

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 France Vacances 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 slags prototype er det ifølge C.Floyd
- Hvilke trin er der i prototyping?
- Hvilken slags prototyping er der ifølge C. Floyd?
 - Hvad bruges de forskellige typer til?

Du skal relatere beskrivelsen til din France Vacances 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 France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 4

Domain Model

Du skal beskrive 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 France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 5

Design - Sekvensdiagrammer

Du skal beskrive UP artefakten 'Design' 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 France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 6

Design – Design Klasse Diagram

Du skal beskrive 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 France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 7

Patterns

Du skal beskrive hvordan du benytter Design Patterns herunder GRASP.

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 France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 8

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

Du skal relatere beskrivelsen til din France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 9

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

Du skal relaterer beskrivelsen til din France Vacances App.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 10

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 skal relaterer beskrivelsen til din France Vacances.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 11

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 relatere beskrivelsen til din France Vacances.

Software Design (SWD)

Spørgsmål 12

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?

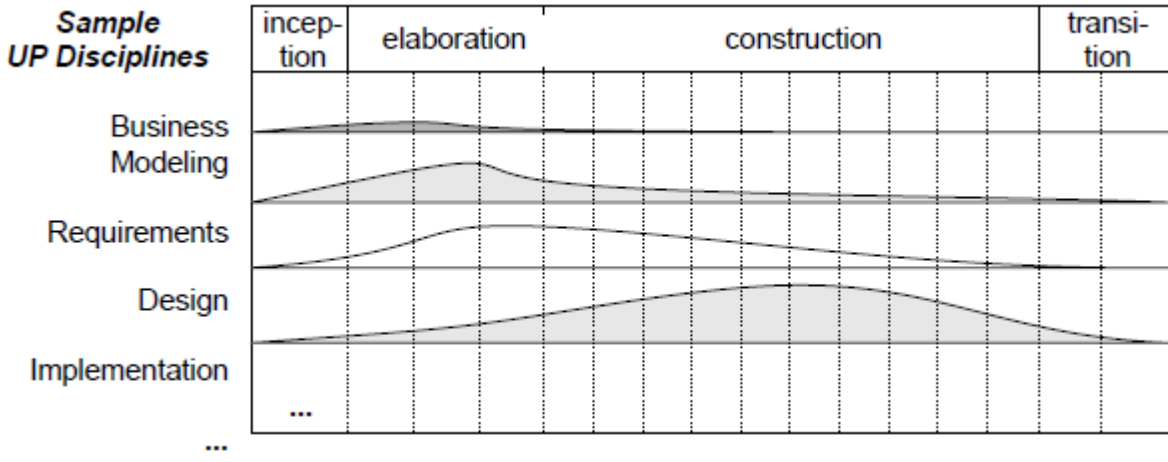
Du skal relaterer beskrivelsen til din France Vacances App.

Software Design (SWD)

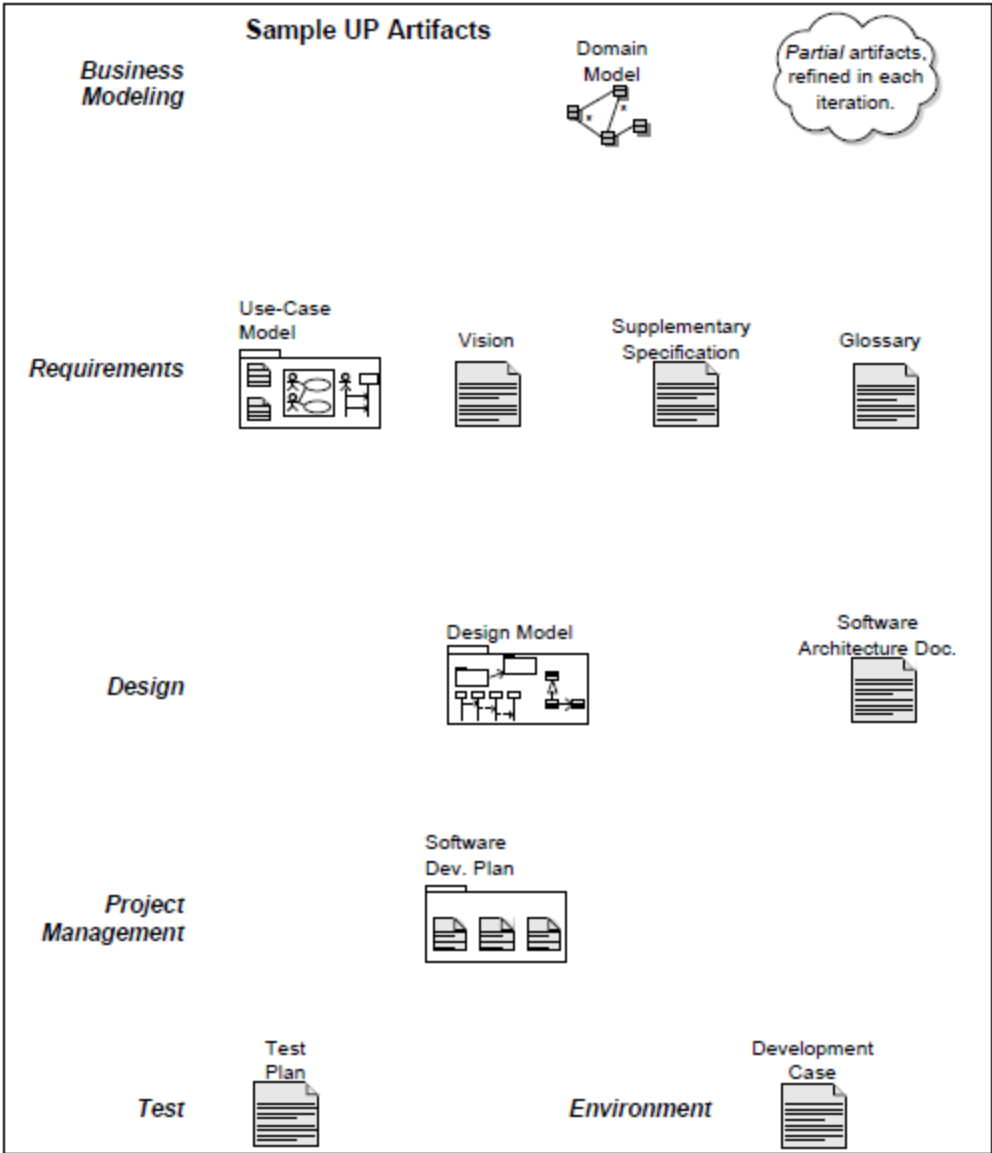
Spørgsmål 13

<i>Unified Process</i>	<i>1</i>
<i>Unified Process - Prototyper</i>	<i>2</i>
<i>Use Cases</i>	<i>3</i>
<i>Domain Model</i>	<i>4</i>
<i>Design - Sekvensdiagrammer</i>	<i>5</i>
<i>Design – Design Klasse Diagram</i>	<i>6</i>
<i>Patterns</i>	<i>7</i>
<i>Businessmodelgeneration canvas – Customer - site</i>	<i>8</i>
<i>Businessmodelgeneration canvas – Produktion - site</i>	<i>9</i>
<i>Business – SWOT og Porters 5 forces</i>	<i>10</i>
<i>Business – Business case og vision</i>	<i>11</i>
<i>Gui design – Principper</i>	<i>12</i>

Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD)

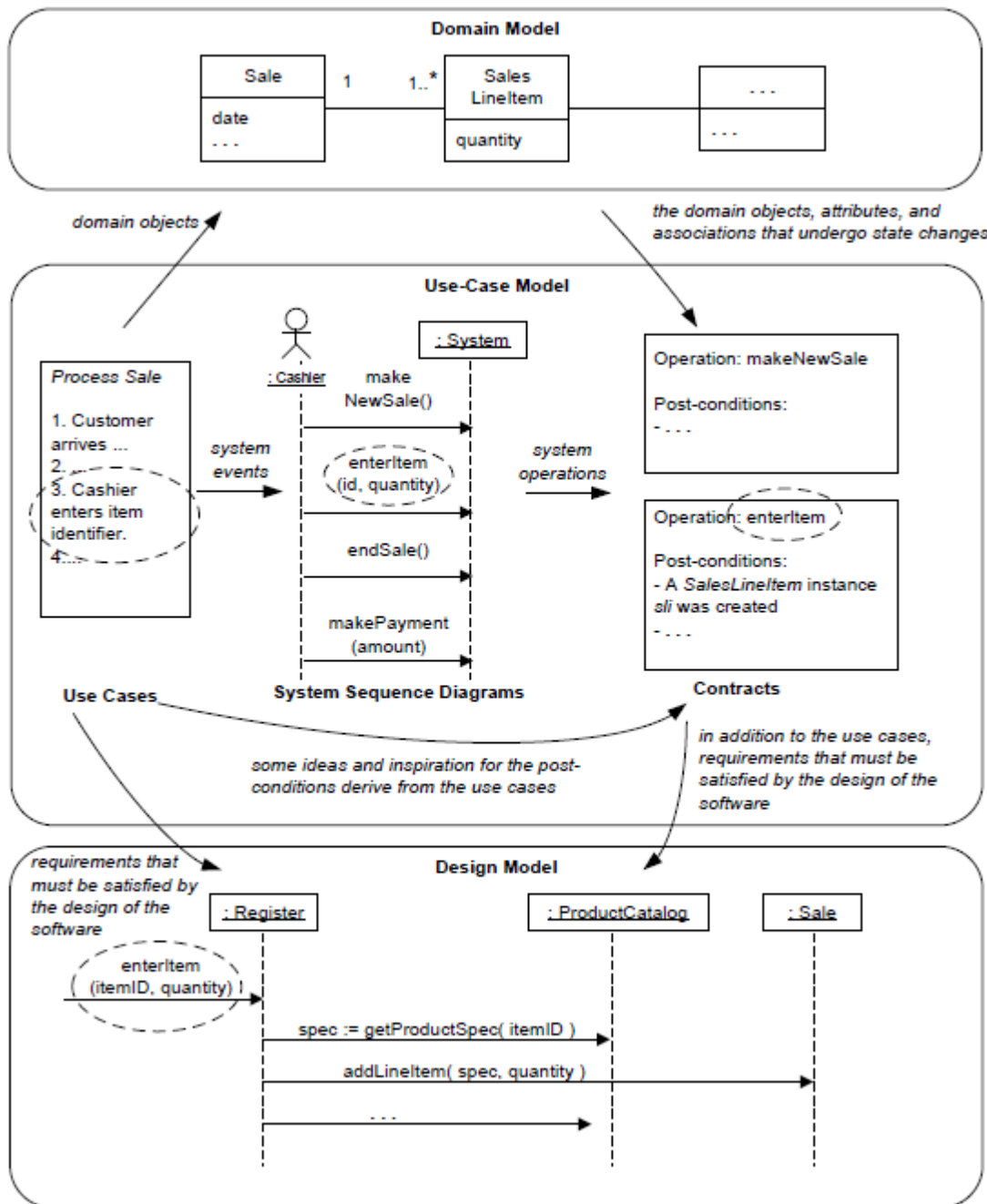
FIGURER

Simple cash-only *Process Sale* scenario:

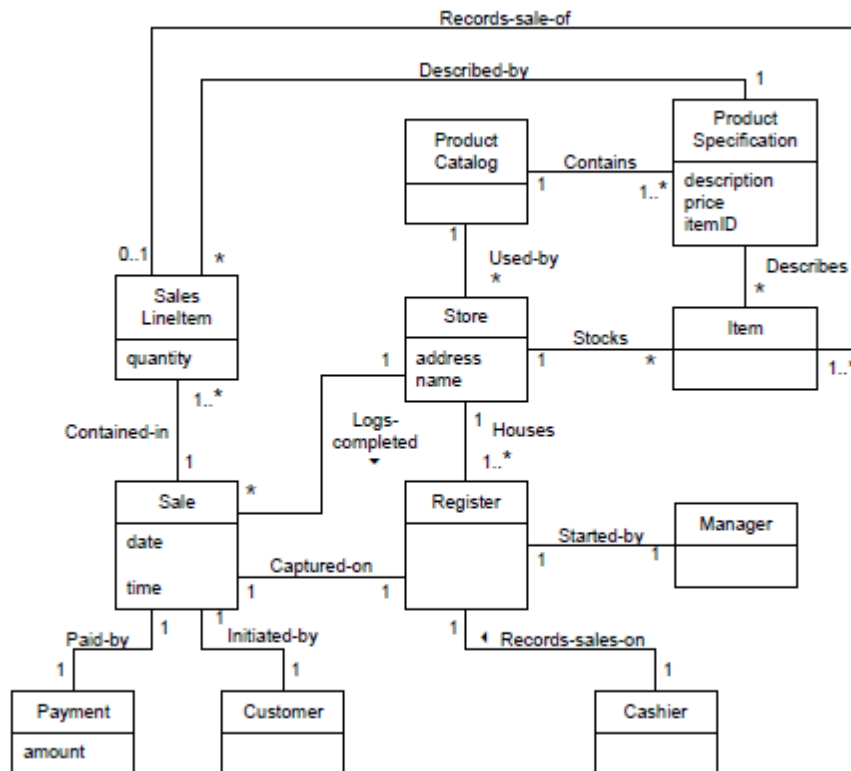
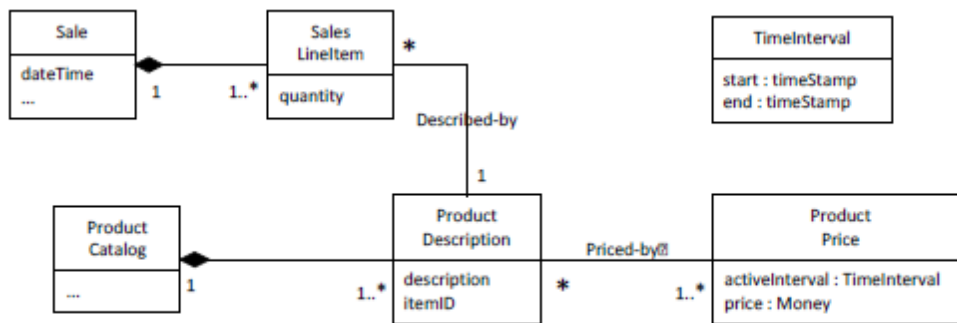
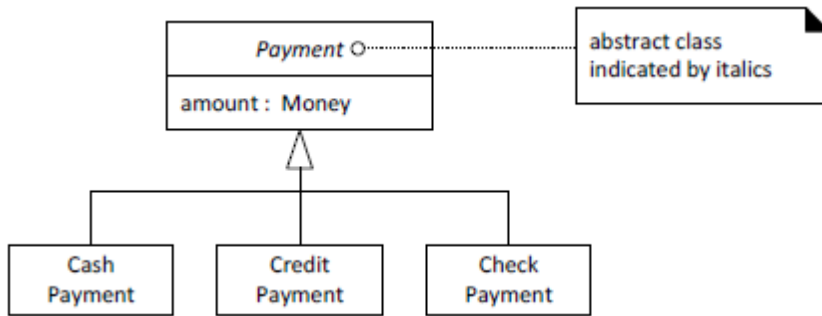
1. Customer arrives at a POS checkout with goods and/or services to purchase.
2. Cashier starts a new sale.
3. Cashier enters item identifier.
4. System records sale line item and presents item description, price, and running total.
Cashier repeats steps 3-4 until indicates done.
5. System presents total 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

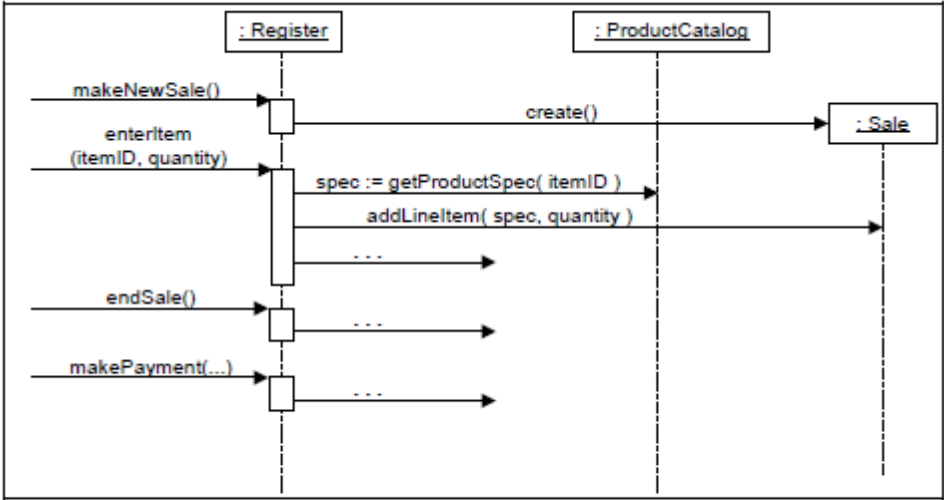
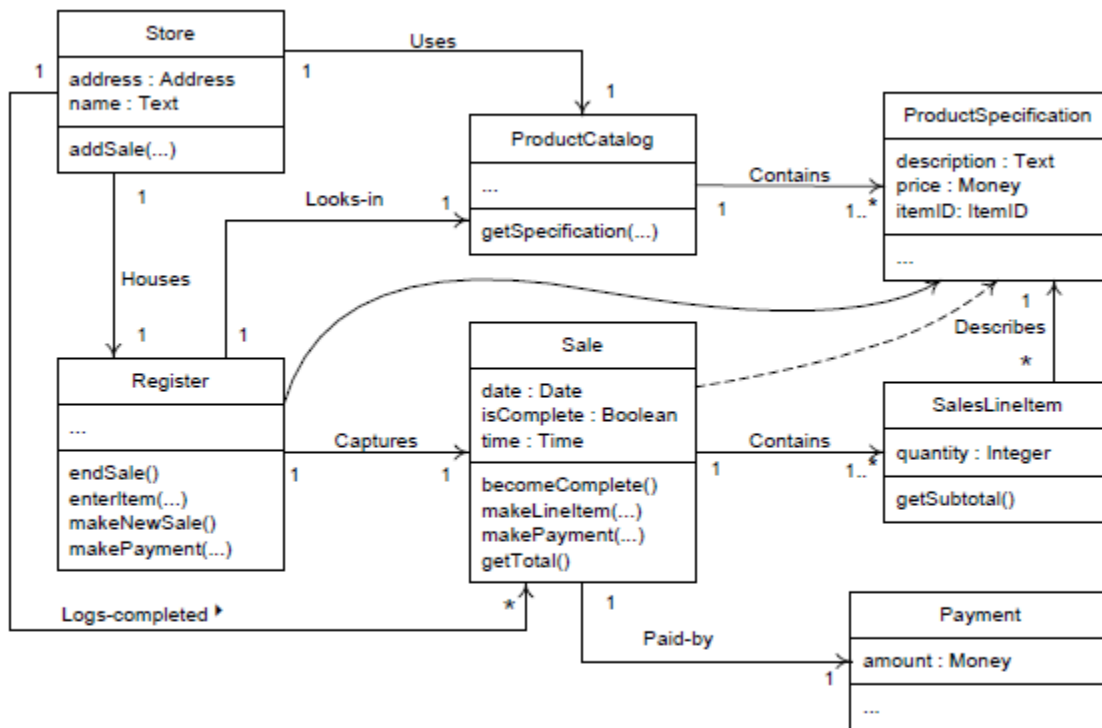
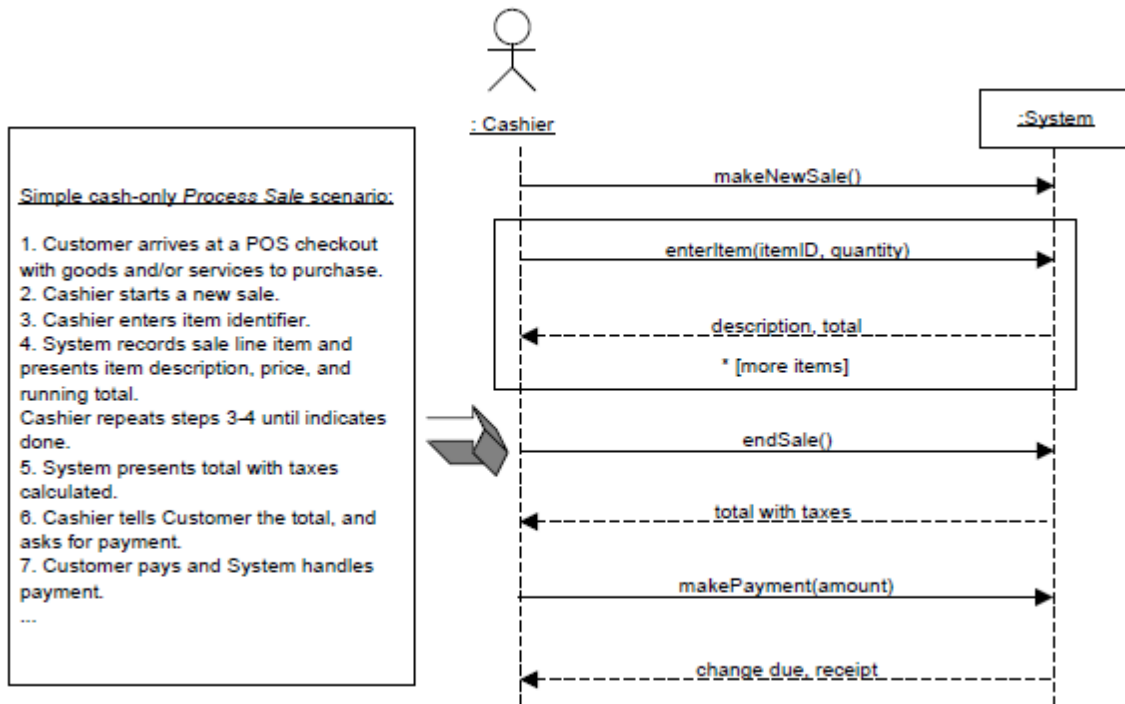


Fig. 2

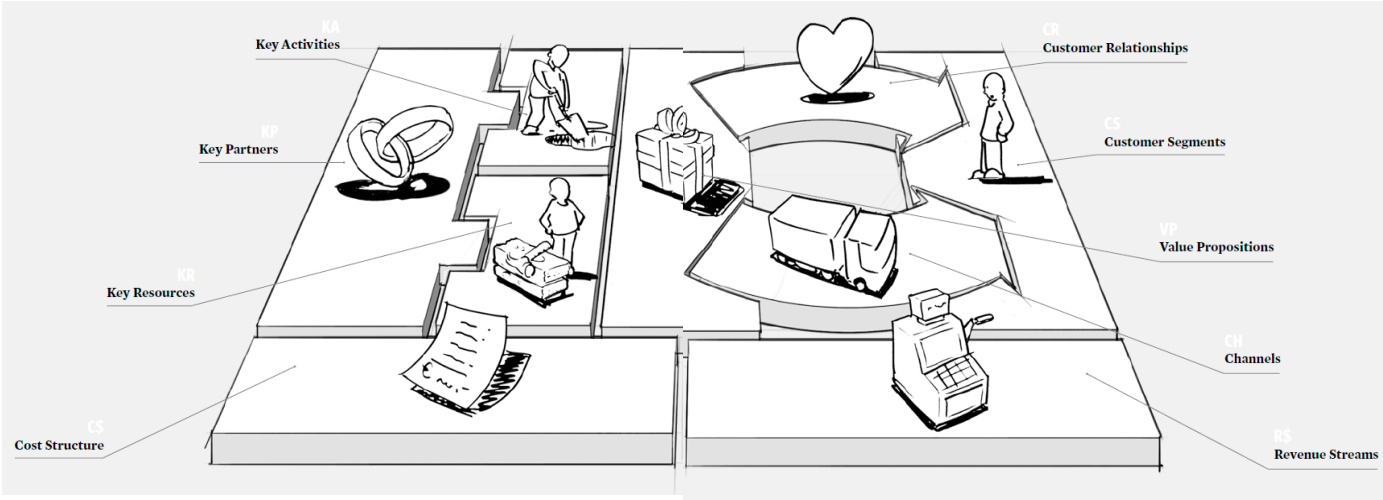
Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER



Software Design (SWD) FIGURER

