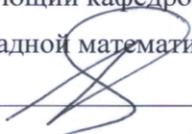


Государственное образовательное учреждение
«Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко»

Физико-технический институт
Физико-математический факультет
Кафедра высшей и прикладной математики и информатики

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой высшей и
прикладной математики и информатики


_____ Коровой А.В.

протокол № 1 «14» 09 2023 г.

Фонд оценочных средств

по дисциплине

Б1.О.17 «Объектно-ориентированный анализ и проектирование»

на 2023/2024 учебный год

Направление

01.03.02 «Прикладная математика и информатика»

Профиль

Системное программирование и компьютерные технологии

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Год набора

2022

Разработал: пр. Радилев П.А.



« 14 » сентября 2023 г.

Тирасполь, 2023

Государственное образовательное учреждение
«Приднестровский государственный университет им. Т. Г. Шевченко»
Физико-технический институт
Физико-математический факультет
Кафедра высшей и прикладной математики и информатики

Итоговый тест к экзамену

1. 1. Какой паттерн порождает объект, но скрывает от клиента конкретный тип создаваемого объекта?
 - 1) Singleton
 - 2) Factory Method
 - 3) Adapter
 - 4) Prototype
2. 2. Какой из паттернов относится к структурным?
 - 1) Factory Method
 - 2) Strategy
 - 3) Adapter
 - 4) Observer
3. 3. Какой паттерн гарантирует, что у класса есть только один экземпляр?
 - 1) Prototype
 - 2) Singleton
 - 3) Flyweight
 - 4) Mediator
4. 4. Что делает паттерн Decorator?
 - 1) Упрощает интерфейс подсистемы
 - 2) Позволяет добавлять объектам новую функциональность без изменения их кода
 - 3) Управляет доступом к объекту
 - 4) Создаёт копии объектов

5. 5. Какой паттерн позволяет заменить один интерфейс другим, совместимым с клиентским кодом?
- 1) Proxy
 - 2) Adapter
 - 3) Command
 - 4) Composite
6. 6. К какому типу относятся паттерны Observer, Mediator, Strategy?
- 1) Порождающие
 - 2) Поведенческие
 - 3) Структурные
 - 4) Вспомогательные
7. 7. Какой паттерн использует дерево объектов для представления иерархических структур?
- 1) Chain of Responsibility
 - 2) Composite
 - 3) Decorator
 - 4) Visitor
8. 8. Что делает паттерн Strategy?
- 1) Делегирует выполнение запроса цепочке объектов
 - 2) Позволяет создавать клоны объектов
 - 3) Определяет семейство алгоритмов и позволяет подменять их на лету
 - 4) Оборачивает сложную систему единым интерфейсом
9. 9. Какой паттерн используется для отложенной инициализации объекта?
- 1) Factory
 - 2) Proxy
 - 3) Command
 - 4) Visitor
- 10.10. Паттерн Command используется для:
- 1) Клонирования объектов

- 2) Отложенного выполнения действий
- 3) Объединения классов
- 4) Контроля доступа

11.11. Паттерн Builder чаще всего применяется, когда:

- 1) Объекты должны иметь разную внутреннюю структуру
- 2) Интерфейс слишком сложный
- 3) Требуется наследование
- 4) Нужен единый экземпляр

12.12. Какой паттерн предоставляет замену классам, которые имеют множество подклассов с разной реализацией поведения?

- 1) Strategy
- 2) Singleton
- 3) Prototype
- 4) Iterator

13.13. Что делает паттерн Facade?

- 1) Позволяет добавить новые интерфейсы
- 2) Упрощает доступ к подсистеме, предоставляя единый интерфейс
- 3) Оборачивает объект дополнительной логикой
- 4) Хранит состояния объектов

14.14. Что позволяет сделать паттерн Prototype?

- 1) Создавать новые классы
- 2) Гарантировать уникальность
- 3) Клонировать существующий объект
- 4) Поменять интерфейс

15.15. Какой паттерн создаёт объект без указания его точного класса?

- 1) Abstract Factory
- 2) Singleton
- 3) Proxy
- 4) Iterator

16.16. Паттерн Chain of Responsibility...

- 1) Разбивает систему на модули
- 2) Позволяет нескольким объектам обработать запрос по цепочке
- 3) Используется для обработки событий
- 4) Связывает объект с наблюдателями

17.17. Что из этого — порождающий паттерн?

- 1) Adapter
- 2) Observer
- 3) Builder
- 4) State

18.18. Какой паттерн позволяет объекту изменить своё поведение в зависимости от состояния?

- 1) State
- 2) Strategy
- 3) Iterator
- 4) Template Method

19.19. Какой паттерн управляет доступом к объекту и может выполнять действия до или после вызова?

- 1) Proxy
- 2) Adapter
- 3) Composite
- 4) Bridge

20.20. Какой паттерн инкапсулирует способ перебора элементов коллекции, не раскрывая её внутреннего устройства?

- 1) Strategy
- 2) Iterator
- 3) Visitor
- 4) Bridge