

1.test

Prohlídka pokusu č. 1

Započetí testu: Thursday, 19. April 2007, 15:45

Dokončení testu: Thursday, 19. April 2007, 16:23

Uplynulý čas: 38 min 21 sekund

Hrubý skór: 15.58328/20 (78 %)

Známka: 15.58 z maximálního počtu 20

Zavřít toto okno

1

Body: 1

Po vygenerování PSM z PIM bude

Odpověď: ☒ a. Každá třída PSM odpovídá jedné třídě nebo asociaci PIM

☒ b. Každá třída PIM se zobrazí na jednu třídu PSM

☐ c. Každá třída PIM se zobrazí na jednu třídu nebo asociaci PSM

☐ d. Mapování může být složité a záleží na mnoha okolnostech, bez bližších informací se o něm nedá nic říct

☐ e. Každá třída PSM odpovídá jedné třídě PIM

Nesprávná odpověď

Bodový zisk: 0/1.

2

Body: 1

Kontextový diagram:

Odpověď: ☐ a. Definuje datové toky mezi aktéry

☒ b. Slouží pro evidenci událostí a datových toků

☒ c. Definuje vztahy mezi diagramy UML

☐ d. Obsahuje aktéry komunikující se systémem

☐ e. Definuje stav aktéra při volání funkce

Částečně správná odpověď

Bodový zisk: 0.17/1.

3

Body: 1

UML Sequence Diagram:

Odpověď: ☐ a. se používá pouze během návrhu SW

☐ b. nemá návaznost na objekty problémové domény

☒ c. používá analytik, návrhář, vývojář i architekt

☐ d. nesmí použít SW Architekt

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

4

O vztahu mezi objektem a třídou lze říci:

Body: 1

- Odpověď: ☐ a. třída je zastaralý termín pro objekt
☒ b. třída představuje šablonu pro vznik objektů
☐ c. žádný vztah mezi objektem a třídou neexistuje
☐ d. oba dva výrazy znamenají totéž
☒ e. objekt je instancí třídy

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

5

Pro zachycení statického modelu systému lze použít:

Body: 1

- Odpověď: ☒ a. diagram komponent
☐ b. sekvenční diagram
☐ c. diagram aktivit
☒ d. diagram tříd
☒ e. diagram nasazení

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

6

Diagram případů užití:

Body: 1

- Odpověď: ☐ a. Znázorňují datové paměti
☒ b. Vyjadřuje způsob komunikace mezi aktéry
☐ c. Znázorňuje tok událostí
☒ d. Zachycuje činnosti, které mohou aktéři se systémem vykonávat

Částečně správná odpověď

Bodový zisk: 0.67/1.

7

Diagram případů užití (use cases):

Body: 1

- Odpověď: ☐ a. Považuje za aktéry pouze uživatele systému
☒ b. Bývá použit jako prostředek komunikace se zákazníkem
☒ c. Znázorňuje funkce systému
☐ d. Popisuje data, se kterými software pracuje
☐ e. Zobrazuje posloupnost volání funkcí v čase

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

8

Body: 1

Vztah typu kompozice v datovém modelu je:

Odpověď: ☐ a. Forma agregace se silným vlastnictvím a vzájemně odlišnou dobou životnosti části a celku.
☐ b. Ani jedna z výše uvedených možností není správná.
☐ c. Forma agregace se slabým vlastnictvím a vzájemně odlišnou dobou životnosti části a celku.
☒ d. Forma agregace se silným vlastnictvím a shodnou dobou životnosti části i celku.
☐ e. Forma dědičnosti se silným vlastnictvím a shodnou dobou životnosti části i celku.

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

9

Body: 1

Specifikace případu užití(jednoho konkrétního) by měla obsahovat

Odpověď: ☒ a. název
☐ b. následné podmínky (systémová omezení vyplývající z případu užití)
☐ c. tok událostí (posloupnost časově uspořádaných kroků případů užití)
☐ d. rizika spojené s případným chybným provedením
☐ e. vstupní podmínky(omezení, která ovlivňují realizaci případu užití)

Částečně správná odpověď

Bodový zisk: 0.25/1.

10

Body: 1

Mezi klasifikátory patří:

Odpověď: ☒ a. Datové typy.
☐ b. Atributy.
☒ c. Třídy.
☒ d. Komponenty.
☐ e. Funkce.

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

11

Body: 1

Co to je softwarový projekt?

Odpověď: ☒ a. Má určen začátek a konec a je uskutečňována pomocí zdrojů - lidí a prostředků
☐ b. SW projektem se rozumí pouze vytváření analytické dokumentace
☒ c. Projekt je specifická nerutinní akce, která proto vyžaduje plánování
☐ d. SW projektem se rozumí pouze programování aplikace
☒ e. Projekt je dobře definovaná posloupnost činností, která je zaměřena na dosažení nejistého cíle

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

12

Body: 1

Co je to odborný článek?

Odpověď: ☐ a. Podklady pro odhad nákladů.
☐ b. Stručný text s výstižnou charakteristikou projektu.

- ☒ c. Text v jazyce zadavatele, který podrobně popisuje jaké cíle má projektovaný systém splnit.
- ☐ d. Podrobný popis technologie projektu.
- ☐ e. Podrobný popis zadání od zadavatele projektu.

Částečně správná odpověď

Bodový zisk: 0.5/1.

13

Body: 1

Co to je softwarový projekt?

Odpověď: ☒ a. Má určen začátek a konec a je uskutečňována pomocí zdrojů - lidí a prostředků
☐ b. SW projektem se rozumí pouze programování aplikace
☒ c. Projekt je dobře definovaná posloupnost činností, která je zaměřena na dosažení nejistého cíle
☐ d. SW projektem se rozumí pouze vytváření analytické dokumentace
☒ e. Projekt je specifická nerutinní akce, která proto vyžaduje plánování

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

14

Body: 1

K zachycení toku událostí v systému použijeme:

Odpověď: ☒ a. Diagram aktivit
☒ b. Stavový diagram
☐ c. Diagram tříd
☐ d. Diagram nasazení

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

15

Body: 1

Analytické třídy

Odpověď: ☐ a. Popisují způsob uložení dat do DB
☐ b. Musí mít určen primární klíč
☒ c. „Mapují“ pojmy skutečného světa
☒ d. By měli mít minimálně jeden atribut nebo vazbu na jinou třídu
☐ e. Musí mít jako jeden z atributů jednoznačný identifikátor

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

16

Body: 1

Úvodní studie obvykle zahrnuje:

- Odpověď: ☒ a. Vytváření deklarace záměru
☐ b. Údržbu systému podle specifikace
☐ c. Testování specifikace
☒ d. Sestavení odborného článku popisujícího řešenou problematiku
☒ e. Interview se zadavatelem

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

17

Body: 1

Konceptuální datový model:

- Odpověď: ☐ a. Identifikuje instance programu
☒ b. Může obsahovat i ternární vztahy
☒ c. Slouží jako prostředek datového modelování
☒ d. Definuje atributy jednotlivých entit
☐ e. Modeluje funkcionality systému

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

18

Body: 1

Způsob komunikace mezi aktéry lze zachytit pomocí:

- Odpověď: ☒ a. Diagramu případu užití
☐ b. Diagramu spolupráce
☐ c. Stavového diagramu
☐ d. Sekvenčního diagramu

Nesprávná odpověď

Bodový zisk: 0/1.

19

Body: 1

UML Activity Diagram:

- Odpověď: ☐ a. Nikdy neobsahuje koncovou značku.
☐ b. Nemá synchronizační notaci.
☒ c. Musí vždy obsahovat značku začátku a konce, protože se jedná o sled aktivit procesu.
☐ d. Obsahuje také prvky pro zachycení stavů.

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.

20

Body: 1

Proč je vhodné vytvářet nejprve PIM a potom teprve PSM?

- Odpověď: ☒ a. Protože PSM se dá z PIM částečně vygenerovat
☐ b. Protože žádný analytik neumí navrhovat software
☒ c. Protože návrh bez analýzy vede ke špatnému softwaru
☐ d. Protože potřebujeme oba a PIM nejde z PSM zpětně vygenerovat
☐ e. Protože to definuje standard MDA

Správná odpověď

Bodový zisk: 1/1.