

## **SU oppgave 2: Prosessmodeller og smidig programvareutvikling**

*Prosessmodeller definerer hvordan man skal strukturere arbeidsprosessen i et prosjekt. Smidig programvareutvikling står sentralt i dagens systemutviklingsverden.*

### **Oppgave 1**

Hvorfor er det hensiktsmessig å definere prosessmodeller på ulike nivåer (generelle, bedriftsnivå, avdeling/prosjektnivå)?

### **Oppgave 2**

A. Beskriv fossefallsmodellen.

B. Forklar forskjellene på smidig utvikling og plandrevet utvikling.

C. Foreslå et utviklingsprosjekt der det kan være gunstig å benytte fossefallsmodellen.

Begrunn svaret.

### **Oppgave 3**

Nevn noen prinsipper som blir benyttet i Extreme Programming (XP).

### **Oppgave 4**

A. Hva er Scrum?

B. Hva er en sprint, og hvilke ulike faser består den av? Beskriv disse.

C. Hvilke roller er vanlig i Scrum?

D. Hva er en backlog?

### **Oppgave 5**

A. Hva er Kanban?

B. Beskriv forskjellene på Scrum og Kanban.

### **Oppgave 6**

Foreslå et utviklingsprosjekt der det kan være gunstig å benytte smidig utvikling. Begrunn svaret.

### **Oppgave 7**

Et system utvikles i henhold til en presis og detaljert spesifikasjon som er skrevet av kunden.

Systemutviklerne har argumentert for å bruke fossefallsmodellen. Det er først under test at kunden begynner å ane at spesifikasjonen var feil. Systemet tas i bruk og brukerne oppdager at systemet er ubrukelig fordi det ikke løser deres problem. Diskuter hva som kunne vært gjort for å hindre eller redusere dette problemet.