

Tentamensproblem A Grupp A

1. Om vi vill fokusera på att identifiera funktioner, och i vissa fall specificera in och ut data till funktionerna, vilken/vilka av följande metoder skulle då vara bäst lämpade för ändamålet?
 1. Dataordlista (Data dictionary)
 2. Tillståndsdigram (State diagrams)
 3. Uppgiftsbeskrivning (Task descriptions)
 4. Användningsfall (Use cases)
 5. Särmbilder och prototyper (Screens and prototypes)
 6. Dataflödesdiagram (Dataflow diagrams)
 7. (produkt)Egenskapskrav (Feature requirements)
 8. Komplexa och enkla funktioner (Complex and simple functions)
 9. Händelse- och funktions lista (Event and function list)
 10. E/R diagram
 11. Aktivitets diagram (Activity diagrams)

Eventuella felaktiga svar kanslerar motsvarande mängd rätta svar

Svar:

3,4,6,9

Poängsättning:

Man får 0,5 poäng för varje rätt svar.

Eventuella felaktiga svar kanslerar motsvarande mängd rätta svar

Minsta poäng 0

Högsta poäng 2

Motivering

Detta problem möter upp mot inlärningsmål 3.

Kurslitteraturen

Kapitel 3 och början av 4 i Lauesen - Software requirements, styles and techniques.

Tentamensproblem A Grupp A

2. Ni håller på att samla in krav i (kravhanterings-) processen men användarna har svårt att beskriva en del av de funktioner som finns i det befintliga systemet, men användarna känner igen alla funktionerna när de ser en lista.

Vilken/Vilka insamlingsmetoder passar bäst för att få fram rätt krav i denna situation?

1. Kort sortering (Card sorting)
2. RAD
3. observation (Observation)
4. Fokusgrupper (Focus groups)
5. Laddering
6. Brainstorming
7. Scenario-analys
8. Strukturerad intervju (Structured interviews)
9. Snabba prototyper (Rapid prototyping)
10. Pilot experiment (Pilot experiments)

Svar:

2,7,9

Poängsättning:

Man får 0,5 poäng för varje rätt svar.

Eventuella felaktiga svar kanslerar motsvarande mängd rätta svar

Minsta poäng 0

Högsta poäng 1.5

Motivering

Detta problem möter upp mot inlärningsmål 1.

Kurslitteraturen

Kapitel 3 i Framgångsrik kravhantering

Tentamensproblem A Grupp A

3. Här kommer tre frågor som behandlar olika stilar för att beskriva krav. För varje fråga så presenteras du med två påståenden och ska därefter svara på enligt följande mönster. Två alternativ per fråga är korrekt, ett av alternativen A-D är korrekt och ett av alternativen av E-F är korrekt.

a) Skärmdumpar som krav

Påstående 1:

Skärmdumpar som krav har visat sig förenkla programmeringsdelen under utvecklingen av en produkt.

Påstående 2:

Vid upphandling av kommersiella system som t ex hyllprogramvara som ska modifieras är skärmdumpar en bra kravstil.

- A: Båda påståendena är korrekt.
- B: Inget av påståendena är korrekt.
- C: Påstående 1 är korrekt och Påstående 2 är felaktigt
- D: Påstående 2 är korrekt och Påstående 1 är felaktigt

- E: Skärmdumpar är en datakravstil
- F: Skärmdumpar är en funktionell kravstil

Svar:

C,F

Påstående 1: korrekt

Påstående 2: fel

Poängsättning:

Rätt svar på första delen ger 0.5p och rätt svar på båda delarna ger 1p. Fel svar på första delen ger 0p.

Motivering:

Frågan kontrollerar om studenten förstår av kravstilen skärmdumpar och om han kan klassificera det. Frågan kontrollerar kunskapsmål #3 bland annat.

Kurslitteratur:

Sida 90-91 i Lauesen - Software requirements, styles and techniques.

b) Virtuella fönster

Påstående 1:

Virtuella fönster tillåter utvecklare och kunder att validera produktens funktioner.

Påstående 2:

Virtuella fönster tillåter kunden att validera användargränssnittet i ett tidigt stadium.

A: Båda påståendena är korrekt.

B: Inget av påståendena är korrekt.

C: Påstående 1 är korrekt och Påstående 2 är felaktigt

D: Påstående 2 är korrekt och Påstående 1 är felaktigt

E: Virtuella fönster är en datakravstil

F: Virtuella fönster är en funktionell kravstil

Svar:

D, E

Påstående 1: fel

Påstående 2: korrekt

Poängsättning:

Rätt svar på första delen ger 0.5p och rätt svar på båda delarna ger 1p. Fel svar på första delen ger 0p.

Motivering:

Frågan kontrollerar om studenten förstår av kravstilen virtuella fönster och om han kan klassificera det. Frågan kontrollerar kunskapsmål #3 bland annat.

Kurslitteratur:

Hänvisning: sida 66-70 i Lauesen - Software requirements, styles and techniques.

c) Uppgiftsbeskrivning

Påstående 1

En uppgiftsbeskrivning är svår för kunden att validera då den är skriven med ett tekniskt språk som kunden kan ha svårt att förstå.

Påstående 2

En uppgiftsbeskrivning specificerar inte vilken data som krävs för att utföra uppgiften.

A: Båda påståendena är korrekt.

B: Inget av påståendena är korrekt.

C: Påstående 1 är korrekt och Påstående 2 är felaktigt

D: Påstående 2 är korrekt och Påstående 1 är felaktigt

F: Uppgiftsbeskrivning är en datakravstil

E: Uppgiftsbeskrivning är en funktionell kravstil

Svar:

D, F

Påstående 1: fel

Påstående 2: korrekt

Poängsättning:

Rätt svar på första delen ger 0.5p och rätt svar på båda delarna ger 1p. Fel svar på första delen ger 0p.

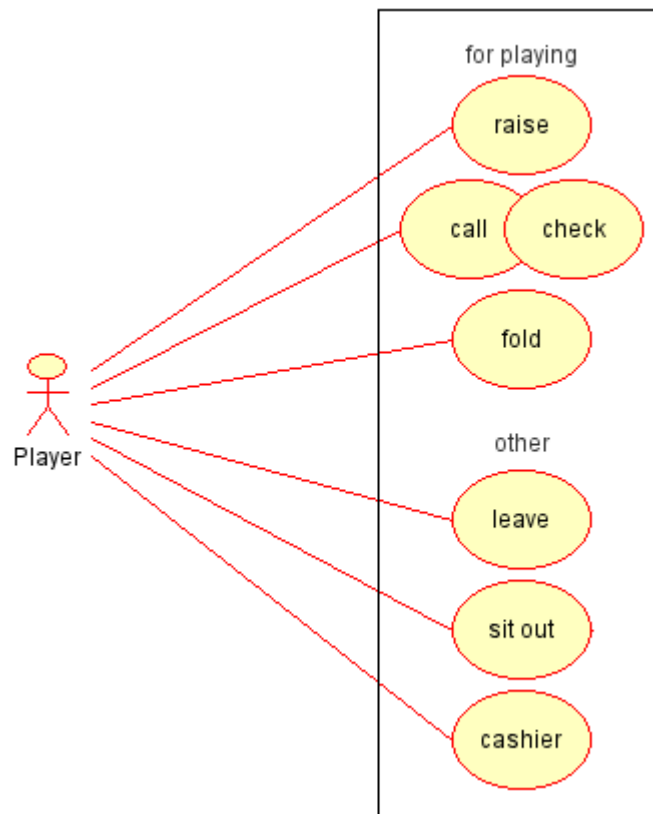
Motivering:

Frågan kontrollerar om studenten förstår av kravstilen uppgiftsbeskrivning och om han kan klassificera det. Frågan kontrollerar kunskapsmål #3 bland annat.

Kurslitteratur:

Sida 90-91 i Lauesen - Software requirements, styles and techniques.

4. Diagramförståelse



Figuren ovanför beskriver en viss del av en pokerklient. Figuren ovan är ett exempel på:

- A: En datamodell
- B: Ett kontext Diagram
- C: Ett dataflödesdiagram
- D: Ett Användningsfallsdiagram
- E: Ett aktivitetsdiagram

Svar:

D

Poängsättning:

0,5 p för rätt svar

Motivering:

Frågan kontrollerar om studenten förstår skillnaden hos de olika diagrammen som används i olika kravstilar. Frågan kontrollerar kunskapsmål #3 bland annat.

Kurslitteratur: sida 90-91 i Lauesen - Software requirements, styles and techniques.

Tentamensproblem A Grupp A

8 Vilka meningar passar ihop?

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1) Internutveckling | a) En kommersiell vara som du kan köpa |
| 2) Produktutveckling | b) Sjukhusystem |
| 3) Löpande räknings utveckling | c) Kundföretaget skickar ut ett anbud |
| 4) Hyllprogramvara | d) Speciellt använt av myndigheter |
| 5) Offertförfrågan | e) Ett leverantörsföretag levererar ett system till ett kundföretag |
| 6) Kontraktsutveckling | f) En del av ett system är utvecklat till en huvudutvecklare |
| 7) Underleverantörsutveckling | g) Kunden vet inte vad han ska göra |
| 8) En okänd situation | h) Kunden betalar månadsvis |
| | i) Leverantören är en avdelning inom samma företag |
| | j) Den här situationen händer ofta i större företag, t ex i banker, försäkringsföretag och större tillverkningsföretag. Traditionellt utförs dessa projekt utan specificerade krav, och många projekt slutar i katastrof |

Svar:

- 1) j i
- 2) -
- 3) h
- 4) a b
- 5) c d
- 6) e
- 7) f
- 8) g

Poängsättning:

Varje rätt placerad bokstav ger 0.5 poäng. Totalt 5 poäng.

Motivering:

Frågan belyser skillnaden i kravhantering mellan olika kravsituationer så som upphandling, kontraktsutveckling och marknadsdriven programvaruutveckling. Förståelse ges för rollen som kravdokumentet spelar i utvecklingsprocessen. Uppgiften tar också hänsyn till marknadsmässiga aspekter vid planeringen av programvaruprodukters framtida utveckling.

Kurslitteraturen:

Frågan är tagen från kapitel 1.2 i Lauesen - Software requirements, styles and techniques, sidorna 8-11.

Tentamensproblem A Grupp A

9. Koppla samman kraven och kravnivåerna med pilar beroende på vilka som hör ihop.

- | | |
|---|--------------------------|
| 1) Produkten ska reducera väntetiden med 20% | A = Produktnivå |
| 2) Produkten ska ha funktioner för att konvertera engelsk till kinesisk text. | B = Domännivå |
| 3) Varje bild ska ha likadan ram runt sig | C = Målnivå |
| 4) Produkten skall kunna visa JPEG-bilder. | D = Designnivå |
| 5) Produkten skall kunna hantera VISA- och Master Cardsbetalningar. | E = Ingen av ovanstående |
| 6) Produkten skall kunna ansluta sig till trådlösa 802.11b-access punkter. | |

Svar:

1C
2A
3D
4A
5B
6B

Poängsättning:

Man får 0,5 poäng för varje rätt linje man har dragit. Totalt 3 poäng.

Motivering

Frågan tar upp förståelsen för olika typer av krav och dess skillnader i form av olika nivåer. Inlärningsmål 3.

Kurslitteratur:

Föreläsning 1 och 2. Lauesen - Software requirements, styles and techniques kapitel 1.5-6