

Imię i nazwisko _____

1. (3 pkt.) Co to jest inżynieria oprogramowania?
2. (3 pkt.) Podaj konkretny przykład (nie jakieś ogólniki) możliwego nieporozumienia pomiędzy twórcą oprogramowania i klientem wynikającego z nieświadomej wiedzy obu stron kontraktu.
3. (4 pkt.) Podaj 4 przykłady pytań umieszczanych na liście kontrolnej inspekcji kodu programu.
4. (6 pkt.)
 - a. (2 pkt.) Na jakie dwie kategorie można podzielić wszystkie diagramy UML?
 - b. (4 pkt.) Dla każdej z tych kategorii podaj po dwa przykłady diagramów.
5. (3 pkt.) Co to są sieci Petriego i do czego służą?
6. (5 pkt.)
 - a. (2 pkt.) Co to jest wzorzec projektowy?
 - b. (3 pkt.) Wymień 3 kategorie wzorców projektowych według Bandy Czworga.
7. (3 pkt.) Objaśnij znaczenie następujących linii z jakiegoś makefile:

```
plik.o: plik.c plik.h  
cc -c -g plik.c
```
8. (3 pkt.) Wymień trzy elementy składające się na przypadek testowy.
9. (3 pkt.) Co to jest hydrodynamiczny model projektu? Co wynika z tego modelu?
10. (4 pkt.) Wymień cztery różne rodzaje pielęgnacji oprogramowania.
11. (3 pkt.) Co to jest system krytyczny?