**Комплект оценочных материалов по дисциплине   
«Объектно-ориентированные языки и системы программирования»**

**Задания закрытого типа**

**Задания закрытого типа на выбор правильного ответа**

1. Выберите один правильный ответ.

Какой паттерн лучше использовать для создания объекта, когда заранее неизвестен его конкретный тип?

А) Singleton (Одиночка)

Б) Builder (Строитель)

В) Factory Method (Фабричный метод)

Г) Prototype (Прототип)

Правильный ответ: В

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

2. Выберите один правильный ответ.

Какие проблемы решает паттерн Decorator (Декоратор)?

А) создание объектов

Б) управление доступом

В) обработка событий

Г) расширение функциональности динамически

Правильный ответ: Г

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

3. В чем разница между паттернами Strategy (Стратегия) и State (Состояние)?

Благодаря чему отслеживаются действия?

А) Strategy проще в реализации

Б) Strategy для алгоритмов, State для состояний

В) State эффективнее

Г) нет разницы

Правильный ответ: Б

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

4. Когда стоит использовать паттерн Adapter (Адаптер)?

Как найти кнопку через скрипт?

А) для совместимости интерфейсов

Б) для создания объектов

В) для кэширования

Г) для обработки событий

Правильный ответ: А

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

**Задания закрытого типа на установление соответствия**

1. Установите правильное соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один правого столбца.

Установите соответствие между названиями и возможностями порождающих паттернов.

|  |  |
| --- | --- |
| 1) Фабричный метод (Factory Method) | А) Гарантирует, что некоторый класс может иметь только один экземпляр, и предоставляет глобальную точку доступа к нему. |
| 2)Абстрактная фабрика (Abstract Factory) | Б) Предоставляет интерфейс для создания семейств, связанных между собой, или независимых объектов, конкретные классы которых неизвестны. |
| 3) Одиночка (Singleton) | В) Определяет интерфейс для создания объектов, при этом выбранный класс инстанцируется подклассами. |

Правильный ответ: 1-В, 2-Б, 3-А

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

2. Установите правильное соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один правого столбца.

Установите соответствие между названиями и возможностями структурных паттернов.

|  |  |
| --- | --- |
| 1) Decorator (декоратор) | А) Группирует объекты в древовидные структуры для представления иерархий типа «часть-целое». |
| 2) Composite (компоновщик) | Б) Подменяет другой объект для контроля доступа к нему. |
| 3) Bridge (мост) | В) Динамически возлагает на объект новые функции. |
| 4) Proxy (заместитель) | Г) Отделяет абстракцию от реализации, благодаря чему появляется возможность независимо изменять то и другое. |

Правильный ответ: 1-В, 2-А, 3-Г, 4-Б

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

3. Установите правильное соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один правого столбца.

Установите соответствие между названиями и возможностями паттернов поведения.

|  |  |
| --- | --- |
| 1) Mediator (посредник) | А) Дает возможность последовательно обойти все элементы составного объекта, не раскрывая его внутреннего представления. |
| 2) Iterator (итератор) | Б) является базовым для приложений и не содержит классов, относящихся к интерфейсу пользователя. |
| 3) Interpreter (интерпретатор) | В) Для заданного языка определяет представление его грамматики, а также интерпретатор предложений языка, использующий это представление. |

Правильный ответ: 1-В, 2-А, 3-Б

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

**Задания закрытого типа на установление правильной последовательности**

1. Установите правильную последовательность. Запишите правильную последовательность букв слева направо.

Восстановите порядок написания программы объектно-ориентированного программирования (ООП) на языке С++:

А) создание классов объектов

Б) объявление объектов данных классов

В) определение задачи

Г) определение сообщений, принимаемых каждым объектом, и кодов функций, согласно которым объект будет реагировать на эти сообщения

Д) компиляция и компоновка системы

Е) определение начального состояния системы

Правильный ответ: В, А, Г, Б, Е, Д

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

2. Установите правильную последовательность. Запишите правильную последовательность букв слева направо.

Укажите правильную последовательность объектов MVC:

А) вид

Б) модель

В) контроллер

Правильный ответ: Б, А, В

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

3. Установите правильную последовательность. Запишите правильную последовательность букв слева направо.

Расположите этапы жизненного цикла разработки ПО в порядке их выполнения:

А) Проектирование архитектуры

Б) Реализация (кодирование)

В) Дизайн и моделирование

Г) Сбор и анализ требований

Д) Поддержка и сопровождение

Е) Тестирование

Ж) Вывод из эксплуатации

З) Внедрение

Правильный ответ: Г, А, В, Б, Е, З, Д, Ж

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

**Задания открытого типа**

**Задания открытого типа на дополнение**

1. Напишите пропущенное слово (словосочетание)

Под паттернами \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ понимается описание взаимодействия объектов и классов, адаптированных для решения общей задачи проектирования в конкретном контексте.

Правильный ответ: проектирования

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

2. Напишите пропущенное слово (словосочетание)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ паттерны связаны с процессом создания объектов.

Правильный ответ: порождающие

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

3. Напишите пропущенное слово (словосочетание)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ паттерны имеют отношение к композиции объектов и классов.

Правильный ответ: структурные

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

4. Напишите пропущенное слово (словосочетание)

Паттерны \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ характеризуют то, как классы или объекты взаимодействуют между собой.

Правильный ответ: поведения

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

5. Напишите пропущенное слово (словосочетание)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ‑ это набор взаимодействующих классов, составляющих повторно используемый дизайн для конкретного класса программ.

Правильный ответ: каркас

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

**Задания открытого типа с кратким свободным ответом**

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ преобразует интерфейс класса в некоторый другой интерфейс, ожидаемый клиентами, обеспечивает совместную работу классов, которая была бы невозможна без данного паттерна из-за несовместимости интерфейсов.

Правильный ответ: аdapter / адаптер

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ отделяет конструирование сложного объекта от его представления, позволяя использовать один и тот же процесс конструирования для создания различных представлений.

Правильный ответ: builder / строитель

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ инкапсулирует запрос в виде объекта, позволяя тем самым параметризовывать клиентов типом запроса, устанавливать очередность запросов, протоколировать их и поддерживать отмену выполнения операций.

Правильный ответ: command / команда

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ предоставляет унифицированный интерфейс к множеству интерфейсов в некоторой подсистеме, определяет интерфейс более высокого уровня, облегчающий работу с подсистемой.

Правильный ответ: facade / фасад

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ позволяет, не нарушая инкапсуляции, получить и сохранить во внешней памяти внутреннее состояние объекта, чтобы позже объект можно было восстановить точно в таком же состоянии.

Правильный ответ: memento / хранитель

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ определяет между объектами зависимость типа один-ко-многим, так что при изменении состоянии одного объекта все зависящие от него получают извещение и автоматически обновляются.

Правильный ответ: оbserver / наблюдатель

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ описывает виды создаваемых объектов с помощью прототипа и создает новые объекты путем его копирования.

Правильный ответ: рrototype / прототип

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

**Задания открытого типа с развернутым ответом**

1. Разработать приложение для системы логистики, в которой задействованы разные типы транспорта ‑ грузовики и корабли, обеспечить добавление нового типа транспорта (самолетов).

Компоненты:

1. Продукт (Product): Определяет общий интерфейс для всех создаваемых объектов.

2. Конкретный продукт (Concrete Product): Реализует интерфейс продукта.

3. Создатель (Creator): Определяет фабричный метод, который возвращает объекты продукта.

4. Конкретный создатель (Concrete Creator): Реализует фабричный метод, создавая определённый тип продукта.

Время выполнения – 60 минут

Критерии оценивания: содержательное соответствие приведенному ниже коду:

#include <iostream>

#include <memory>

#include <string>

// Продукт

class Transport {

public:

virtual ~Transport() = default;

virtual void deliver() const = 0;

};

// Конкретные продукты

class Truck : public Transport {

public:

void deliver() const override {

std::cout << "Доставка по суше грузовиком." << std::endl;

}

};

class Ship : public Transport {

public:

void deliver() const override {

std::cout << "Доставка по морю кораблем." << std::endl;

}

};

// Создатель

class Logistics {

public:

virtual ~Logistics() = default;

virtual std::unique\_ptr<Transport> createTransport() const = 0;

void planDelivery() const {

auto transport = createTransport();

transport->deliver();

}

};

// Конкретные создатели

class RoadLogistics : public Logistics {

public:

std::unique\_ptr<Transport> createTransport() const override {

return std::make\_unique<Truck>();

}

};

class SeaLogistics : public Logistics {

public:

std::unique\_ptr<Transport> createTransport() const override {

return std::make\_unique<Ship>();

}

};

// Клиентский код

int main() {

std::unique\_ptr<Logistics> logistics = std::make\_unique<RoadLogistics>();

logistics->planDelivery();

logistics = std::make\_unique<SeaLogistics>();

logistics->planDelivery();

return 0;

}

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4

2. Разработать приложение: система управления платёжными сервисами уже работает с одним API, нужно интегрировать сторонний платёжный сервис с другим интерфейсом.

Компоненты:

1. Клиент (Client): Класс, использующий целевой интерфейс.

2. Целевой интерфейс (Target): Интерфейс, ожидаемый клиентом.

3. Адаптируемый класс (Adaptee): Класс с несовместимым интерфейсом, который нужно адаптировать.

4. Адаптер (Adapter): Класс, который реализует целевой интерфейс и использует адаптируемый класс для выполнения своей работы.

Время выполнения – 60 минут

Критерии оценивания: содержательное соответствие приведенному ниже коду:

#include <iostream>

#include <string>

// Целевой интерфейс (Target)

class PaymentProcessor {

public:

virtual ~PaymentProcessor() = default;

virtual void processPayment(double amount) const = 0;

};

// Адаптируемый класс (Adaptee)

class OldPaymentSystem {

public:

void makeTransaction(const std::string& details) const {

std::cout << "Processing payment with details: " << details << std::endl;

}

};

// Адаптер (Adapter)

class PaymentAdapter : public PaymentProcessor {

private:

OldPaymentSystem\* adaptee;

public:

PaymentAdapter(OldPaymentSystem\* oldSystem) : adaptee(oldSystem) {}

void processPayment(double amount) const override {

// Преобразуем данные в формат, понятный старой системе

std::string details = "Amount: " + std::to\_string(amount);

adaptee->makeTransaction(details);

}

};

// Клиент (Client)

class OnlineStore {

private:

const PaymentProcessor\* paymentProcessor;

public:

OnlineStore(const PaymentProcessor\* processor) : paymentProcessor(processor) {}

void checkout(double amount) const {

std::cout << "Starting payment process...\n";

paymentProcessor->processPayment(amount);

std::cout << "Payment complete.\n";

}

};

// Клиентский код

int main() {

OldPaymentSystem oldSystem;

PaymentAdapter adapter(&oldSystem);

OnlineStore store(&adapter);

store.checkout(99.99);

return 0;

}

Компетенции: ОПК-2, ОПК-4