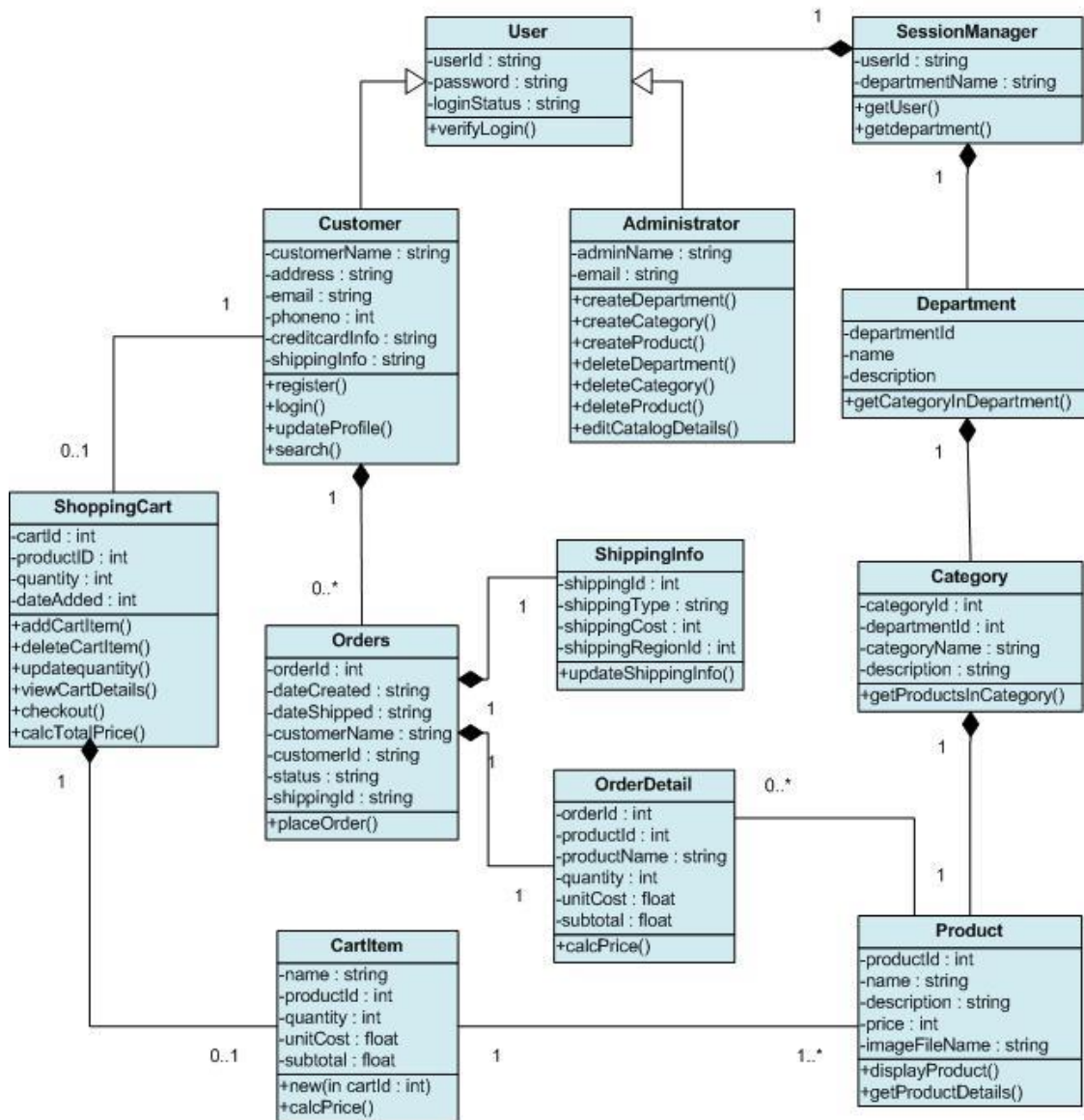


# Oefententamen Inleiding Modelleren (UML)

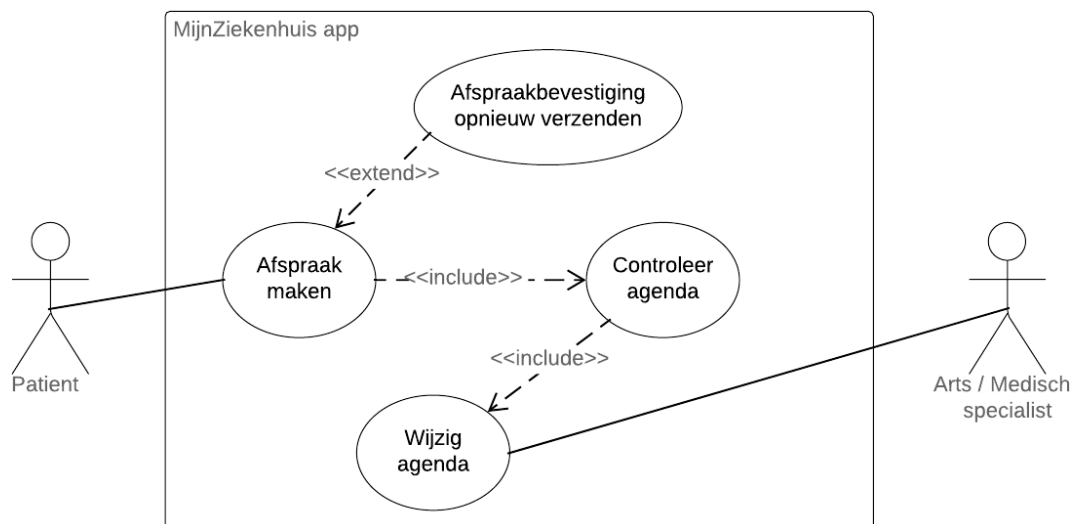
## Casus 1. Ordersysteem



1. Hoeveel objecten van het type 'Order' zijn er formeel mogelijk in dit systeem?
  - a. 1 order
  - b. Tussen 0 en 1 orders
  - c. Tussen 1 en onbepaald aantal orders
  - d. Tussen 0 en onbepaald aantal orders
2. Hoeveel gedragingen en eigenschappen heeft een 'ShoppingCart'?
  - a. 4 eigenschappen en 5 gedragingen
  - b. 5 eigenschappen en 4 gedragingen
  - c. 6 eigenschappen en 4 gedragingen
  - d. 4 eigenschappen en 6 gedragingen

3. Wat is de beste manier om de relatie tussen User en Administrator te beschrijven?
  - a. User is een Administrator, en User erft eigenschappen van een Administrator
  - b. Administrator is een User, en Administrator erft eigenschappen van een User
  - c. Een Administrator bestaat altijd uit een User en elke User maakt onderdeel uit van een Administrator
  - d. Een User bestaat altijd uit een Administrator en elke Administrator maakt onderdeel uit van een User
  
4. 'new(in CartId: int)' van de klasse CartItem wordt een...
  - a. ...Attribuut of methode genoemd
  - b. ...Eigenschap of attribuut genoemd
  - c. ...Gedraging of methode genoemd
  - d. ...Toestand of sequentie genoemd

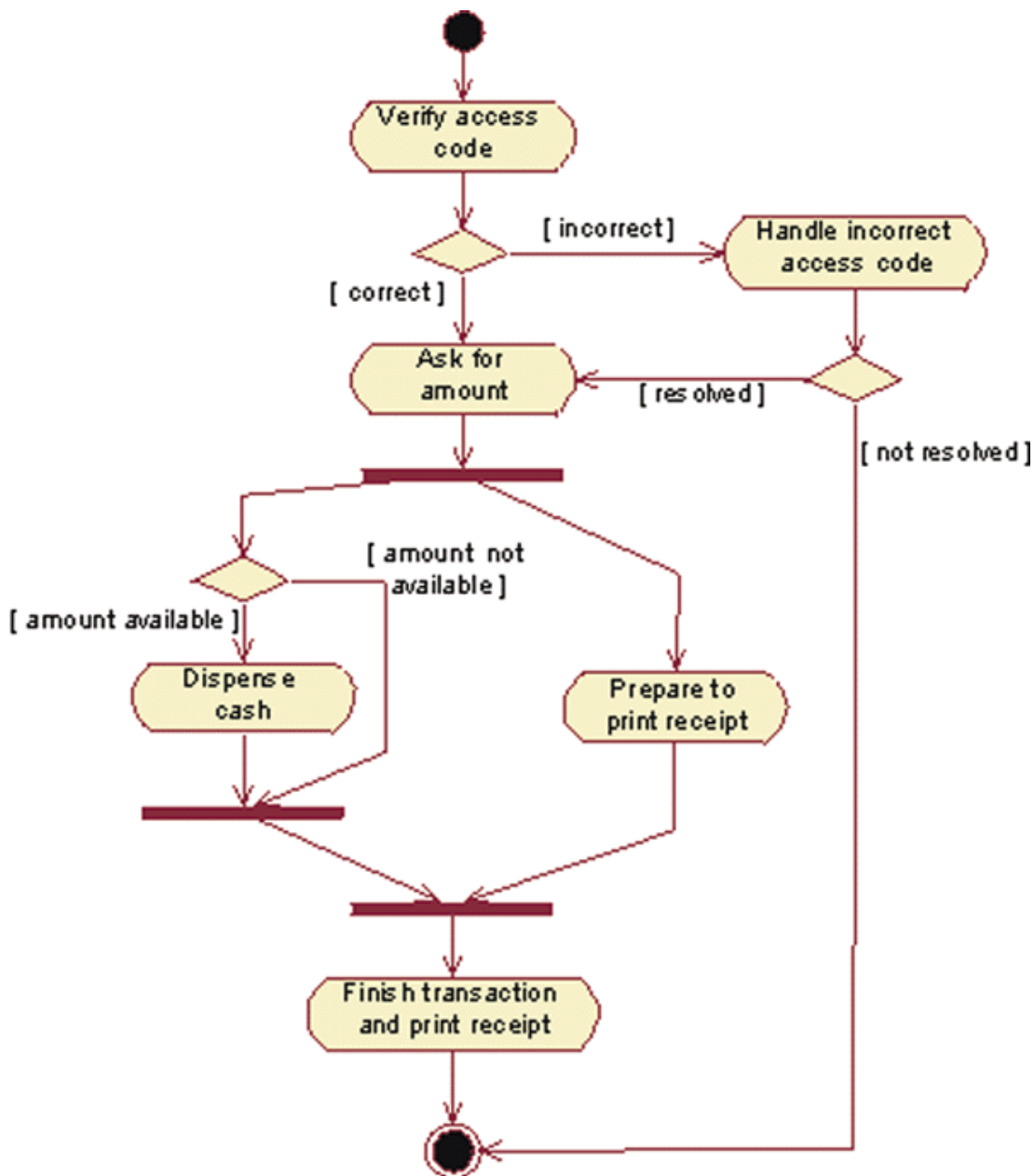
### **Casus 2. Use Case MijnZiekenhuis App**



5. Wat voor type is de use case "Afspraak maken"?
  - a. Primaire use case
  - b. Secundaire use case
  - c. Tertiaire use case
  - d. Quartaire use case
  
6. Wat voor type is de actor 'Arts/medisch specialist'?
  - a. Primaire actor
  - b. Secundaire actor
  - c. Tertiaire actor
  - d. Quartaire actor

7. Voor welke doelgroep worden use cases beschreven?
  - a. Programmeurs
  - b. Gebruikers
  - c. Use case ontwerpers
  - d. Testers
  
8. De ziekenhuis app wordt in de toekomst uitgebreid met een functionaliteit om een zorgnota te betalen. Hoe zou je dat verwerken?
  - a. Met een primaire use case 'Zorgnota betalen' die een gebruiksassociatie heeft met Patiënt
  - b. Met een secundaire use case 'Zorgnota betalen' die een gebruiksassociatie heeft met secundaire actor Patiënt
  - c. Met een actor 'Zorgnota' die een gebruiksassociatie heeft met de tertiaire use case 'Betalen'
  - d. Met een actor 'Betaalprovider' die een gebruiksassociatie heeft naar de primaire use case Afspraak betalen

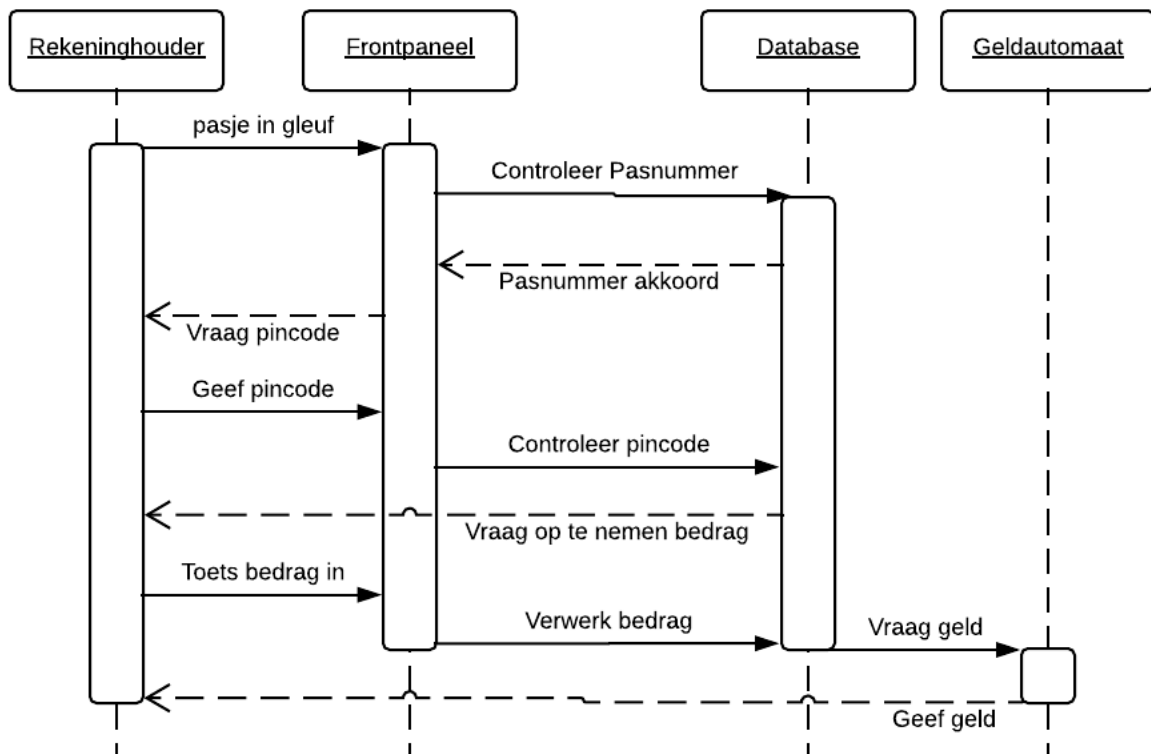
### Casus 3. Activity Diagram



9. Het modelement tussen de activiteit 'Handle incorrect access code' en de final node is:
- a. een join node
  - b. een decision node
  - c. een merge node
  - d. een fork node
10. Hoe noemen we het element [resolved] in dit activity diagram?
- a. Een guard
  - b. Een if-statement
  - c. Een voorwaardelijke node
  - d. Een decision node

11. Wat is het best passende omschrijving van het doel van een activity diagram?
- Het ondersteunen van een ontwerp van de grafische gebruikersinterface (GUI)
  - De activiteiten van één use case worden afgewerkt om later een class diagram van te kunnen maken. De activiteiten worden dan classes.
  - De toestanden van de klassen in het systeem in kaart te brengen.
  - De workflow van de activiteiten binnen een use case modelleren

**Casus 4. Sequentiediagram**

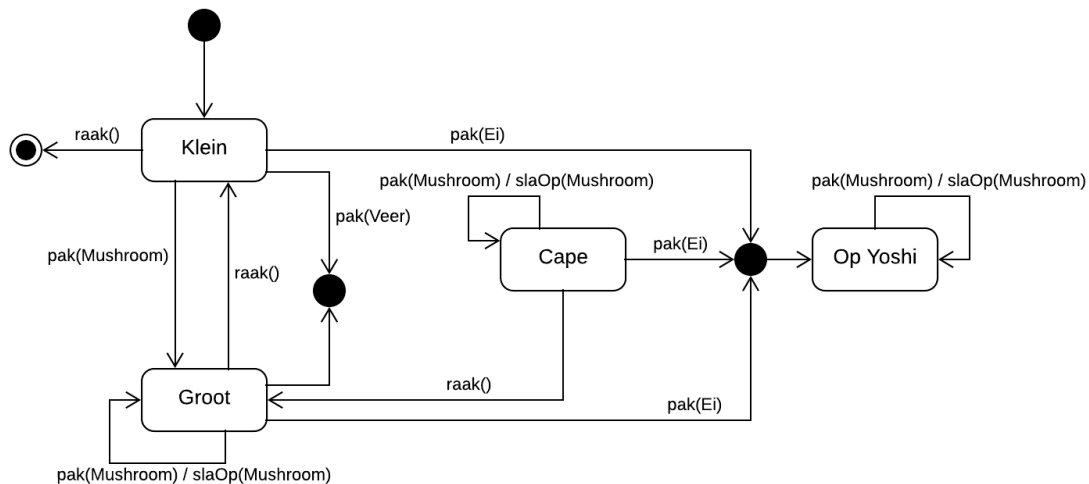


12. In de casus staan vier rechthoeken bovenin. Waarvoor staan deze namen?
- Voor use cases
  - Voor objecten
  - Voor toestanden/states
  - Voor activiteiten
13. Hoe heet de verticale stippellijn die vanuit de rechthoek naar beneden loopt?
- Actor lifeline
  - Method lifeline
  - Activity lifeline
  - Object lifeline
14. Hoe heet de dikke verticale balk die onder de rechthoek naar beneden loopt?
- Actor lifeline
  - Method lifeline
  - Activity lifeline
  - Object lifeline

## Casus 5. Toestandsdiagram

# Case Mario

## Versimpeld toestandsdiagram



15. Hoe noemen we de handeling in een toestandsdiagram die heet 'slaOp(Mushroom)' die volgt na de zelftransitie van de toestand 'groot'?
  - a. Transitie vervolg
  - b. Action / Actie
  - c. Event / Gebeurtenis
  - d. Transition method
16. Wat is het open bolletje met een dikke stip erin, waarnaar de pijl wijst met de methode 'raak()'?
  - a. Een end node
  - b. Een final state
  - c. Een final node
  - d. Een end state
17. Wat is het doel van dit state diagram?
  - a. Toestanden modelleren, zodat deze omgezet kunnen worden naar gedragingen (methods) in het klassendiagram
  - b. Inzicht krijgen in de lifecycle van de klasse Mario, zodat je daarin verfijning kunt aanbrengen
  - c. Het modelleren van het berichtenverkeer tussen de diverse elementen van een systeem
  - d. Verschillende eigenschappen en gedragingen van de klasse Mario in kaart brengen