

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación II-2020-C-3-Juan Enmanuel Rosario Rodriguez](#)  
/ [EVALUACION](#) / [SEGUNDO PARCIAL](#)

**Comenzado el** jueves, 5 de noviembre de 2020, 15:34

**Estado** Finalizado

**Finalizado en** jueves, 5 de noviembre de 2020, 15:44

**Tiempo empleado** 10 minutos 1 segundos

**Puntos** 6,00/7,00

**Calificación** 8,57 de 10,00 (86%)

Pregunta **1**

Incorrecta

Puntúa 0,00  
sobre 1,00

Al implementar el patron de diseño Strategy. La clase contexto debe agregar un objeto del tipo:

Seleccione una:

- ☐ a. DEL CLIENTE
- ☐ b. DEL ALGORITMO POR DEFECTO
- ☒ c. DEL CONTEXTO ✖
- ☐ d. DE LA INTERFAZ

La respuesta correcta es: DE LA INTERFAZ

Pregunta **2**

Correcta

Puntúa 1,00  
sobre 1,00

Cual de los siguientes patrones de diseño NO necesita que se usen interfaces en su estructura

Seleccione una:

- ☐ a. ADAPTER
- ☒ b. FACADE ✔
- ☐ c. STRATEGY
- ☐ d. OBSERVER

La respuesta correcta es: FACADE

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 1,00  
sobre 1,00

Al implementar el patron de diseño Strategy, donde se realiza el cambio de estrategia u algoritmo, según la elección del cliente:

Seleccione una:

- ☐ a. EN LA INTERFAZ
- ☒ b. EN EL CONTEXTO ✓
- ☐ c. EN LA CLASE POR DEFECTO
- ☐ d. EN EL CLIENTE

La respuesta correcta es: EN EL CONTEXTO

Pregunta **4**

Correcta

Puntúa 1,00  
sobre 1,00

Estamos implementando el patron de diseño Facade. En el código cliente, debemos agregar un objeto del tipo:

Seleccione una:

- ☒ a. DE LA FACHADA ✓
- ☐ b. DEL CONTEXTO
- ☐ c. DE LA INTERFAZ
- ☐ d. DE LAS CLASES CON LAS FUNCIONALIDADES DESEADAS

La respuesta correcta es: DE LA FACHADA

Pregunta **5**

Correcta

Puntúa 1,00  
sobre 1,00

Cuando necesitamos que los cambios en el estado del objeto de una clase altere el comportamiento de dicho objeto, a cuál patrón de comportamiento debemos acudir?

Seleccione una:

- ☐ a. FACADE
- ☐ b. OBSERVER
- ☒ c. STATE ✓
- ☐ d. STRATEGY

La respuesta correcta es: STATE

Pregunta **6**

Correcta

Puntúa 1,00  
sobre 1,00

Cuando tenemos el caso de que los cambios en el estado del objeto de una clase debe causar reaccion en clases interesadas, cual patron debemos implementar

Seleccione una:

- ☒ a. OBSERVER ✓
- ☐ b. STATE
- ☐ c. STRATEGY
- ☐ d. ADAPTER

La respuesta correcta es: OBSERVERPregunta **7**

Correcta

Puntúa 1,00  
sobre 1,00

Al implementar el patron de diseño Observer, en cual elemento se crea la lista de suscriptores?

Seleccione una:

- ☐ a. EN LA INTERFACE
- ☐ b. EN EL CODIGO CLIENTE
- ☐ c. EN CUALQUIERA DE LAS CLASES OBSERVADORAS
- ☒ d. EN LA CLASE SUJETO ✓

La respuesta correcta es: EN LA CLASE SUJETO

[◀ ENTITY FRAMEWORK](#)

Ir a...

[FORO DE DUDAS,  
COMENTARIOS, PROBLEMAS Y  
SOLUCIONES ▶](#)