

Skriftlig tentamen i ETSN15Kravhantering

2025-03-20

FACIT Uppgift 1

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A1	<p><i>sv</i> Det kan vara riskfyllt att ersätta stora delar av den skriftliga kommunikationen mellan utvecklare och kunder med muntlig kommunikation.</p> <p><i>en</i> It can be risky 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>	<p>AGRE</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">B</div>
A2	<p><i>sv</i> Agil testdriven utveckling kan underlätta genomförandet av kravändringar.</p> <p><i>en</i> Agile test-driven development can make it easier to incorporate requirements changes.</p>	<p>Explicita kravberoenden blir tydligare om de representeras med testfall snarare än med länkar mellan krav i naturligt språk.</p> <p>Explicit dependencies between requirements are more obvious if represented with test cases rather than with links among natural language requirements.</p>	<p>AGILE</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">C</div>
A3	<p><i>sv</i> Vid prototyping med produktionskod så kan det finnas en tendens att släppa koden för tidigt.</p> <p><i>en</i> When prototyping using production software there can be a tendency to release the software prematurely.</p>	<p>Demonstration av en fungerande prototyp kan leda till orealistiska förväntningar och överdrivet positiva intryck om nuvarande utvecklingsstatus.</p> <p>Demonstration of a functioning prototype can lead to unrealistic expectations and an overly positive impression of the current development status.</p>	<p>AGILE, PROTO1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">A</div>
A4	<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 kravets testbarhet.</p> <p>Goal-domain tracing is normally used to validate a requirement's testability.</p>	<p>Lau 9.1, 8.7</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">E</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A5	<p><i>sv</i> En datamodell, t.ex. ett E/R-diagram, kan användas för att ange kardinalitet (ä.k. multiplicitet) för datakrav.</p> <p><i>en</i> A data model, e.g. an E/R diagram, can be used for specifying cardinality (a.k.a. multiplicity) 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>	<p>Lau 2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">B</div>
A6	<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>	<p>INSP, Lau 9.1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">B</div>
A7	<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>	<p>Lau 8</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">E</div>
A8	<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>	<p>Lau 2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">D</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A9	<p><i>sv</i> Uppgiftsbeskrivningar är ofta svårare för användare att validera jämfört med klassdiagram.</p> <p><i>en</i> Task descriptions are often harder for users to validate compared to class diagrams.</p>	<p>Uppgiftsbeskrivningar definierar explicit den specifika tidsordning som olika underuppgifter sker i.</p> <p>Task descriptions explicitly define the specific chronological order in which different sub tasks are performed.</p>	<p>Lau 3.6</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">E</div>
A10	<p><i>sv</i> Det är lämpligt att vänta med att skapa ett kontextdiagram till slutet av ett projekt när implementationen är komplett.</p> <p><i>en</i> It is recommended to wait until the end of a project, when the implementation has been completed, before creating a context diagram.</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>	<p>Lau 1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">E</div>
A11	<p><i>sv</i> Virtuella fönster är väl lämpade att beskriva designen av ett nytt användargränssnitt.</p> <p><i>en</i> Virtual windows is very suitable for specifying the design of a 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>	<p>Lau 2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">D</div>
A12	<p><i>sv</i> QUPER-modellen kan med fördel användas för att elicitera intressenter.</p> <p><i>en</i> The QUPER model with preference be used to identify stakeholders.</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>	<p>QUPER</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">D</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A13	<p><i>sv</i> Heuristisk evaluering är oftast sämre än användbarhetstestning på att hitta verkliga användbarhetsproblem.</p> <p><i>en</i> Heuristic evaluation is most often worse in finding real usability problems compared to usability testing.</p>	<p>Heuristisk evaluering är väsentligt dyrare än användbarhetstestning, speciellt när verkliga användare är svåra att hitta.</p> <p>Heuristic evaluation is significantly more expensive than usability testing, especially when real users are hard to find.</p>	<p>Lau 6</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">C</div>
A14	<p><i>sv</i> Krav inom öppen-källkodsprojekt specificeras oftast i ett strikt kravdokument.</p> <p><i>en</i> Requirements within open source projects are often specified in one strict requirements document.</p>	<p>Inom öppen- källkodsprojekt är kravprocessen ofta formellt beskriven.</p> <p>Within open source projects, the requirements engineering process is often formally described.</p>	<p>OSSRE</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">E</div>
A15	<p><i>sv</i> Om man tar hänsyn till precedens och koppling i utgåveplaneringen är det troligt att lösningsrymden ökar.</p> <p><i>en</i> If precedence and coupling is taken into account in release planning it is likely that the solution spaces becomes larger.</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>	<p>RP</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">E</div>

		<i>Begrepp</i> <i>Concept</i>	<i>Ev. felplacerad definition</i> <i>Possibly wrong-placed definition</i>	<i>Rätt def.</i> <i>Correct def.</i> <i>A B C D E</i>
A16	<i>sv</i>	Egenskap	A Ett specifikt sätt som datatyper är sammanlänkade.	B
	<i>en</i>	Feature	A specific way that data types are connected.	
A17	<i>sv</i>	Funktion	B En utgivningsbar förmåga hos en produkt.	E
	<i>en</i>	Function	A releasable characteristic of a product.	
A18	<i>sv</i>	Användningsfall	C En intressents avsikt eller önskvärd systemegenskap.	D
	<i>en</i>	Use case	An intention of a stakeholder or desired system property.	
A19	<i>sv</i>	Mål	D En mål-uppfyllande interaktion mellan användare och en produkt i ett specifikt sammanhang.	C
	<i>en</i>	Goal	A goal-fulfilling interaction between users and a product in a specific context.	
A20	<i>sv</i>	Relation	E En beskrivning av hur indata associeras med utdata.	A
	<i>en</i>	Relationship	A description of how input is mapped to output.	