

Software Design (SWD)

Spørgsmål 1

Unified Process

Du skal give en beskrivelse af Unified Process.

Beskrivelsen skal indeholde forklaring på følgende begreber:

- Phase
- Iteration
- Discipline
- Artifact
- Milestone

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 2

Unified Process - Prototyper

Du skal give en beskrivelse Prototyper.

Beskrivelsen bør indeholde:

- Beskriv brugen af Mock-ups (prototype on paper)
 - Hvad er formålet?
 - Hvor mange skal man lave?
 - Hvem skal se dem?
 - Hvilken slag prototype er det ifølge C.Floyd

- Relater prototyper til iterationer i specielt elaboration fasen
 - Hvad er formålet?
 - Hvor mange skal man lave?
 - Hvem skal se dem?
 - Hvilken slag prototype er det ifølge C.Floyd

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 3

Use Cases

Du skal forklare begrebet Use Case.

Beskrivelsen skal indeholde forklaring på følgende emner:

- Formålet med Use Cases
- De discipliner og aktiviteter hvor Use Case findes og skrives
- Hvordan findes Use Cases (guidelines)
- Hvordan skrives Use Cases (format, guidelines)
- Hvordan hænger Use Cases sammen med andre aktiviteter i UP

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 4

Detail Use Case

Du skal forklare UP aktiviteten 'Detail Use Case' og de 2 UP-artefakter Use Case Text og Use Case Diagram

Diskuter hvordan disse artefakter bliver til i UP:

- Hvilken Disciplin hører aktiviteten til?
- Forklar i hvilken rækkefølge artefakterne (se ovenstående 2 artefakter) bliver udarbejdet.
- Forklar sammenhængen mellem disse 2 artefakter
- Beskriv sammenhængen til andre artefakter i UP

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 5

Domain Model

Du skal beskrive UP aktiviteten 'Model the domain' og UP artefakten Domain model.

Beskrivelsen bør indeholde:

- Formålet med Domain Model
- Hvilken Disciplin hører aktiviteten til?
- Hvordan og hvornår udarbejdes Domain Model
 - Hvordan udvælges klasser
 - Hvordan benyttes associationer
 - Multipliciteter
 - Attributter
- Relater Domain Model til andre UP artefakter

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 6

Design - Sekvensdiagrammer

Du skal beskrive UP aktiviteten ”draw Sequence Diagram” og UP artefakten Sekvens Diagram (SD)

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er formålet med Sekvens Diagrammer
- Hvilken Disciplin hører aktiviteten til?
- Hvilke regler gælder der for syntaksen i et Sekvens Diagram
- Hvordan anvendes GRASP-patterns i forbindelse med udarbejdelsen af Sekvens Diagrammer?
- Relater Sekvens Diagrammer til andre UP artefakter

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 7

Design – Design Klasse Diagram

Du skal beskrive UP aktiviteten ”Design Class Diagram” og UP artefakten Design Class Diagram (DCD)

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er formålet med Design Klasse Diagrammer, herunder hvornår og hvordan udarbejdes et Design Klasse Diagram?
- Hvilken Disciplin hører aktiviteten til?
- Hvilke regler gælder der for syntaksen i et Design Klasse Diagram
- Visibility
- Hvilke forskelle og ligheder er der mellem Domain Model og Design Klasse Diagram
- Relater design Klasse Diagram til andre UP artefakter

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 8

Patterns

Du skal beskrive hvordan du benytter Design Patterns herunder GRASP Patterns i UP aktiviteten ”Draw Sequence Diagram”

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er formålet med Patterns?
- Hvilken Disciplin hører aktiviteten til?
- Forklar de 5 GRASP Patterns, specielt
 - Controller
 - Low Coupling
 - High Cohesion
- Forklar de 2 Patterns
 - Singleton
 - Observer

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 9

Businessmodelgeneration canvas – Customer - site

Du skal beskrive Business Model Generation Canvasen.

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er formålet med Business Model Generation Canvas?
- Hvilken Disciplin hører Business Model Generation Canvas under?
- Beskriv nærmere følgende 5 building blocks:
 - Customer segments
 - Value Propositions
 - Customer relationships
 - Channels
 - Revenue Streams
- Relater til følgende 4 building blocks:
 - Key Partners
 - Key activities
 - Key Resources
 - Cost Structure
- Relater denne model til andre business analyse modeller

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App (eller France Vacances).

Software Design (SWD)

Spørgsmål 10

Businessmodelgeneration canvas – Produktion - site

Du skal beskrive Business Model Generation Canvasen.

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er formålet med Business Model Generation Canvas?
- Hvilken Disciplin hører Business Model Generation Canvas under?
- Beskriv nærmere følgende 4 building blocks:
 - Key Partners
 - Key Activities
 - Key Resources
 - Cost Structure
- Relater til følgende 5 building blocks:
 - Customer segments
 - Value Propositions
 - Customer relationships
 - Channels
 - Revenue Streams
- Relater denne model til andre business analyse modeller

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App (eller France Vacances).

Software Design (SWD)

Spørgsmål 11

Business – SWOT og Porters 5 forces

Du skal beskrive de 2 analyse modeller SWOT og Porters' 5 forces

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er en SWOT analyse?
- Beskriv de 4 dele i en SWOT analyse
- Hvad er målet med en SWOT analyse?
- Hvad er en Porters' 5 forces analyse?
- Beskriv de 5 dele (forces) i en Porters' 5 forces analyse
- Hvad er målet med Porters' 5 forces analyse?

Relater SWOT og Porters' 5 forces til Business Generation Model Canvas modellen

Du **kan** beskrive Porters Value Chain, dets dele og formål

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App (eller France Vacances).

Software Design (SWD)

Spørgsmål 12

Business – Business case og vision

Du skal beskrive formålet og indholdet af en BusinessCase

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er en Business Case?
- Hvad består den af ?
- Hvilke typer IT projekter kan du starte
- Hvad er en vision?
- Forklar de to dele
 - Problem Statement
 - Product Position Statement

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App (eller France Vacances).

Software Design (SWD)

Spørgsmål 13

Prototyper - idegenerering

Du skal beskrive forskellige slags prototyper i. flg. C.Floyd

- exploratory,
- experimental,
- evolutionary

Hvilke forskelle er der mellem dem.

Under udvikling af prototyper kan der være behov for at komme med nye ideer. Et værktøj til at kvalificere idegenereringen er Diamant modellen. Forklar diamantmodellen og dens anvendelse i innovationsprocesser.

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 14

Gui design – Principper

Du skal beskrive principperne og anbefalingerne i J.Nielsen 10 heuristikker

Beskrivelsen bør indeholde:

- En beskrivelse af nogle af de 10 overordnede principper:
 - Visibility of system status
 - Match between system and the real world
 - User control and freedom
 - Consistency and standards
 - Error prevention
 - Recognition rather than recall
 - Flexibility and efficiency of use
 - Aesthetic and minimalist design
 - Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Help and documentation
- Hvorledes har du benyttet disse principper i dit GUI design?
- Hvornår udarbejder du en GUI prototype?
- Hvem bliver GUI-prototyper udarbejdet til?
- Relater GUI design til Microsofts anbefalinger
 - Pride in craftsmanship
 - Fast and fluid
 - Authentically digital
 - Do more with less
 - Win as one

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 15

Kvalitets faktorer

Du skal beskrive kvalitets faktorerne og deres betydning for system udviklings processen

Beskrivelsen bør indeholde:

- Beskriv de nogle af 11 kvalitets faktorer
 - Correctness
 - Reliability
 - Efficiency
 - Integrity
 - Usability
 - Maintainability
 - Testability
 - Flexibility
 - Portability
 - Reusability
 - Interoperability
- Hvad er målet kvalitets faktorerne?
- Hvor indgår kvalitet faktorerne i system udviklings processen?
- Hvor kan man konkret angive kvalitets faktorer

Relater kvalitets faktorerne til UP aktiviteter og artefakter

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 16

Testing – Component Test og Tekniske gennemgange

Du skal beskrive UP aktiviteten ”Testing”, samt Component test og tekniske gennemgange

Beskrivelsen bør indeholde:

- Hvad er formålet med en testing?
- Beskriv de 2 typer verification og validation.
- Hvilken slags test er en component test (verification eller validation)?
- Hvad tester du med component test (unit test)?
- Hvordan udarbejder du test cases?
- Hvad er formålet med en teknisk gennemgang?
- Hvem deltager i en teknisk gennemgang?
- Hvad er resultatet af en teknisk gennemgang.
- Hvilken slags test er en teknisk gennemgang.

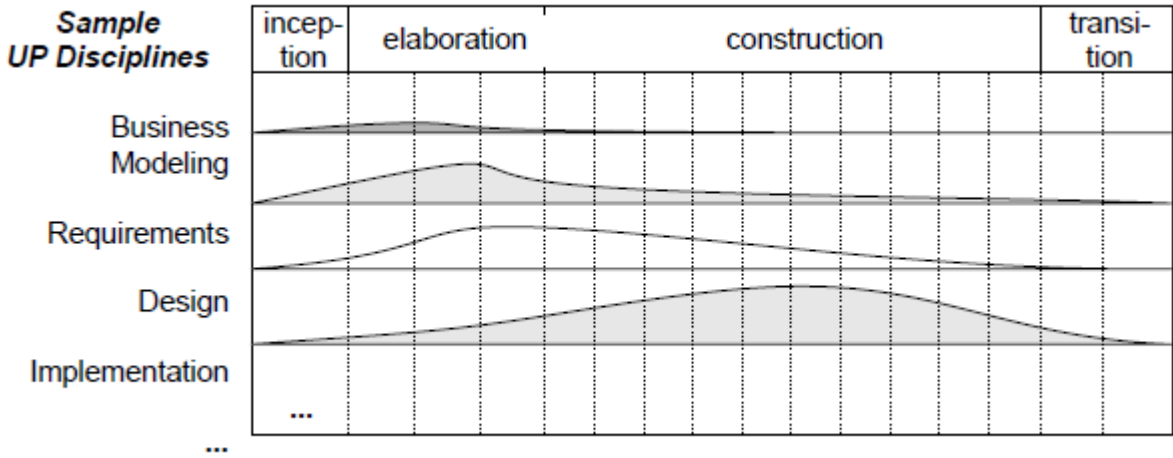
Du *kan* relaterer testing til kvalitet faktorer

Du skal relaterer beskrivelsen til din Fællesspisnings App.

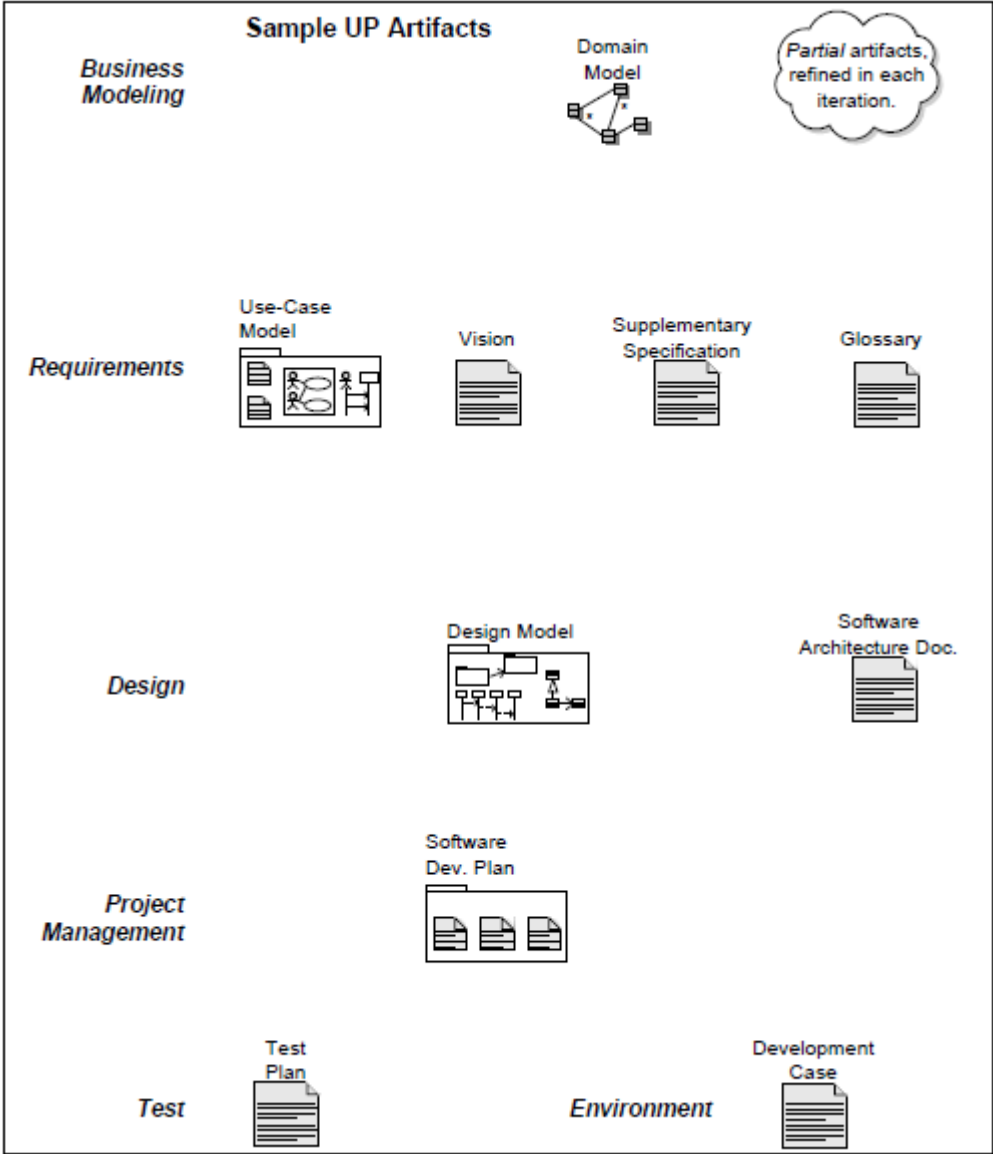
Software Design (SWD)

Spørgsmål 17

Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD)

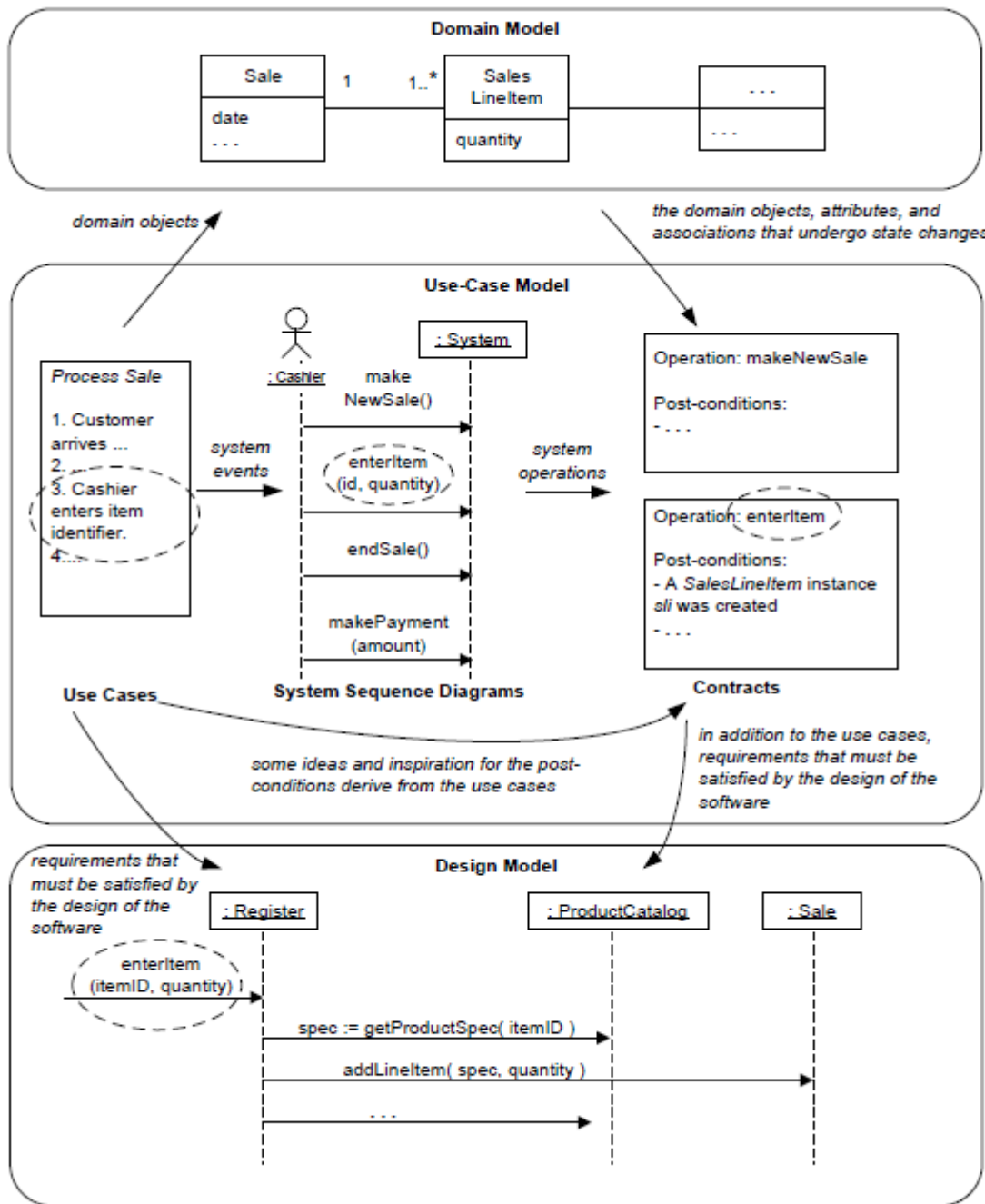
FIGURER

Simple cash-only *Process Sale* scenario:

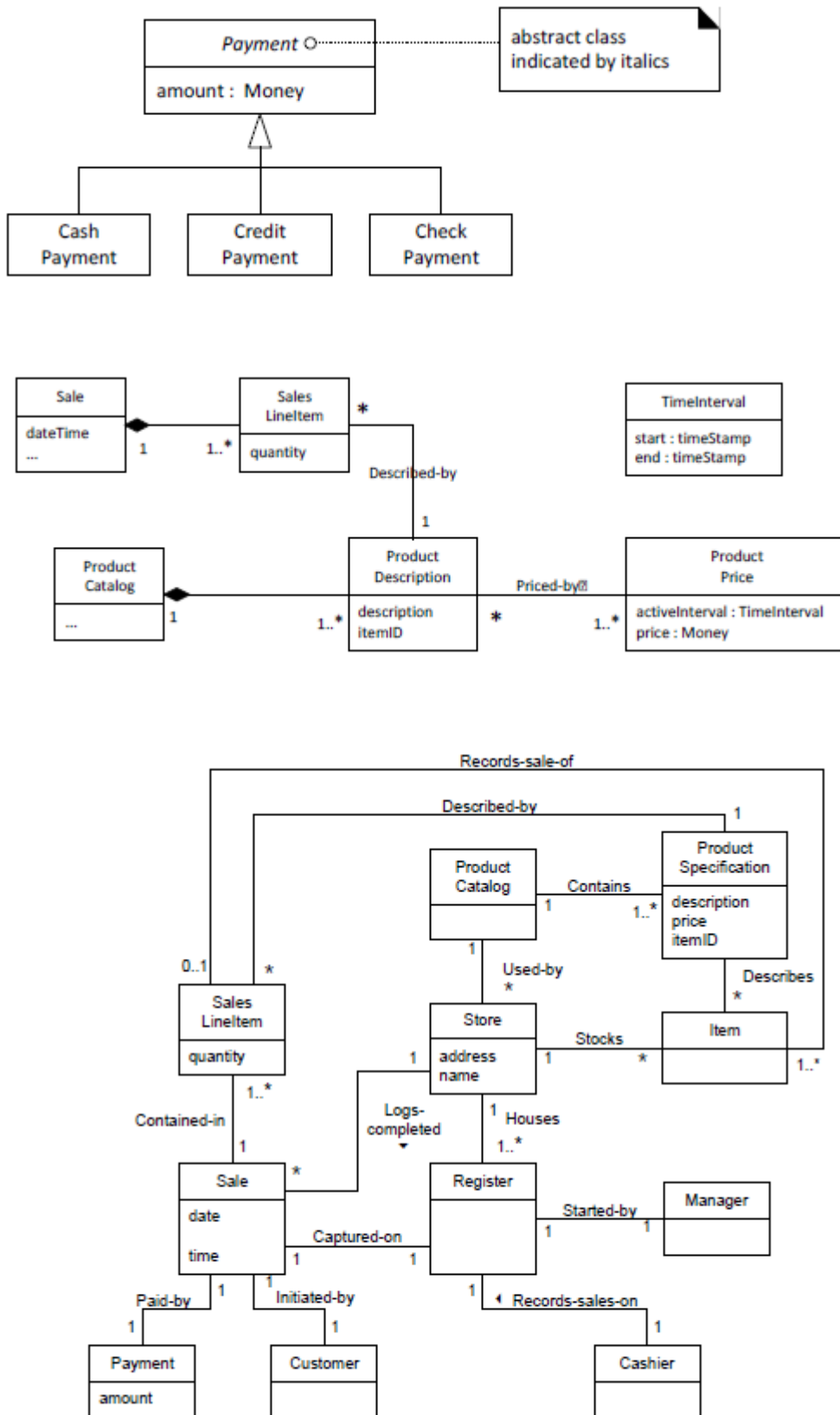
1. Customer arrives at a POS checkout with goods and/or services to purchase.
2. Cashier starts a new sale.
3. Cashier enters item identifier.
4. System records sale line item and presents item description, price, and running total.
Cashier repeats steps 3-4 until indicates done.
5. System presents total with taxes calculated.
6. Cashier tells Customer the total, and asks for payment.
7. Customer pays and System handles payment.

...

Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER

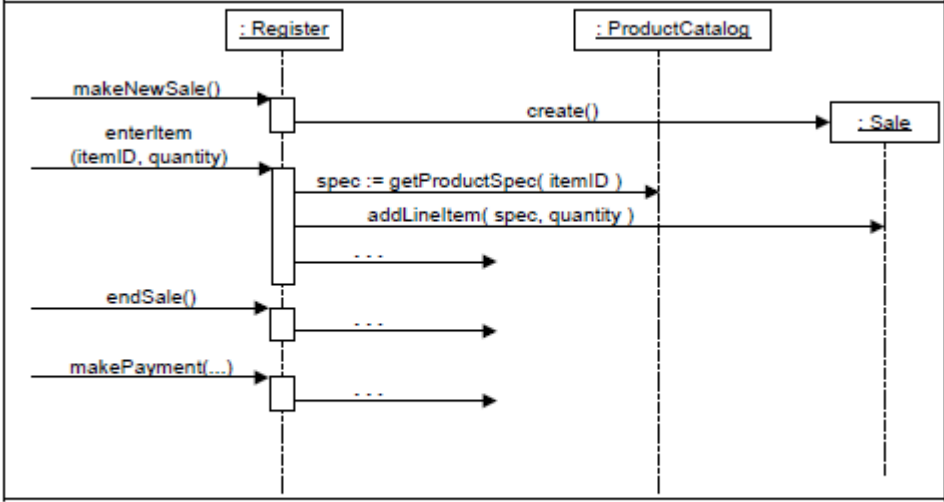
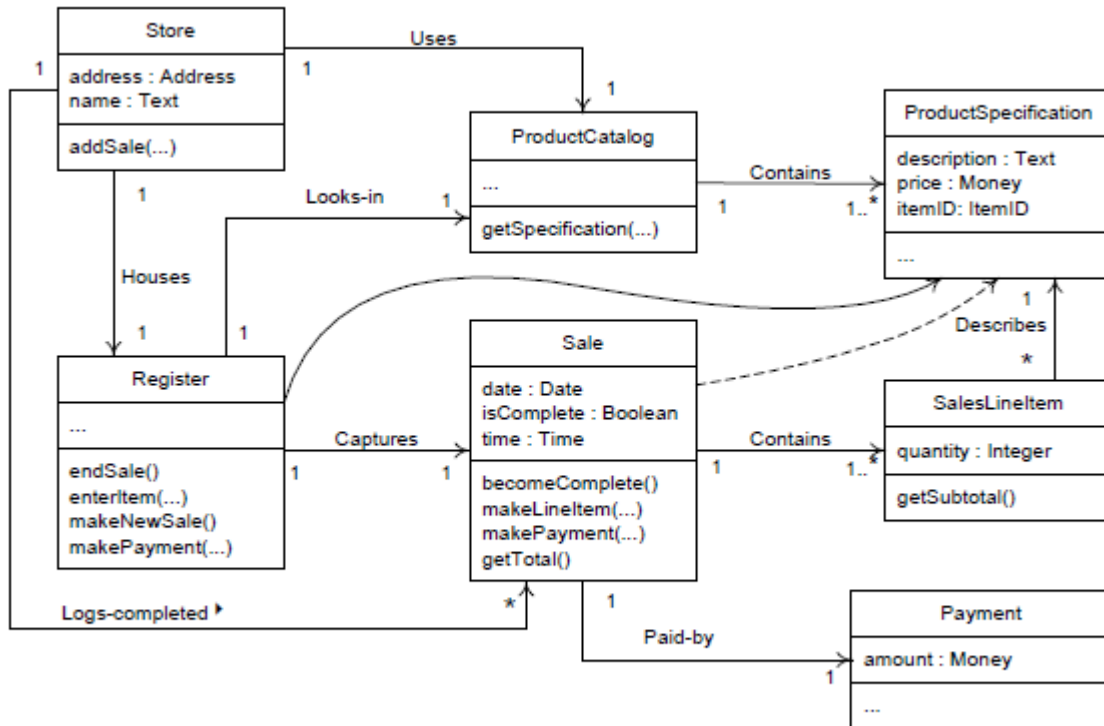


Fig. 2

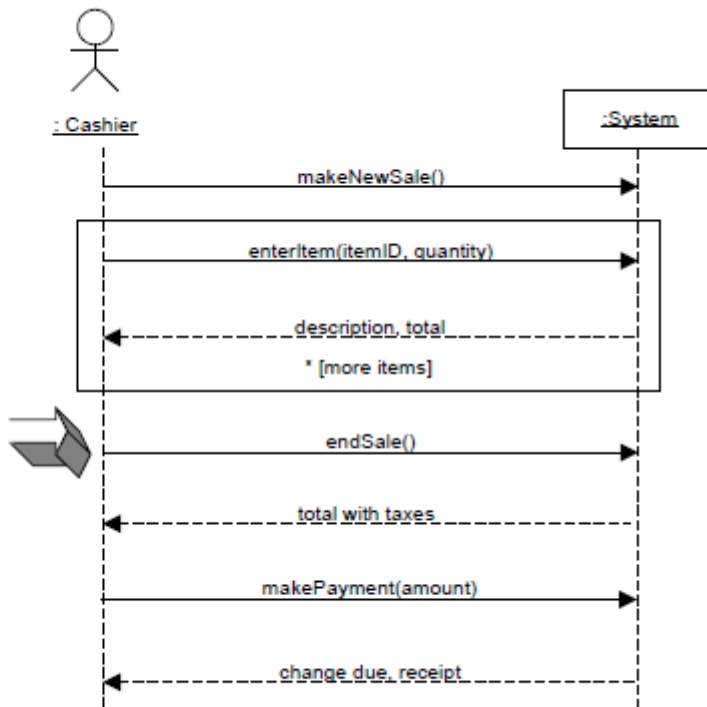
Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER

Simple cash-only Process Sale scenario:

1. Customer arrives at a POS checkout with goods and/or services to purchase.
2. Cashier starts a new sale.
3. Cashier enters item identifier.
4. System records sale line item and presents item description, price, and running total.
Cashier repeats steps 3-4 until indicates done.
5. System presents total with taxes calculated.
6. Cashier tells Customer the total, and asks for payment.
7. Customer pays and System handles payment.
- ...

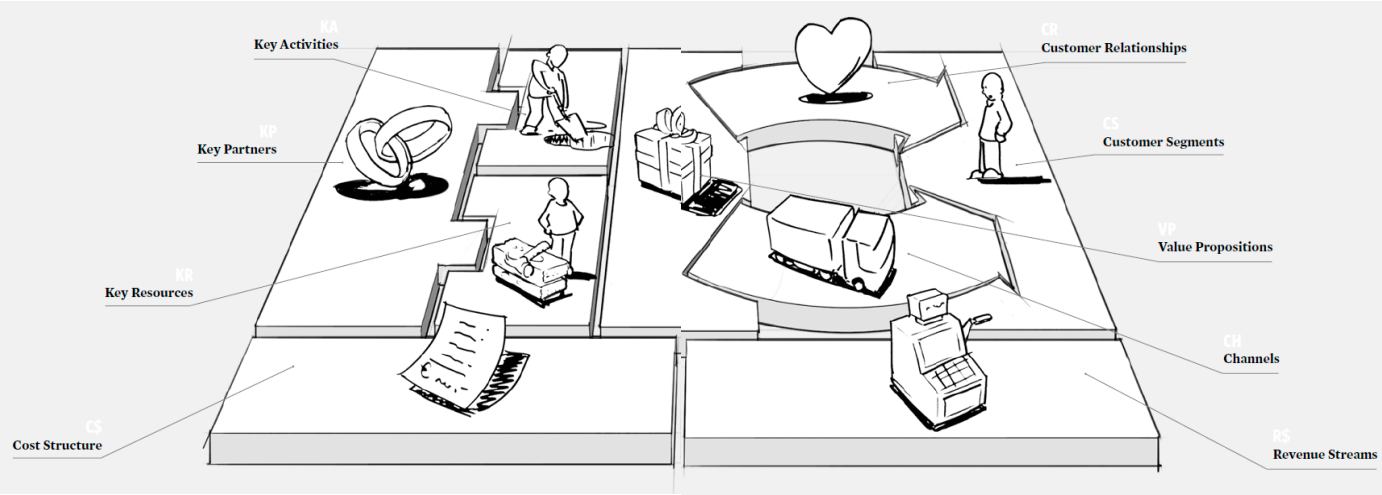


Software Design (SWD)

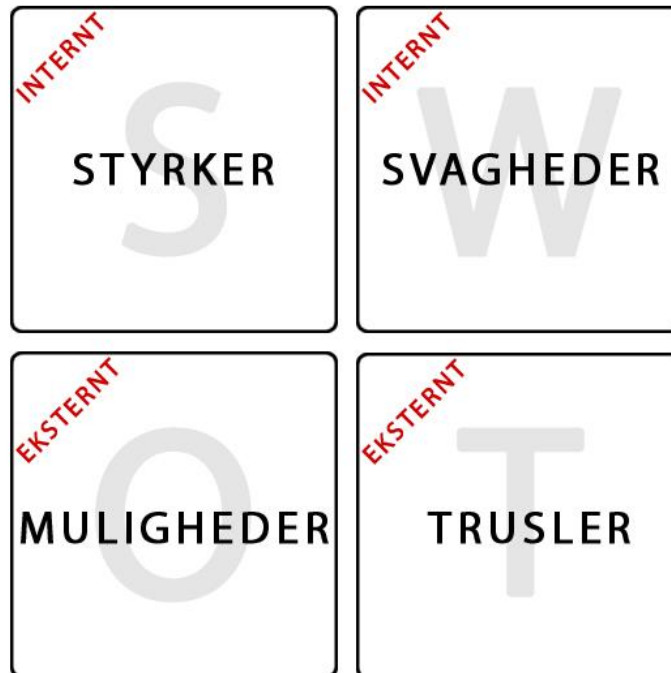
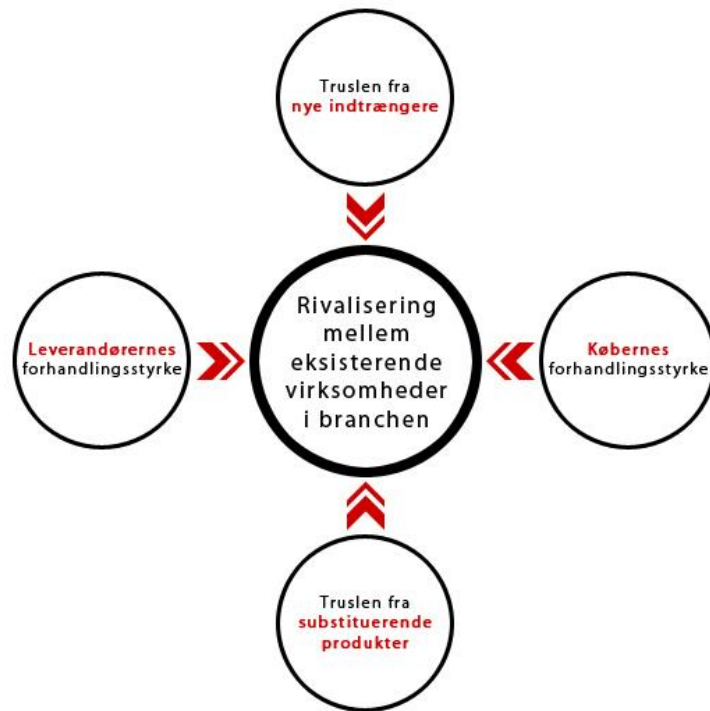
FIGURER

Testcase #	Description of test case	Expected value	Passed successfully
1	Default constructor	Object created	
2	Set ID – value 999	ArgumentException	
3	Set ID – value 1000	ID == 1000	
4	Set ID – value 99999	ID == 99999	
5	Set ID – value 100000	ArgumentException	
6	Set ID – value 5678	ID == 5678	
7	Set ID – value -5	ArgumentException	
8	Set Name – value null	ArgumentException	
9	Set Name – value empty (“”)	ArgumentException	
10	Set Name – value not empty but less than 4 value “123”	ArgumentException	
11	Set Name – value not empty and 4 value “1234”	Name == “1234”	
12	Set Name – value not empty and 15 value “123456789012345”	Name == “123456789012345”	
13	Set Phone – value 9999999	ArgumentException	
14	Set Phone – value 10000000	Phone == 10000000	
15	Set Phone – value 99999999	Phone == 99999999	
16	Set Phone – value 100000000	ArgumentException	
17	Set Phone – value 56781234	Phone == 56781234	
18	Set Phone – value -5	ArgumentException	

Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER

Headlines

The Pioneer Woman



A Sandwich a Day: Egg and Chorizo Torta from Tortas



Snapshot from Ecuador. Making Chicha at the Edge of the Amazon

Closet Cooking



Pasta with Whiskey, Wine, and Mushrooms



Chipotle Steak Salad



Would You Hire This Man?



How to brew your own Munich Helles for Oktoberfest



Spicy Beans



In the meantime

Just Bento



Caffe Press Higher Custom

Gilt City 3,300 American Package

Gilt City deals on reser

Software Design (SWD) FIGURER

