

# Exam Questions 1

Grupp B

## [Lau:1] 1 problems

**Proposition:** Time-and-material based development is often a good technique to use from the customer's perspective.

**Reason:** Using time-and-material based development makes it easier for the customer to change the requirements and impact the ongoing development process.

**Correct Answer:** D (Påståendet är felaktigt, men anledningen är ett korrekt uttalande)

**Motivation:** Påståendet är falskt eftersom den nyckfulla naturen hos kostnaderna och de nya ideerna ställer till problem för båda parterna. Kraven blir då aldrig ordentligt skrivna och projektet är svårare att kontrollera. En fördel däremot är att man kan påverka utvecklingsprocessen mer så därför är anledningen sann.

**Reference:** Lau:1 pp. 8

**Learning objective:** 1, 17

**Main responsible:** Amelia Andersson

## [Lau:2] 1 problems

**Proposition:** Data dictionary can be used to describe data models better (in detail).

**Reason:** A data dictionary can specify all the necessary details and the special cases.

**Correct Answer:** A (Både påståendet och anledningen är korrekta uttalanden och anledningen förklarar påståendet på ett korrekt sätt.)

**Motivation:** Påståendet är sant då data models ofta är en overview av dataflödet och ska inte innehålla för många detaljer, det är det data dictionaries kan användas till. Anledningen är sann då data dictionary kan användas för att beskriva detaljer, special cases och domain concepts.

**Reference:** Lau:1 s 246, 56, 59

**Learning objective:** 1, 3, 10

**Main responsible:** Alexander Arcombe

## [Lau:3,4] 2 problems

**Proposition:** It is useful to create a context diagram in the beginning of a project.

**Reason:** Customers can easily read the context diagram and perhaps see if any interfaces are missing early on.

**Correct Answer:** A (Både påståendet och anledningen är korrekta uttalanden och anledningen förklarar påståendet på ett korrekt sätt.)

**Motivation:** When you create a context diagram it shows the scope of the product. It shows what is included in the product and what is outside (domain). Since context diagram are easy to understand and shows the scope it means that the customers can easily see if anything is missing.

**Reference:** Lau:3.2 sid 76-78

**Learning objective:** 1, 8

**Main responsible:** Björn Gardshol

**Proposition:** Screens are good to use as requirements to show how the user interface should look.

**Reason:** Screen examples helps the supplier understand what the customer has in mind.

**Correct Answer:** D (Påståendet är felaktigt, men anledningen är ett korrekt uttalande).

**Motivation:** Påståendet är falskt då tasks och scope av produkten kan vara tvivelaktiga vid detta stadie. Då är det för tidigt att använda screens som requirements för att produkten kan ändras och då har tiden man lagt ner varit onödig. Bättre att vänta med design tills produkt scope är fastställt. Anledningen är korrekt, använder man screen som exempel och säger tydligt att det inte är requirement kan det hjälpa att förstå hur kunden tänker.

**Reference:** Lau:3 s 88, 90

**Learning objective:** 1, 13

**Main responsible:** Kwame Sakwanda

### [Lau:8] 2 problems

**Proposition:** If a requirement engineer has problems with eliciting requirements, they can go to the stakeholder.

**Reason:** Since the stakeholders has an idea of the product they want, it is feasible to get an answer from the stakeholders.

**Correct Answer:** C (Påståendet är ett korrekt uttalande, men anledningen är falsk.)

**Motivation:** Det är rimligt att fråga en stakeholder, då det är de som får hantera den slutgiltiga produkten. Däremot är en av eliciteringsbarriärerna att stakeholdern inte vet hur den ska uttrycka vad den vill ha.

**Reference:** Lau:8 s 334

**Learning objective:**1,13

**Main responsible:** Aleksandar Simeunovic

**Proposition:** Prototyping is a good eliciting technique to use early on in the project.

**Reason:** Trying out a product will reveal requirements you haven't thought of.

**Correct Answer:** D (Påståendet är felaktigt, men anledningen är ett korrekt uttalande.)

**Motivation:** Påståendet är felaktigt för att börja med prototyping är galet. Det bör finnas ett väldefinierat scope först. Om man gör prototyping för tidigt riskerar man att man slösar tid på funktioner som aldrig kommer att användas. Anledningen är ett korrekt uttalande då prototyper kan hjälpa till att hitta nya krav och upptäcka problem. När man tänker på produkten så ser man inte nödvändigtvis vad som händer, men det påvisas när man testar produkten.

**Reference:** Lau: 8, pp. 331, 344.

**Learning objective:** 1, 4, 8, 13

**Main responsible:** Sebastian Karabeleski