# Skift til at forklare til sidemanden - følgende begreber:

## Domain Model

* Hvad er formålet med en Domain Model (og hvilken disciplin tilhører den)
* Hvilke 3 teknikker kan du benytte til at opstille din Domain Model
* Hvilke 3 elementer består en domain model af
* Hvem er Domain Modelen rettet mod

## Design Klasse Diagram (DCD-design class diagram)

* Hvad er formålet med et design klasse diagram
(og hvilken disciplin tilhører den)
* Hvem er design klasse diagrammet rettet mod
* Hvilke 3 typer af informationer findes i én klasse
(og kan/skal man skrive typerne)
* Hvilke 3 former for relationer er der mellem klasser
* Hvorledes adskiller de 3 former sig syntaksmæssigt og betydningsmæssigt (semantisk)
* Forklar mulitipliciteter
* Forklar visibilitet

##

## ’Design’ Sekvens Diagram (SD-’design’ sequence diagram)

* Hvad er formålet med et design sekvens diagram
(og hvilken disciplin tilhører den)
* Hvem er design klasse diagrammet rettet mod
* Overordnede 3 elementer findes i diagrammet
* Hvordan viser man en løkke (loop), en if sætning, en if-else sætning i et sekvens diagram

## Test

* Hvad er formålet med en test (og hvilken disciplin tilhører den)
* Hvad er forskellen på validering og verificering
* Hvad er en Acceptence test
* Er en Acceptence test validering eller verificering
* Hvem er en Acceptence test rettet mod
* Hvad er en Component test
* Er en Component test validering eller verificering
* Hvem er en Component test rettet mod
* En Component test er en black-box test – hvad er det
* En Black-box test består af en række test-cases
En variable kan den have værdierne 3 til 7 – hvilke test cases skal du opstille
* Hvordan laver du en component test i C# (hvor den kaldes UnitTest)