

**Skriftlig tentamen i ETS170 Kravhantering**

2016-01-14

FACIT DEL A



	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A1	<p><i>sv</i> Vid utveckling med löpande räkning (time-and-material) tar kunden risken att utvecklingskostnaderna kan öka drastiskt efterhand som projektet fortlöper.</p> <p><i>en</i> In time-and-material-based development the customer runs the risk that development costs may increase drastically as the project proceeds.</p>	<p>Det är vanligt att man inte specificerar krav vid utveckling på löpande räkning.</p> <p>Requirements are often not specified in time-and-material-based development.</p>	A
A2	<p><i>sv</i> Krav på målnivå gör att leverantörer kan ta ett mindre ansvar för produktkvaliteten.</p> <p><i>en</i> Goal-level requirements enable suppliers to take less responsibility for the quality of the product.</p>	<p>Valet av projektmodell beror delvis på vem som ska utveckla produkten.</p> <p>The choice of project model depends partly on who will develop the product.</p>	D
A3	<p><i>sv</i> Specifikationer av kvalitetskrav är oftast mer kompletta tidigt i ett projekt i jämförelse med datakrav.</p> <p><i>en</i> Quality requirements specifications are usually more complete early on in a project compared to data requirements.</p>	<p>Användare kräver att produkter möter vissa kvalitets nivåer för att anses användbara och attraktiva.</p> <p>Users require that products meet certain levels of quality to be useful and attractive.</p>	D
A4	<p><i>sv</i> Det är lämpligt att skapa ett kontextdiagram mot slutet av ett projekt när implementationen är komplett.</p> <p><i>en</i> A context diagram is ideally created at the end of the project, when all the implementation has been completed.</p>	<p>Det är ofta svårt för kunder att upptäcka om några avgörande gränssnitt saknas med hjälp av ett kontextdiagram.</p> <p>Customers usually find it hard to see if any major interfaces are missing by using a context diagram.</p>	E

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A5	<p><i>sv</i> En fokusgrupp är lämpligare än prototyping för att elicitera realistiska möjligheter.</p> <p><i>en</i> A focus group is more suitable than prototyping when eliciting realistic possibilities.</p>	<p>En fokusgrupp är en strukturerad version av brainstorming och kan inkludera teman så som framtidsvisioner och prioriteringar..</p> <p>A focus group is a structured version of brainstorming and can include topics such as visions of future and prioritization.</p>	D
A6	<p><i>sv</i> Vid eliciteringen är det ofta bra att be intressenter visa hur de utför arbetsuppgifter.</p> <p><i>en</i> It is often good to ask stakeholders and users to demonstrate work tasks during elicitation.</p>	<p>Olika intressenters prioriteter är oftast lika.</p> <p>Different stakeholders' priorities are most often equal.</p>	C
A7	<p><i>sv</i> En uppgiftsbeskrivning bör leda till uppfyllnad av ett mål.</p> <p><i>en</i> A task description should fulfil some goal.</p>	<p>Det är bra att sammanföra relaterade deluppgifter i en uppgiftsbeskrivning.</p> <p>It is good practice to combine related subtasks in one task description.</p>	B
A8	<p><i>sv</i> Beslutstabeller är väl lämpade för att specificera användbarhetskrav.</p> <p><i>en</i> Decision tables are well suited for specifying usability requirements.</p>	<p>Beslutstabeller stödjer en precis beskrivning av affärsregler med alla möjliga kombinationer av villkor och utfall.</p> <p>Decision tables allow a precise description of business rules listing all the possible combinations of conditions and resulting actions.</p>	D

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A9	<p><i>sv</i> Virtuella fönster är en bra teknik för att beskriva ett nytt användargränssnitt.</p> <p><i>en</i> Virtual windows is a good technique for specifying new user interfaces.</p>	<p>Kunder och användare kan ofta identifiera saknade datakrav vid validering av virtuella fönster.</p> <p>Customers and users can often identify missing data requirements when validating virtual windows.</p>	D
A10	<p><i>sv</i> En datamodell, t.ex. ett E/R-diagram, kan användas för att ange kardinalitet för datakrav.</p> <p><i>en</i> A data model, e.g. an E/R diagram, can be used for specifying cardinality of data requirements.</p>	<p>En fallgrop med virtuella fönster är att de kan ses som en del av den grafiska utformningen av gränssnittet.</p> <p>A pitfall with virtual windows is that they may be seen as part of the graphic design of the user interface.</p>	B
A11	<p><i>sv</i> Öppna mål med förväntningar är ett bra sätt att specificera system responstiden när tiden är icke-kritisk.</p> <p><i>en</i> Open target with customer expectations is a good way to specify system response time when the time is non-critical.</p>	<p>Öppna mål kräver inte att kunden specificerar hur mätningen av en kvalitetsaspekt ska ske.</p> <p>Open targets do not require the customer to specify a quality measurement.</p>	C
A12	<p><i>sv</i> En SLUT-matris (Skapa, Läsa, Uppdatera, Ta bort) kan vara ett användbart verktyg för rankning av kvalitetskrav.</p> <p><i>en</i> A CRUD (Create Read Update Delete) matrix can be a helpful tool for ranking of quality requirements.</p>	<p>En SLUT-matris visar relationer mellan uppgifter och entiteter.</p> <p>A CRUD matrix shows relationships between tasks and entities.</p>	D

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A13	<p><i>sv</i> Kravspecifikationen anses konsekvent när alla krav motsvarar kundens behov eller förväntan.</p> <p><i>en</i> The requirements specification is considered consistent when all requirements reflect a customer's needs or expectations.</p>	<p>Mål-domän-spårning används normalt för att validera ett kravs testbarhet.</p> <p>Goal-domain tracing is normally used to validate a requirement's testability.</p>	E
A14	<p><i>sv</i> QUPER-modellen kan användas för att fatta välgrundade beslut om kvalitetsnivåmål.</p> <p><i>en</i> The QUPER model can be used to make informed decisions about the targeted quality level.</p>	<p>QUPER-modellen innehåller riktlinjer för att utföra en kostnad-värde-analys för kvalitetskrav.</p> <p>The QUPER model provides guidelines for performing cost-benefit analysis with respect to quality requirements.</p>	A
A15	<p><i>sv</i> QUPER-modellen används normalt för att identifiera eliciteringsbarriärer.</p> <p><i>en</i> The QUPER model is normally used to identify elicitation barriers.</p>	<p>QUPER-barriärer ger en förenklad bild av relationen mellan kostnad och kvalitet.</p> <p>QUPER barriers provide a simplified view of the relationship between cost and quality.</p>	D
A16	<p><i>sv</i> Test-driven utveckling kan öka spårbarheten.</p> <p><i>en</i> Test-driven development can increase traceability.</p>	<p>Testfall kan fånga krav men är inte lämpliga för att beskriva önskat utfall av systemexekveringen.</p> <p>Test cases can capture requirements but are not suitable for defining a desirable system execution outcome.</p>	C

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A17	<p><i>sv</i> Flera oberoende granskningar finner ofta fler fel jämfört med en enda granskning.</p> <p><i>en</i> Several independent inspections often find more defects compared to one single inspection.</p>	<p>Validering med fokus på inkorrekta krav försöker upptäcka krav som inte återspeglar verkliga behov.</p> <p>Validation with focus on incorrect requirements aims to identify requirements that do not reflect real needs.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">B</div>
A18	<p><i>sv</i> Att ersätta stora delar av den skriftliga kommunikationen mellan utvecklare och kunder med muntlig kommunikation kan vara riskfyllt.</p> <p><i>en</i> It can pose large risks to replace large parts of the written communication between developers and customers with face-to-face communication.</p>	<p>När kravprocessen involverar intensiv kommunikation minskas risken för inkorrekta och missförstådda krav.</p> <p>When the requirements engineering process involves intense communication the risk of incorrect and misunderstood requirements is reduced.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">B</div>
A19	<p><i>sv</i> Bra kravhantering åstadkommer samma höga fullständighetsnivå för olika typer av krav.</p> <p><i>en</i> Good requirements engineering achieves the same high level of completeness for different types of requirements.</p>	<p>Både triviala och icke-triviala krav bör specificeras med lika stor noggrannhet för bästa användning av spenderad ansträngning</p> <p>Both trivial and non-trivial requirements should be specified with the same accuracy to ensure optimal use of time spent on RE.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">E</div>
A20	<p><i>sv</i> W. Scacchi fann i en studie att krav inom öppen-källkodsprojekt ofta uttrycks med formella, matematiska specifikationer.</p> <p><i>en</i> W. Scacchi found in a study that requirements in open source projects often are expressed using formal, mathematical specifications.</p>	<p>Öppen-källkodsutveckling blandar sällan design och krav i samma artefakt.</p> <p>Open source development seldom mixes design and requirements in the same artifact.</p>	<p>Scacchi</p> <div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">E</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A21	<p><i>sv</i> Kravbeslut inom öppen-källkodsutveckling decentraliseras sällan till enskilda utvecklare.</p> <p><i>en</i> Requirements decisions in open source development are seldom decentralized to individual developers.</p>	<p>Öppen-källkodskrav lagras ofta på webben för global access.</p> <p>Open source requirements are often stored on the web for global access.</p>	<p>Scacchi</p> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">D</div>
A22	<p><i>sv</i> An utgåveplan (release plan) bör enbart innehålla funktionell krav.</p> <p><i>en</i> A release plan should contain only functional requirements.</p>	<p>Kvalitetskrav kan inte jämföras direkt med funktionella krav vid prioritering.</p> <p>Quality requirements can not be directly compared with functional requirements during prioritization.</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">E</div>
A23	<p><i>sv</i> Användbarhetstester behöver ett fullt fungerande system för att utföra testet på.</p> <p><i>en</i> Usability tests require a fully functioning system to perform the test on.</p>	<p>Användbarhetstester utförs lämpligast vid slutet av utvecklingen för att påvisa att systemet är användarvänligt .</p> <p>Usability tests are best carried out at the end of development to ensure that the system is user friendly.</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">E</div>
A24	<p><i>sv</i> Prestandakrav bör i upphandlingssammanhang innehålla en fix maximal svarstid.</p> <p><i>en</i> Performance requirements in a tender context must include a fixed maximal response time.</p>	<p>Riskerna för leverantören av ett fleranvändarsystem blir lätt orimligt höga om svarstidskrav har en maxtidsgräns som inte tar hänsyn till systemets belastning.</p> <p>The risks for the supplier of a multi-user system can easily become unacceptably high if response time requirements have a maximum limit that does not take the system load into account.</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">D</div>



	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A25	<p><i>sv</i> 9-faldig inspektion innefattar <math>9 \cdot (9 - 1) / 2</math> oberoende granskningsgrupper och är därför sällan försvarbart om fokus ligger på feltäckning snarare än kostnad för persontid.</p> <p><i>en</i> 9-folded inspection comprises <math>9 \cdot (9 - 1) / 2</math> independent inspection teams and is hence seldom justifiable if the focus is on defect coverage rather than cost of effort.</p>	<p>Antalet parvisa jämförelser mellan krav växer kvadratisk med antalet krav.</p> <p>The number of pairwise comparisons between requirements grows quadratically with the number of requirements.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">D</div>
A26	<p><i>sv</i> Multipliciteten i ett E/R-diagram försämras om virtuella fönster används som underlag för användargränssnittsdesign.</p> <p><i>en</i> The multiplicity in an E/R-diagram gets worse if virtual windows are used as the basis for user interface design.</p>	<p>Multipliciteten i relationer mellan entiteter är normalt inte synliga i virtuella fönster.</p> <p>The multiplicity in relations between entities is normally not visible in virtual window.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">D</div>
A27	<p><i>sv</i> Om man tar hänsyn till precedens och koppling i utgåveplaneringen är det troligt att lösningsrymden minskar.</p> <p><i>en</i> If precedence and coupling is taken into account in release planning it is likely that the solution spaces becomes smaller.</p>	<p>Antalet möjliga utgåveplaner som uppfyller villkoren blir i allmänhet fler om fler begränsningar införs.</p> <p>The number of possible release plans that fulfil the constraints will in general be greater if more constraints are introduced.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">C</div>
A28	<p><i>sv</i> Uppgiftsbeskrivningar (task descriptions) är ofta lättare för användare att validera jämfört med klassdiagram.</p> <p><i>en</i> Task descriptions are often easier for users to validate than class diagram.</p>	<p>Uppgiftsbeskrivningar (task descriptions) definierar explicit den specifika tidsordning som underuppgifter (sub tasks) sker i.</p> <p>Task descriptions explicitly define the specific chronological order in which sub tasks are performed.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">C</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A29	<p><i>sv</i> I marknadsdriven kravhantering händer det att ett krav går till tillståndet ”avslag” (reject) direkt efter initialtillståndet.</p> <p><i>en</i> In market-driven requirements management it is possible for a requirement to be rejected immediately after the initial stage.</p>	<p>Det kan hända att ett krav inte är i linje med den övergripande strategin för mjukvaruprodukten.</p> <p>There exists a possibility that a requirement is not in line with the overall strategy of the software product.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">A</div>
A30	<p><i>sv</i> Spårbarhet underlättar ofta underhåll av ett system.</p> <p><i>en</i> Traceability often facilitates maintenance of a system.</p>	<p>Spårbarhet från krav till implementation gör det lättare att analysera påverkan av krav förändringar.</p> <p>Traceability between requirements and implementation makes it easier to analyze the impact of requirements changes.</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">A</div>