

Imię i nazwisko _____

1. (3 pkt.) Podaj konkretny przykład (nie jakieś ogólniki) możliwego nieporozumienia pomiędzy twórcą oprogramowania i klientem wynikającego z nieświadomej wiedzy obu stron kontraktu.
2. (2 pkt.) Co to jest przypadek użycia?
3. (4 pkt.) Omów zastosowanie metody dwukrotnego łowienia do kontroli jakości artefaktów.
4. (5 pkt.) UML jest często określany jako język modelowania z 4+1 perspektywą. O jakie perspektywy tu chodzi?
5. (3 pkt.) Co to jest specyfikacja aksjomatyczna?
6. (3 pkt.) Co to są sieci Petriego i do czego służą?
7. (2 pkt.) Co to jest wzorzec projektowy?
8. (4 pkt.) Opisz proces równoległego uaktualniania artefaktów stosowany w systemach zarządzania konfiguracją.
9. (3 pkt.) Wymień trzy elementy składające się na przypadek testowy.
10. (4 pkt.) Objasnij różnicę między weryfikacją i walidacją oprogramowania.
11. (2 pkt.) Dlaczego w programowaniu ekstremalnym zalecane jest programowanie parami?
12. (2 pkt.) Wymień co najmniej dwa "prawa" Lehmana.
13. (3 pkt.) Co to jest system krytyczny?