

## Fråga 1 (6p)

### Motivering

Vi lämnar in detta förslag på uppgift till tentamen eftersom vi vill ha med bitar om validering och tillämpningar. Denna uppgift möter inlärningsmål 13 och snuddar vid mål 15 och 16. Checklistan skall ju användas vid validering av kraven och denna uppgift testar kännedomen om den tekniken. Vi medger dock att den inte täcker 15 och 16 fullständigt. Dessutom möter uppgiften inlärningsmål 17 då checklistan skall användas vid bedömning av kravdokumentets kvalitet. Utöver valideringsprocessen testar uppgiften studentens kännedom om innehållet och strukturen på ett kravdokument (inlärningsmål 12).

### Fråga

Vid validering av en kravspecifikation har Lauesen tagit fram ett förslag till checklista. Nedan (nästa sida) finner du huvudrubriker i denna. Din uppgift är att placera in de områden som återfinns till höger under respektive rubrik i kolumnen längst till vänster (övriga kolumner är bara till för att illustrera att det är en checklista). Du får ett halvt poäng för varje rätt placering men ett halvt poäng i avdrag för varje placering som är fel. Minimum poäng på denna uppgift är dock 0 poäng. (6p)

Projekt: MAGIC		Datum
	Observationer? Med eller inte med?	Problem?
<b>1. Innehåll</b>		
<b>2. Data</b>		
<b>3. Funktionella krav</b>		
<b>4. Specialfall</b>		
<b>5. Kvalitetskrav</b>		
<b>6. Struktur</b>		

- A. Prestanda
- B. Kund & sponsor
- C. Databasinnehåll
- D. Säkerhet
- E. ID för varje krav
- F. Begränsningar & gränssnitt
- G. Förklarande text till diagram
- H. Bakgrund
- I. Leverantörstyp
- J. Användarvänlighet
- K. Domänhändelser (events)
- L. Verifierbara krav

## Facit

- 1. B; H; I
- 2. C
- 3. F; K
- 4.
- 5. A; D; J
- 6. E; G; L

## Fråga 2 (4p)

### Motivering

Teorin till följande tentafråga är tagen från kapitel 1 och frågan kopplar till följande inlärningsmål:

6. Understand the difference in requirements engineering for different situations such as contract development, acquisition, and market-driven development.

### Fråga

Nedan följer ett antal påstående kopplade till olika projekttyper. Markera om påstående är sant eller falskt. En korrekt markering ger 0,5 p medan en felaktig markering ger -0,5 p, vet du inte om påståendet är sant eller falsk kan du alltså avstå från att sätta ut någon markering. (Uppgiften kan totalt sett inte ge minuspoäng)

	SANT	FALSKT
<b>Product development</b>		
1. Både kunden och leverantören finns inom företaget.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Eftersom projektet genomförs inom företaget används sällan krav.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Time-and-material based development</b>		
3. Projektet är tidsbestämt, så kostnaden är bestäm.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Kraven är oskrivna och utvecklas med tiden, vilket lätt kan leda till bråk om vad som ska levereras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Tender</b>		
5. Kan användas vid inköp av såväl skräddarsydda system som COTS-system.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Vid inköp av COTS-system är det lättare att ställa krav, eftersom man vet vad som existerar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Sub-contracting</b>		
7. Kunden är en leverantör som ska leverera en produkt där denna produkt ingår som en del.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Båda parterna talar "IT-språk", vilket ofta är en fördel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Facit

1-S, 2-F, 3-F, 4-S, 5-S, 6-F, 7-S, 8-S