

Software Design

Eksamens spørgsmål

Relater spørgsmålene til jeres projekt om mobilreklame.

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 relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 2

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 relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 3

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 relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 4

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 relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 5

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

Du skal relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 6

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 o
 - Controller
 - Low Coupling
 - High Cohesion
- Forklar de 2 Patterns
 - Singleton
 - Observer

Du skal relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 7

Business Model Generation Canvas - Customer

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 relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 8

Business Model Generation Canvas - Produktion

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:
 - Key Partners
 - Key activities
 - Key Resources
 - Cost Structure
- Relater til følgende 4 building blocks:
 - Customer segments
 - Value Propositions
 - Customer relationships
 - Channels
 - Revenue Streams
- Relater denne model til andre business analyse modeller

Du skal relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 9

Business – SWOT

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?

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

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

Du skal relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 10

Business – Porters 5 forces

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

Beskrivelsen bør indeholde:

- 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 Porters' 5 forces til SWOT, Business Generation Model Canvas modellen

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

Du skal relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 11

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 relatere beskrivelsen til dit projekt om mobilreklame

Spørgsmål 12

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 til?

Du skal relatere beskrivelsen til din mobilreklame app.

Spørgsmål 13

Kvalitets faktorer

Du skal beskrive kvalitets faktorerne og deres betydning for systemudviklings 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 systemudviklings processen?
- Hvor kan man konkret angive kvalitets faktorer?

Relater kvalitets faktorerne til UP aktiviteter og artefakter

Du skal relatere beskrivelsen til din mobilreklame app.