

# Tentauppgifter - Inlämning 1

Grupp E

February 6, 2008

## 1 Uppgift 1 (10p)

Nedan finns de påståenden om olika Functional Requirement styles. Svvara **sant** eller **falskt**. Varje påstående är värd 0,5 poäng.

- A Sceens & prototypes är ett bra för COTS-baserad utveckling.  
Sant  Falskt
- B Contexdiagram visar vilken data som skall finnas i ett system.  
Sant  Falskt
- C Feature requirments är en bra metod för att ta fram krav om kunden vet vad de vill ha.  
Sant  Falskt
- D Use Cases är en generalisering av scenario  
Sant  Falskt
- E Ett vivid scenario täcker alla aktiviteter  
Sant  Falskt
- F Event- functionlists kan användas av utvecklaren för att verifiera krav.  
Sant  Falskt
- G Task descriptions är beskriver både domänen och produkt-designen  
Sant  Falskt
- H Tasks kan kontrolleras genom en så kallad CRUD check  
Sant  Falskt
- I "Good tasks" innehåller alla tänkbara situationer som kan uppstå.  
Sant  Falskt
- J Att använda UML är ett bra sätt för kunden att hitta Use cases och specialfall.  
Sant  Falskt
- K Vivid scenarios representeras av ett händelseförlopp i form av en kort berättelse.  
 Sant  Falskt
- L Ett context diagram kan inte användas som ett krav.  
 Sant  Falskt
- M Det är lättare för en kund att validera ett Product event än ett Domain event.  
 Sant  Falskt
- N Ett problem med Feature requirements är att produkten lätt kan bli orealistisk.  
 Sant  Falskt

- O En Task beskriver hur produkten jobbar internt för att uppnå ett visst slutresultat.  
 Sant  Falskt
- P Use cases är bra att använda till domännivå krav.  
 Sant  Falskt
- Q I ett computer-centric Use case finns inga användare inblandade.  
 Sant  Falskt
- R Kunder har svårare att förstå Dataflow diagram än E/R modeller.  
 Sant  Falskt
- S Det är ingen bra ide att beskriva funktioner för produkten med hjälp av ett Dataflow diagram.  
 Sant  Falskt
- T Case scenarios är bättre att använda vid Usability testing än Vivid scenarios.  
 Sant  Falskt

### 1.1 Lösning och poängbedömning

- A Falskt
- B Falskt
- C Sant
- D Sant
- E Falskt
- F Sant
- G Falskt
- H Sant
- I Falskt
- J Falskt
- K Sant
- L Falskt
- M Falskt
- N Sant
- O Falskt
- P Falskt
- Q Falskt
- R Falskt
- S Sant
- T Sant

0,5 poäng per rätt. Max 10 poäng

## 1.2 Motivering

Visar på uppfyllnad av kursmål 2 samt 8. För att kunna säkert svara rätt krävs förståelse av de functional-requirementsmetoder som finns.

## 1.3 Kurslitteratur

Laueses 3

## 2 Uppgift 2 (5p)

Påstående/anledning-frågor inom eliciteringsmetoder.

För varje par av påstående/anledning svara med ett av följande alternativ:

- A Både påståendet och anledningen är korrekta uttalanden OCH anledningen förklarar påståendet på ett korrekt sätt.
- B Både påståendet och anledningen är korrekta uttalanden, men anledningen förklarar inte påståendet.
- C Påståendet är korrekt, men anledningen är ett felaktigt uttalande.
- D Påståendet är felaktigt, men anledningen är ett korrekt uttalande.
- E Både påståendet och anledningen är felaktiga uttalanden

A **Påstående:** Task demonstration hjälper användaren att beskriva hur vissa aktiviteter går till.

**Anledning:** Genom att visa steg för steg blir det lättare för användaren att berätta vad som görs.

A  B  C  D  E :

B **Påstående:** Formulär (Questionnaires) är bra för att ta fram existerande problem och arbete.

**Anledning:** Ordentliga formulär har testats noggrant innan de används på riktigt.

A  B  C  D  E :

C **Påstående:** För att ta fram prioriteringar kan man använda sig av en intressentanalys (stakeholder analysis).

**Anledning:** Intressenter har egna prioriteringar som enkelt kan sättas samman med andra prioriteringar.

A  B  C  D  E :

D **Påstående:** Helt orealistiska idéer prioriteras bort direkt under brainstorming.

**Anledning:** Vid brainstorming får alla komma till tals och säga sina åsikter.

A  B  C  D  E :

E **Påstående:** Design workshops mellan användare och utvecklare får ofta ett negativt resultat.

**Anledning:** Användare och utvecklare får problem att komma överens om utseendemässiga detaljer.

A  B  C  D  E :

F **Påstående:** För att visa på hur resultatet av en produkt under utveckling kan bli gör man pilot experiment.

**Anledning:** Vid pilot experiment testas nya system av begränsade delar av ett företag.

A  B  C  D  E :

G **Påstående:** Att studera liknande företag ger god insikt i hur exempelvis ett COTS-system kan fungera.

**Anledning:** Jämförelser företagen emellan ger ofta fördelar på bägge håll.

A  B  C  D  E :

H **Påstående:** Det kan vara svårt att översätta resultatet från en domain workshop till slutgiltiga krav.

**Anledning:** Om endast traditionell kravdokumentering används blir översättningen tidskrävande.

A  B  C  D  E :

I **Påstående:** Prototyper behöver innehålla så mycket funktionalitet som möjligt för att ge bra resultat.

**Anledning:** Testledaren kan vid behov simulera resterande funktionalitet.

A  B  C  D  E :

J **Påstående:** Förhandlingar (Negotiations) löser sällan problem inom kunders interna organisationer.

**Anledning:** Inom företag uppkommer sällan intressekonflikter eftersom de arbetar efter samma mål.

A  B  C  D  E :

## 2.1 Lösning och poängbedömning

Rätt svar: A B E D C D B A D E.

0,5 poäng per rätt. Max 5 poäng

## 2.2 Motivering

Visar på uppfyllnad av kursmål 11 samt delvis 15. Det krävs mer ingående förståelse för de olika eliciteringsmetoderna för att säkert kunna välja rätt alternativ.

## 2.3 Kurslitteratur

Laueses 8.2