

Skriftlig tentamen i ETSN15Kravhantering

2025-03-20

FACIT

Uppg. 1

		<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
A1	<i>sv</i>	Det kan vara riskfyllt att ersätta stora delar av den skriftliga kommunikationen mellan utvecklare och kunder med muntlig kommunikation.	När kravprocessen involverar intensiv kommunikation minskas risken för inkorrekta och missförstådda krav.	AGRE B
	<i>en</i>	It can be risky to replace large parts of the written communication between developers and customers with face-to-face communication.	When the requirements engineering process involves intense communication the risk of incorrect and misunderstood requirements is reduced.	
A2	<i>sv</i>	Agil testdriven utveckling kan underlätta genomförandet av kravändringar.	Explicita kravberoenden blir tydligare om de representeras med testfall snarare än med länkar mellan krav i naturligt språk.	AGILE C
	<i>en</i>	Agile test-driven development can make it easier to incorporate requirements changes.	Explicit dependencies between requirements are more obvious if represented with test cases rather than with links among natural language requirements.	
A3	<i>sv</i>	Vid prototyping med produktionskod så kan det finnas en tendens att släppa koden för tidigt.	Demonstration av en fungerande prototyp kan leda till orealistiska förväntningar och överdrivet positiva intryck om nuvarande utvecklingsstatus.	AGILE, PROTO1 A
	<i>en</i>	When prototyping using production software there can be a tendency to release the software prematurely.	Demonstration of a functioning prototype can lead to unrealistic expectations and an overly positive impression of the current development status.	

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
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; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">E</div>
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; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">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; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">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; width: 30px; height: 30px; text-align: center; margin: 0 auto;">E</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
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>
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; display: inline-block;">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; display: inline-block;">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; display: inline-block;">D</div>

	<i>Påstående / Proposition</i>	<i>Anledning / Reason</i>	<i>Svar / Answer</i> A B C D E
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; display: inline-block;">D</div>
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 <i>en</i> Feature	A Ett specifikt sätt som datatyper är sammanlänkade. A specific way that data types are connected.	B
A17	<i>sv</i> Funktion <i>en</i> Function	B En utgivningsbar förmåga hos en produkt. A releasable characteristic of a product.	E
A18	<i>sv</i> Användningsfall <i>en</i> Use case	C En intressents avsikt eller önskvärd systemegenskap. An intention of a stakeholder or desired system property.	D
A19	<i>sv</i> Mål <i>en</i> Goal	D En mål-uppfyllande interaktion mellan användare och en produkt i ett specifikt sammanhang. A goal-fulfilling interaction between users and a product in a specific context.	C
A20	<i>sv</i> Relation <i>en</i> Relationship	E En beskrivning av hur indata associeras med utdata. A description of how input is mapped to output.	A

Uppg. 2a

begrepp	def.	exempel m.m.	tot max
elicitering	1p	–	1p
barriärer	1p	4p	5p
saker att elicitera	1p	3p	4p
lämplighet av tekniker	1p	1p	2p
intressentanalys	1p	1p	2p
intervjuer	1p	2p	3p
fokusgrupper	1p	2p	3p
prototyper	1p	2p	3p
mål-domän-analys	1p	1p	2p
			25p

Uppg. 2b

begrepp	def.	exempel m.m.	tot max
validering	1p	–	1p
bra krav	1p	1p	2p
korrekt	1p	1p	2p
fullständigt	1p	1p	2p
otvetydigt	1p	1p	2p
verifierbar	1p	1p	2p
spårbar	1p	1p	2p
konsekvenskontroll	1p	3p	4p
risker	1p	3p	4p
granskningar	1p	3p	4p
			25p

Uppg. 3a

del	vad	kommentar	tot max
A	diagram	ritade entiteter (gubbar/boxar) tydlig markering av system under utv. korrekt gräns inre/yttre domän	4p 1p 3p
B	entiter	beskr. varje inre entitet bra motivering varför inre	4p 2p
C	gräsnitt + data	markera och beskriv	4p
C	gräsnittskrav	bra krav på gränssn. till varje externt system	4p
			22p

Uppg. 3b

vad	kommentar	tot max
	krav som är typisk för nivån inkl. förklaring med vad/varför typisk	
målnivåkrav		4p
domännivåkrav		4p
produktnivåkrav		4p
designnivåkrav		4p
		16p

Uppg. 3c

vad	kommentar	tot max
open metric	exempel	1p
	styrkor/svagheter/syfte	2p
open target	exempel	1p
	styrkor/svagheter/syfte	2p
QUPER	diagram	3p
	beskrivn./förklaring av 1st barriär, 1st målvärde (target), 1st konkurrent, 3st brytpunkter	3p
		12p