

Comenzado el	viernes, 1 de abril de 2022, 16:28
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 1 de abril de 2022, 16:38
Tiempo empleado	10 minutos 12 segundos
Calificación	5,00 de 6,00 (83%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Cuando usamos Composite y un objeto compuesto c recibe un mensaje x, lo delega en sus partes (c1,c2,c3,c4).Si alguna de ellas (por ejemplo c1) es un objeto compuesto lo delega a su vez en sus partes c11, c12,c13...

Esto es posible porque:

Seleccione una:

- ☐ a. Porque escribimos código recursivo en la clase Composite
- ☒ b. Un Composite puede estar formado por Composites u objetos atómicos indistintamente ✓
- ☐ c. Porque chequeamos para cada parte c1 si es compuesto o atómico

La respuesta correcta es: Un Composite puede estar formado por Composites u objetos atómicos indistintamente

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Usamos el patrón Composite

Seleccione una:

- ☐ a. Para representar un tipo de herencia específica entre el todo y las partes que permita que las partes hereden del todo
- ☒ b. Cuando queremos representar estructuras parte-todo de objetos a los cuales queremos tratar polimórficamente. ✓
- ☐ c. Cuando tenemos relaciones jerárquicas como las que existen en una organización (director, jefe, empleado)

La respuesta correcta es: Cuando queremos representar estructuras parte-todo de objetos a los cuales queremos tratar polimórficamente.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Usando patrones conseguimos

Seleccione una:

- ☐ a. Reducir el número de clases y métodos en nuestro sistema
- ☒ b. Diseños más flexibles, extensibles y reusables ✓
- ☐ c. Programas más eficientes

La respuesta correcta es: Diseños más flexibles, extensibles y reusables

Pregunta **4**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un patrón de diseño de software

Seleccione una:

- ☐ a. Es una jerarquía de clases abstractas y concretas que deben ser instanciadas para ser usadas
- ☒ b. Describe un problema recurrente y su solución de manera de poder ser re-utilizada muchas veces ✓
- ☐ c. Es la solución a un problema muy complejo

La respuesta correcta es: Describe un problema recurrente y su solución de manera de poder ser re-utilizada muchas veces

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Nos referimos con el término "protocolo de una clase" al conjunto de mensajes que entienden sus instancias. Con eso en mente, el patrón de diseño Adapter ...

Seleccione una:

- ☐ a. Nos provee objetos reusables que podemos usar para adaptar protocolos
- ☐ b. Permite que enriquezcamos el protocolo de una clase con nueva funcionalidad
- ☒ c. Se enfoca en el problema de adaptación de protocolos incompatibles ✓

La respuesta correcta es: Se enfoca en el problema de adaptación de protocolos incompatibles

Pregunta **6**

Incorrecta

Se puntúa 0,00 sobre 1,00

Supongamos que queremos crear objetos adaptadores ad (de la clase AD) para permitir que instancias a (de la clase A) puedan interactuar (enviándole mensajes) con instancias c (de la clase C) dado que el protocolo (mensajes que entienden las instancias) de C no es compatible con lo que requiere A.

Para conseguir el comportamiento descrito en el patrón Adapter necesitamos que ...

Seleccione una:

- ☐ a. El objeto c de C con el cual necesitamos interactuar conozca una instancia ad de AD para realizar la adaptación
- ☐ b. Un objeto a de A conozca una instancia ad de AD la cual a su vez conozca la instancia c de C con la cual se comunica
- ☒ c. Los objetos ad de AD puedan interactuar con objetos a de A para poder resolver los requerimientos de los objetos c de C ✗

La respuesta correcta es: Un objeto a de A conozca una instancia ad de AD la cual a su vez conozca la instancia c de C con la cual se comunica

◀ Consulta de la teoria del 28 de marzo. 16 hs

Ir a...

Material de la Teoría del 4 de Abril ▶