒ b. Furnizeaza posibilitatea de captare a posibilelor exceptii generate de initializarea instantei statice ✓
- ☐ c. Initializeaza instanta doar cand este folosita
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Furnizeaza posibilitatea de captare a posibilelor exceptii generate de initializarea instantei statice

7 întrebare

Incorect

Marcat 0,00 din 1,00

Ce reprezinta numele Prototype?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Prototipul urmeaza sa fie clonat pentru urmatoarele instante din acea clasa
- ☐ c. Prin intermediul acestui design pattern, se creeaza un obiect considerat prototip
- ☒ d. Ajuta la crearea de clone pentru obiectele a caror construire dureaza foarte mult sau consuma foarte multe resurse ✗

Răspunsul corect este: Toate variantele

8 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce presupune Lazy initialization?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. niciuna din variante
- ☐ b. creeaza instanta printr-o clasa Helper
- ☒ c. creeaza instanta la momentul folosirii ✓
- ☐ d. instantiaza instanta de la inceput

Răspunsul corect este: creeaza instanta la momentul folosirii

9 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

In ce tipuri de design patterns este inclus design pattern-ul Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Structurale
- ☒ b. Creationale ✓
- ☐ c. Niciuna dintre variante
- ☐ d. Comportamentale

Răspunsul corect este: Creationale

10 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care dintre urmatoarele variante reprezinta o caracteristica pentru Simple Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Oferă posibilitatea creării de obiecte concrete dintr-o familie de obiecte, fără să se știe exact tipul concret al obiectului;
- ☐ b. Sintagma după care este recunoscut este: familie de obiecte sau obiecte din aceeași familie;
- ☒ c. Toate variantele sunt corecte ✓
- ☐ d. Simple factory este un design pattern care nu este prezentat în cartea GoF, însă este folosit în practică;

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt corecte;

11 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care este sintagma cheie pentru utilizarea design pattern-ului Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. adăugarea de noi funcționalități
- ☐ b. construirea de obiecte complexe cu foarte multe atribute
- ☐ c. familie de obiecte
- ☒ d. instanța unică ✓

Răspunsul corect este: instanța unică

12 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce este recomandat sa facem daca trebuie sa serializam si deserializam o instanta singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Sa folosim Enum Singleton
- ☐ b. Sa folosim Thread Safe Singleton
- ☒ c. Sa suprascriem metoda readResolve(), iar in cadrul metodei sa apelam metoda care returneaza instanta ✓
- ☐ d. Nu exista nicio problema atunci cand serializam si deserializam o instanta singleton

Răspunsul corect este: Sa suprascriem metoda readResolve(), iar in cadrul metodei sa apelam metoda care returneaza instanta

13 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce tip de design pattern este Simple factory?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Creational

14 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Cum ne dam seama ca trebuie sa folosim Simple Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☒ a. cand vrem sa construim obiecte din aceeași familie ✓
- ☐ b. cand vrem sa construim obiecte mai rapid
- ☐ c. cand nu vrem sa folosim enum
- ☐ d. cand vrem sa adaugam o noua metoda in clasa

Răspunsul corect este: cand vrem sa construim obiecte din aceeași familie

15 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin ce se caracterizeaza Enum singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Permite Lazy initialization
- ☒ b. Presupune utilizarea unei enumerari pentru crearea unica a instantei ✓
- ☐ c. Toate variantele
- ☐ d. Valorile enum-ului sunt accesibile la nivel local

Răspunsul corect este: Presupune utilizarea unei enumerari pentru crearea unica a instantei

16 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin ce se caracterizeaza Inner static helper class?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Clasa Helper imbricata va fi incarcata doar cand este apelata functia de creare a instantei
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Contine o clasa imbricata in clasa Singleton
- ☒ d. Toate variantele ✓

Răspunsul corect este: Toate variantele

17 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care sunt participantii in cadrul unui Builder?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. InterfaceBuilder, ConcreteBuilder, AbstractProbus
- ☐ b. Builder, AbstractProbus
- ☐ c. Builder, Probus
- ☒ d. AbstractBuilder, ConcreteBuilder, Probus ✓

Răspunsul corect este: AbstractBuilder, ConcreteBuilder, Probus

18 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin ce se caracterizeaza Singleton fata de o clasa statica?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☒ b. Un obiect Singleton poate fi trimis ca parametru unei functii, spre deosebire de o clasa statica care nu poate fi transmisa ca parametru ✓
- ☐ c. Nu respecta principiile de programare orientata obiect (POO)
- ☐ d. O clasa Singleton nu poate implementa o interfata sau extinde o alta clasa

Răspunsul corect este: Un obiect Singleton poate fi trimis ca parametru unei functii, spre deosebire de o clasa statica care nu poate fi transmisa ca parametru

19 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce face metoda createInstance()?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. activeaza attributele optionale si pe cele obligatorii ale obiectului creat
- ☐ b. cloneaza obiectul dorit fara sa foloseasca resurse pentru procsare
- ☒ c. primeste tipul de obiect dorit si returneaza tipul concret de obiect conform parametrului primit ✓
- ☐ d. creaza doua sau mai multe tipuri de obiecte

Răspunsul corect este: primeste tipul de obiect dorit si returneaza tipul concret de obiect conform parametrului primit

20 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care sunt cele doua variante/versiuni de implementare ale Builder-ului?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Exista o singura varianta/versiune de implementare pentru Builder
- ☐ b. Crearea obiectului complex in constructorul clasei Builder si modificarea atributelor conform cerintelor
- ☒ c. Ambele variante ✓
- ☐ d. Crearea obiectului complex se realizeaza in metoda build() pe baza setarilor realizate

Răspunsul corect este: Ambele variante

21 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care dintre afirmatiile referitoare la implementarea design pattern-ului Singleton este corecta?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Crearea de obiecte se face prin intermediul unei functii statice
- ☒ b. Toate variantele ✓
- ☐ c. Contine o instanta statica
- ☐ d. Constructorul clasei trebuie sa fie privat

Răspunsul corect este: Toate variantele


22 întrebare

Incorect

Marcat 0,00 din 1,00

Interfata Prototype :

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Implementează metoda de copiere
- ☒ b. Implementează metoda de clonare 
- ☐ c. Anunță metoda de copiere
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Anunță metoda de copiere


23 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care dintre următoarele afirmații despre Factory Method este adevărată?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Pentru apeluri se folosesc abstractizări, nu obiecte concrete
- ☐ b. Nu folosește structuri switch sau if-else
- ☒ c. Toate variantele sunt corecte 
- ☐ d. Poate fi găsit și sub denumirea de Virtual Constructor

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt corecte

24 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Builder este util atunci cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ b. Se dorește construirea unei singure instanțe
- ☐ c. Crearea de obiecte consumă multe resurse
- ☒ d. Se dorește construirea de obiecte cu multe proprietăți ce nu sunt obligatorii ✓

Răspunsul corect este: Se dorește construirea de obiecte cu multe proprietăți ce nu sunt obligatorii

25 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce presupune implementarea pentru Abstract Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☒ a. Toate variantele de mai sus ✓
- ☐ b. Pentru fiecare obiect există o metodă
- ☐ c. Avem o singură fabrică cu ajutorul căreia obținem obiecte din toate familiile de obiecte dintr-o anumită categorie
- ☐ d. Fiecare factory va crea două sau mai multe tipuri de obiecte

Răspunsul corect este: Toate variantele de mai sus

26 întrebare

Incorect

Marcat 0,00 din 1,00

Care dintre afirmatiile referitoare la varianta Inner Static Helper Class este falsa?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Contine o clasa imbricata in clasa Singleton
- ☒ b. Clasa imbricata este incarcata doar cand este apelata functia de creare a instantei ✗
- ☐ c. Imbina Eager Initialization cu Lazy Initialization
- ☐ d. Clasa imbricata poate fi accesata si din afara clasei deoarece este publica

Răspunsul corect este: Clasa imbricata poate fi accesata si din afara clasei deoarece este publica

27 întrebare

Incorect

Marcat 0,00 din 1,00

Participantii din cadrul Prototype:

Alegeți o opțiune:

- ☒ a. O interfata + Prototip ✗
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. O interfata + Clasa concreta
- ☐ d. O interfata + Clasa concreta + Prototip

Răspunsul corect este: O interfata + Clasa concreta

28 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care dintre tipurile de Singleton este cea mai recomandata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Eager Initialization
- ☐ b. Static block initialization
- ☒ c. Thread safe Singleton ✓
- ☐ d. Singleton – Lazy Initialization

Răspunsul corect este: Thread safe Singleton

29 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce reprezinta numele Builder?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Se construiesc obiecte simple
- ☒ b. Numele vine de la faptul ca ajuta la construirea de obiecte (build) ✓
- ☐ c. Ajuta la crearea de obiecte abstracte
- ☐ d. Toate variantele

Răspunsul corect este: Numele vine de la faptul ca ajuta la construirea de obiecte (build)

30 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Prin ce se caracterizeaza Eager initialization?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Este eficienta
- ☐ b. Niciuna dintre variantele
- ☒ c. Presupune initializarea instantei chiar daca aceasta nu este folosita ✓
- ☐ d. In cazul in care clasa Singleton nu este folosita, instanta nu este creata

Răspunsul corect este: Presupune initializarea instantei chiar daca aceasta nu este folosita

31 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Care din urmatoarele variante reprezinta tipuri de Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Thread safe
- ☐ b. Lazy initialization
- ☐ c. Eager initialization
- ☒ d. Toate variantele ✓

Răspunsul corect este: Toate variantele

32 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Ce principii din SOLID respecta design pattern-ul Factory prin metoda createInstance()?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Dependency Inversion, Open-Closed
- ☐ b. Liskov Substitution
- ☐ c. Single responsibility
- ☒ d. Liskov Substitution, Dependency Inversion ✓

Răspunsul corect este: Liskov Substitution, Dependency Inversion

33 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din 1,00

Problema serializării în cadrul Singleton:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Presupune imposibilitatea scrierii obiectelor Singleton în fișier
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Nu se poate rezolva
- ☒ d. Se rezolvă implementând metoda readResolve() ✓

Răspunsul corect este: Se rezolvă implementând metoda readResolve()

34 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt participantii in cadrul Prototype?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Interfata care anunta metoda de copiere, clasa concreta care implementeaza metoda de copiere sau de clonare
- ☐ b. Interfata care anunta metoda de copiere, clasa abstracta care implementeaza metoda de copiere sau de clonare
- ☐ c. Interfata care anunta metoda de copiere, interfata care implementeaza metoda de copiere sau de clonare
- ☐ d. Clasa abstracta care anunta metoda de copiere, clasa abstracta care implementeaza metoda de copiere sau de clonare

Răspunsul corect este: Interfata care anunta metoda de copiere, clasa concreta care implementeaza metoda de copiere sau de clonare

35 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele afirmatii este adevarata?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Simple Factory este un design pattern prezentat in cartea GoF
- ☐ c. Simple Factory este folosit in practica deoarece este foarte usor de implementat
- ☐ d. Simple Factory nu este folosit in practica

Răspunsul corect este: Simple Factory este folosit in practica deoarece este foarte usor de implementat

36 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Implementarea Design Pattern-ului Builder se face prin :

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. utilizarea unei clase imbricate(inner class)
- ☐ c. crearea obiectului complex in metoda build() pe baza setarilor realizate
- ☐ d. crearea obiectului complex in constructorul clasei Builder si modificarea atributelor conform cerintelor
- ☐ e. Nicio varianta nu este corecta

Răspunsul corect este: Toate variantele

37 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre afirmatii este adevarata daca ne referim la o clasa Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Din interiorul clasei se va restrictiona crearea de mai multe instante
- ☐ b. Clasa Singleton permite crearea de mai multe instante
- ☐ c. Anuntam programatorul sa nu creeze mai multe instante cu acea clasa
- ☐ d. Constructorul clasei Singleton o sa fie public

Răspunsul corect este: Din interiorul clasei se va restrictiona crearea de mai multe instante

38 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Factory Method mai poarta si numele de :

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Virtual Constructor
- ☐ b. Single Factory
- ☐ c. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ d. Singleton

Răspunsul corect este: Virtual Constructor

39 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce este caracterizat design pattern-ul Builder?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Folosit pentru familii de obiecte
- ☐ b. Toate variantele sunt corecte
- ☐ c. Introduce un nou nivel de abstractizare a obiectelor
- ☐ d. Ajuta la crearea de obiecte concrete

Răspunsul corect este: Ajuta la crearea de obiecte concrete

40 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Prototype?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Creational

41 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Static block initialization:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Initializeaza instanta doar atunci cand este folosita
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Asigura siguranta thread-urilor
- ☐ d. Utila in cazul in care constructorul arunca exceptii

Răspunsul corect este: Utila in cazul in care constructorul arunca exceptii

42 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele nu reprezinta un tip de Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Thread Safe Singleton
- ☐ b. Lazy Initialization
- ☐ c. Conformity Assessment
- ☐ d. Static block initialization

Răspunsul corect este: Conformity Assessment

43 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prototype este util cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Crearea obiectlor dureaza foarte mult
- ☐ b. Se doreste folosirea de clase diferite impreuna
- ☐ c. Se doreste crearea de obiecte cu multe proprietati
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Crearea obiectlor dureaza foarte mult

44 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este sintagma care indica utilizarea design pattern-ului Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. utilizarea anumitor clase din framework-uri diferite, care nu au o interfata comuna
- ☐ b. adaugarea de noi functionalitati
- ☐ c. o singura instanta
- ☐ d. obiecte din aceeasi familie

Răspunsul corect este: obiecte din aceeasi familie

45 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Referitor la diferentele dintre Singleton si clasele statice, care dintre urmatoarele variante este corecta?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Spre deosebire de Singleton, o clasa statica poate fi transmisa ca parametru
- ☐ b. Singleton nu respecta principiile de POO
- ☐ c. Toate variantele sunt corecte
- ☐ d. Singleton poate implementa o interfata sau extinde o alta clasa

Răspunsul corect este: Singleton poate implementa o interfata sau extinde o alta clasa

46 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Sub ce denumire mai poate fi gasit design pattern-ul Factory Method?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Virtual Constructor
- ☐ b. Decorator
- ☐ c. Simple Factory
- ☐ d. Hollywood Principle

Răspunsul corect este: Virtual Constructor

47 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre urmatoarele variante reprezinta tipuri ale design pattern-ului Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Eager initialization;
- ☐ b. Toate variantele
- ☐ c. Lazy initialization;
- ☐ d. Thread Safe Singleton;

Răspunsul corect este: Toate variantele

48 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce semnifica numele Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Utilizatorii sau apelatorii sunt cei care se ocupa de faptul ca poate fi creat un singur obiect
- ☐ c. Faptul ca putem avea un singur obiect de tipul clasei respective
- ☐ d. Sintagma-cheie pentru utilizarea acestui design pattern este "mai multe instante"

Răspunsul corect este: Faptul ca putem avea un singur obiect de tipul clasei respective

49 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prototype:

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Este un design pattern creational

50 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce presupune o clasa care foloseste varianta Eager Initialization?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Constructorul clasei este privat
- ☐ b. Presupune initializarea instantei inca de la momentul declararii in clasa
- ☐ c. Va exista o metoda in interiorul clasei care va returna mereu instanta creata la momentul declararii
- ☐ d. Toate variantele sunt corecte

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt corecte

51 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este varianta corecta de implementare a design pattern-ului Builder?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Crearea obiectului complex se realizeaza in metoda build() pe baza setarilor realizate
- ☐ b. Crearea obiectului complex se realizeaza in constructorul clasei Builder
- ☐ c. Implementarea care presupune utilizarea unei clase imbricate
- ☐ d. Toate variantele sunt corecte

Răspunsul corect este: Toate variantele sunt corecte

52 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Simple Factory presupune:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. crearea a doua sau mai multe tipuri de obiecte, pentru fiecare existand o metoda
- ☐ b. creare de obiecte concrete, fara a cunoaste tipul concret al obiectului
- ☐ c. construirea de obiecte cu multe atribute dintre care unele sunt optionale
- ☐ d. introducerea un nivel nou de abstractizare

Răspunsul corect este: creare de obiecte concrete, fara a cunoaste tipul concret al obiectului

53 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce context se utilizeaza Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Deschiderea unei singure instante ale unei aplicatii
- ☐ b. Conexiune unica la baza de date
- ☐ c. Accesarea resurselor dispozitivelor mobile (SharedPreferences in Android)
- ☐ d. Toate variantele

Răspunsul corect este: Toate variantele

54 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Singleton – Inner static helper class este tipul care imbina:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Niciuna dintre variante
- ☐ b. Threa safe Singleton cu Eager Initialization
- ☐ c. Eager Initialization cu Lazy Initialization
- ☐ d. Static block initialization cu Thrad Safe Singleton

Răspunsul corect este: Eager Initialization cu Lazy Initialization

55 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este design pattern-ul care nu este prezentat in cartea GoF?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Builder
- ☐ b. Singleton
- ☐ c. Prototype
- ☐ d. Simple Factory

Răspunsul corect este: Simple Factory

56 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Pentru ce tip de obiecte este recomandata folosirea design pattern-ului Prototype?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. obiecte a caror construire consuma foarte multe resurse
- ☐ b. obiecte a caror construire dureaza foarte mult
- ☐ c. Ambele variantele sunt corecte

Răspunsul corect este: Ambele variantele sunt corecte

57 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prorotype este utilizat cand:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Folosim clone()
- ☐ b. Toate variantele
- ☐ c. Obiectele create seamana intre ele
- ☐ d. Crearea obiectelor dureaza foarte mult

Răspunsul corect este: Toate variantele

58 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Lazy initialization presupune:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Initializarea instantei chiar daca nu este folosita
- ☐ b. Niciuna dintre variantele de mai sus
- ☐ c. Asigurarea sigurantei thread-urilor
- ☐ d. Initializarea instantei doar atunci cand este folosita

Răspunsul corect este: Initializarea instantei doar atunci cand este folosita

59 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Factory Method?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Creational

60 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Sintagma dupa care este recunoscut este familie de obiecte sau obiecte din aceeași familie
- ☐ b. Nicio varianta
- ☐ c. Oferă posibilitatea creării de obiecte concrete dintr-o familie de obiecte, fara sa se stie exact tipul concret al obiectului
- ☐ d. Toate variantele

Răspunsul corect este: Toate variantele

61 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Builder este folosit pentru :

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. construirea de obiecte cu putine atribute
- ☐ b. construirea de obiecte a caror construire dureaza foarte mult
- ☐ c. construirea de obiecte complexe cu foarte multe atribute
- ☐ d. Niciuna dintre variantele de mai sus

Răspunsul corect este: construirea de obiecte complexe cu foarte multe atribute

62 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Singleton:

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Este un design pattern creational

63 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

In ce consta corelatia dintre design pattern-ul Singleton si Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. fabrica poate fi unica
- ☐ b. prin intermediul fabricii sunt create nodurile container
- ☐ c. prin intermediul fabricii sunt create nodurile frunză
- ☐ d. fabrica poate genera o singura instanta

Răspunsul corect este: fabrica poate fi unica

64 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce reprezinta numele Factory Method?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Foloseste enum la fel ca Simple Factory
- ☐ b. Se mai numeste si Virtual Constructor
- ☐ c. Toate variantele de mai sus
- ☐ d. Nu abstractizeaza nivelul de creare

Răspunsul corect este: Se mai numeste si Virtual Constructor

65 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este sintagma cheie pentru design pattern-ul Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. familie de obiecte
- ☐ b. obiecte cu multe attribute dintre care unele sunt optionale
- ☐ c. folosirea unui enum
- ☐ d. instanta unica

Răspunsul corect este: instanta unica

66 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este sintagma dupa care este recunoscut design pattern-ul Simple Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Familie de obiecte
- ☐ b. Niciuna dintre variante
- ☐ c. Instanta unica
- ☐ d. Obiecte asemanatoare

Răspunsul corect este: Familie de obiecte

67 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce presupune Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. separarea obiectelor din clase diferite
- ☐ b. existenta unei singure instante a obiectului
- ☐ c. nu poti crea mai multe obiecte ale clasei simultan
- ☐ d. clonarea obiectelor

Răspunsul corect este: existenta unei singure instante a obiectului

68 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce tip de design pattern este Builder?

Alegeți o opțiune:

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

Răspunsul corect este: Creational

69 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care dintre următoarele variante reprezintă o caracteristică pentru Eager Initialization?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Eager Initialization asigură faptul că metoda nu o să fie apelată de un alt fir de execuție până nu se termină metoda apelată deja pe un fir de execuție;
- ☐ b. Eager Initialization presupune utilizarea unei enumerări pentru crearea unică a instanței;
- ☐ c. În cazul în care clasa Singleton nu este folosită, instanța nu este creată;
- ☐ d. Presupune inițializarea instanței chiar dacă aceasta nu este folosită;

Răspunsul corect este: Presupune inițializarea instanței chiar dacă aceasta nu este folosită;

70 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Pe ce se bazeaza design pattern-ul Prototype?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Crearea de obiecte concrete
- ☐ b. Creearea unei singure instante a unei clase
- ☐ c. Abstractizarea obiectelor
- ☐ d. Crearea de clone pentru obiecte

Răspunsul corect este: Crearea de clone pentru obiecte

71 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce este caracterizat design pattern-ul Prototype?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Introduce un nou nivel de abstractizare
- ☐ b. Cunoscut si sub numele de Singleton Registry
- ☐ c. Prin intermediul sau se creeaza un obiect considerat prototip
- ☐ d. Folosit la crearea de obiecte concrete

Răspunsul corect este: Prin intermediul sau se creeaza un obiect considerat prototip

72 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Prin ce se caracterizeaza un design pattern creational?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Ajuta la initializarea si configurarea claselor si obiectelor
- ☐ c. Niciuna dintre variante
- ☐ d. Separa crearea obiectelor de utilizarea lor concreta

Răspunsul corect este: Toate variantele

73 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Ce presupune a treia varianta de implementare a Builder-ului?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Utilizarea unei alte interfete
- ☐ b. Utilizarea unei clase imbricate (Inner class)
- ☐ c. Nu exista o a treia varianta de implementare pentru Builder
- ☐ d. Utilizarea unei clase abstracte

Răspunsul corect este: Utilizarea unei clase imbricate (Inner class)

74 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care este partea componenta care se ocupa de faptul ca poate fi creat un singur obiect al clasei Singleton?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Utilizatorul
- ☐ b. Clasa
- ☐ c. Apelatorul
- ☐ d. Niciun raspuns corect

Răspunsul corect este: Clasa

75 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Design Pattern-ul Prototype:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Ambele variante
- ☐ b. Ajuta la cearea de clone pentru obiectele a caror construire consuma foarte multe resurse
- ☐ c. Ajuta la cearea de clone pentru obiectele a caror construire dureaza foarte mult
- ☐ d. Niciuna dintre variante

Răspunsul corect este: Ambele variante

76 întrebare

Nu a primit răspuns

Marcat din 1,00

Care sunt dezavantajele privind design pattern-ul Simple Factory?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Toate variantele
- ☐ b. Nu este corelat cu Singleton în cadrul fiecărei clase
- ☐ c. Atunci când adăugăm un nou tip de produs trebuie să modificăm în mai multe locuri inclusiv fabrica
- ☐ d. Este greu de implementat atunci când există mai multe atribute pentru clasele utilizate

Răspunsul corect este: Atunci când adăugăm un nou tip de produs trebuie să modificăm în mai multe locuri inclusiv fabrica