

# Problemy z "Inżynierii Oprogramowania"

Wersja 2007 r.

- 1) Czym różni się model prototypowy od modelu spiralnego?
- 2) Omów znaczenie przypadków użycia jako źródła informacji w procesie projektowania.
- 3) Czym różni się projektowanie obiektowe od projektowania strukturalnego. Pod jakim względem te dwa podejścia są do siebie podobne.
- 4) Wyjaśnij, dlaczego rekurencyjny model równoległy nadaje się do tworzenia systemów równoległych.
- 5) Podaj konkretny przykład wielodziedziczenia. Podaj wady i zalety tego mechanizmu.
- 6) Rozważ typowy graficzny interfejs użytkownika. Zdefiniuj zestaw klas i podklas obejmujący typowe elementy takiego interfejsu. Podaj odpowiednie atrybuty i operacje.
- 7) Wykonaj skróconą analizą dziedziny dla systemów przechowywania informacji o studentach wyższej uczelni oraz dla systemu bankowego.
- 8) Omów różnicę pomiędzy statycznym a dynamicznym podejściem do systemu obiektowego.
- 9) Podaj pięć przykładów zadań programistycznych, w których można skorzystać z prototypowania. Podaj dwa lub trzy przykłady, w których trudno byłoby przygotować odpowiednie prototypy.
- 10) Opisz typowe przedsięwzięcie programistyczne, które można wykonać zgodnie z modelem przyrostowym. Podaj scenariusz realizacji takiego przedsięwzięcia.
- 11) Posługując się modelem COCOMO, oszacuj pracochłonność aplikacji, w której można wyróżnić 12 ekranów, 10 raportów, 80 komponentów przy przeciętnej złożoności produktu itp. Użyj modelu struktury aplikacji opartego na mierze punktów obiektowych.