

Контроль по теме 6

1. Как классифицируются паттерны

Паттерны, обеспечивающие взаимодействия между классами или реакцию системы на воздействия _____

Паттерны, определяющие связи между классами _____

Паттерны для создания объектов _____

2. Для создания экземпляров объектов путем простого копирования используется паттерн проектирования:

Выберите один ответ:

- a. заместитель
- b. абстрактная фабрика
- c. шаблонный метод
- d. адаптер
- e. прототип

3. Назначение паттерна адаптер

Выберите один ответ:

- a. Является суррогатом другого объекта и контролирует доступ к нему
- b. Преобразует интерфейс одного класса в интерфейс другого, который ожидают клиенты
- c. Предоставляет унифицированный интерфейс вместо набора интерфейсов некоторой подсистемы
- d. Отделить абстракцию от ее реализации так, чтобы то и другое можно было изменять независимо
- e. Предоставляет способ последовательного доступа ко всем элементам составного объекта, не раскрывая его внутреннего представления

```
4. class SelectedColors: public DrawObject {
    int fc, // цвет рисования
        bc; // цвет закрашки
    // конструктор получает координаты углов x1,y1,x2,y2
    SelectedColors(int x1, int y1, int x2, int y2):
        DrawObject(x1,y1,x2,y2),fc(BLACK),bc(WHITE) {}
public:
    static SelectedColors &instance(); // объект для текущих цветов
    void draw(); // нарисовать объект
    void set_fc(int c); // установить цвет рисования
    int get_fc() { return fc; } // получить цвет рисования
    void set_bc(int c); // установить цвет закрашки
    int get_bc() { return bc; } // получить цвет закрашки
};
SelectedColors &SelectedColors::instance() {
    static SelectedColors sc(20,120,70,170);
    return sc;
}
void SelectedColors::set_fc(int c) {
    fc=c;
    draw();
}
```

Данный класс реализует паттерн проектирования

Выберите один ответ:

- a. Адаптер
- b. Абстрактная фабрика
- c. Итератор
- d. Строитель
- e. Одиночка

5. Какие паттерны проектирования реализованы в STL
Выберите один или несколько ответов:

- a. наблюдатель
- b. заместитель
- c. абстрактная фабрика
- d. фасад
- e. итератор