

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346665

1
Známky: 1
Brooksov zákon tvrdí: Ak pridáme ľudí k omeškanému projektu, projekt ešte viac omešká. Preto čas a počet ľudí nie sú zameniteľné?
Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☐ 1. V ľubovoľnom odbore čas a počet ľudí nie sú zameniteľné.
- ☒ 2. Ladenie a testovanie systému sa dá ťažko paralelizovať
- ☒ 3. Práca nie je paralelizovateľná
- ☒ 4. Aby sme využili veľký počet programátorov, musíme rozdeliť projekt na veľa malých častí

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

2
Známky: 1
Ktorá činnosť RUPu je prioritná v rámci fázy zahájenie ?
Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. Analýza a návrh
- ☐ 2. Nasadenie
- ☐ 3. Špecifikácia požiadaviek
- ☒ 4. Biznis modelovanie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

3
Známky: 1
Ktorá metodológia tvorby softvéru je založená na dekompozícii procesov a diagramov toku dát?
Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. Založené na vstupoch a výstupoch
- ☐ 2. Dátovo orientovaná analýza a návrh
- ☒ 3. Štruktúrovaná analýza a návrh
- ☐ 4. Objektovo orientovaná analýza a návrh

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346596

1
Známky: 1
Aký je rozdiel medzi „činnosťou“ a „metodikou“?
Vyberte jednu odpoveď

- ☐ a. Činnosť sa skladá z metodík napomáhajúcich pri vývoji produktu
- ☐ b. Nemajú nič spoločné
- ☐ c. Oba pojmy popisujú to isté
- ☒ d. Skupina činností môže byť súčasťou metodiky

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

2
Známky: 1
Čo patrí medzi nevýhody vodopádového životného cyklu?
Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☐ a. Od zadania po hotový produkt ubehne dlhý čas.
- ☒ b. Vynucuje si zavedenie pravidiel
- ☐ c. Nezavádza systém do vývoja softvéru
- ☐ d. Výsledok závisí od analýzy

Nesprávny
Známky za odoslaný test: 0/1.

3
Známky: 1
Ktoré z nasledujúcich tvrdení platí o SI?
Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☒ A. Disciplína, ktorá sa zaoberá tvorbou rozsiahlych softvérových systémov
- ☐ B. Sa zaoberá algoritmami, spôsobom práce počítačov a softvérových systémov (exaktný popis)
- ☒ C. Aplikácia inžinierskych metód na softvér, zaoberá sa všetkými aspektmi tvorby softvéru
- ☒ D. Aplikácia systematického, disciplinovaného, merateľného prístupu na vývoj a údržbu softvéru

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346596

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346596

3 Ktoré z nasledujúcich tvrdení platí o SI?
Známky: 1

Vyberte aspoň jednu odpoveď:

- ☒ A. Disciplína, ktorá sa zaoberá tvorbou rozsiahlych softvérových systémov
- ☐ B. Sa zoberá algoritmami, spôsobom práce počítačov a softvérových systémov (exaktný popis)
- ☒ C. Aplikácia inžinierskych metód na softvér, zaoberá sa všetkými aspektmi tvorby softvéru
- ☒ D. Aplikácia systematického, disciplinovaného, merateľného prístupu na vývoj a údržbu softvéru

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

4 Ktorá z fáz vodopádového životného cyklu projektu je najdlhšia?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď:

- ☐ 1. Kódovanie
- ☐ 2. Analýza
- ☒ 3. Údržba
- ☐ 4. Návrh
- ☐ 5. Testovanie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

5 SI sa zaoberá exaktným popisom algoritmov, zatiaľ čo informatika rieši ad hoc problémy tvorby softvéru. Je to pravda?
Známky: 1

Odpoveď:

- ☐ Áno
- ☒ Nie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

4 Ktorá z fáz vodopádového životného cyklu projektu je najdlhšia?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď:

- ☐ 1. Kódovanie
- ☐ 2. Analýza
- ☒ 3. Údržba
- ☐ 4. Návrh
- ☐ 5. Testovanie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

5 SI sa zaoberá exaktným popisom algoritmov, zatiaľ čo informatika rieši ad hoc problémy tvorby softvéru. Je to pravda?
Známky: 1

Odpoveď:

- ☐ Áno
- ☒ Nie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

Stránka: 1 2 (Ďalší)

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346596&page=1

6 Akú časť práce na projekte zvyčajne zaberie testovanie?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. 30%
- ☒ 2. 50%
- ☐ 3. 40%
- ☐ 4. 60%

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

7 Aká(é) je(sú) výhoda(vy) vodopádového životného cyklu?
Známky: 1

Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☐ 1. Priebežná kontrola kvality produktu
- ☐ 2. Od zadania po hotový produkt ubehne krátky čas
- ☒ 3. Proces sa dá plánovať a kontrolovať
- ☒ 4. Vynucuje si zavedenie pravidiel a dodržiavanie termínov

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

8 Aké sú základné prvky vývoja softvéru?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. Ľudia, proces, kapitál, produkt
- ☐ 2. Ľudia, projekt, kapitál, produkt
- ☐ 3. Ľudia, proces, projekt, kapitál
- ☒ 4. Ľudia, proces, projekt, produkt

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

8 Aké sú základné prvky vývoja softvéru?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. Ľudia, proces, kapitál, produkt
- ☐ 2. Ľudia, projekt, kapitál, produkt
- ☐ 3. Ľudia, proces, projekt, kapitál
- ☒ 4. Ľudia, proces, projekt, produkt

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

9 Aké sú činnosti RUPu?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. testovanie, nasadenie, návrh, odovzdanie
- ☐ 2. testovanie, nasadenie, implementácia, odovzdanie
- ☒ 3. testovanie, nasadenie, implementácia, návrh
- ☐ 4. testovanie, implementácia, návrh, odovzdanie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

10 Aké sú hlavné princípy metodiky RUP?
Známky: 1

Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☒ a. Sledovanie kvality pomocou stanovených kritérií počas celého procesu vývoja

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346665

3. Štrukturovaná analýza a návrh
4. Objektovo orientovaná analýza a návrh

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

4 Čo patrí medzi ciele predmetu SI?
Známky: 1

Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☒ a. Ukázať inžiniersky prístup k tvorbe softvérových systémov
- ☐ b. Získať skúšku
- ☐ c. Zlepšiť sa v programovacích jazykoch
- ☒ d. Ukázať rôzne aspekty tvorby systémov

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

5 V čom sa líšia štrukturovaná a objektovo orientovaná analýza?
Známky: 1

Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☐ A. Pri štrukturovanej je riziko nižšie
- ☒ B. Pri objektovej je riziko nižšie
- ☒ C. Pri objektovej je znovupoužitelnosť vyššia
- ☐ D. Pri štruktúrálnej je znovupoužitelnosť vyššia

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

Stránka: 1 2 (Ďalší)

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346665&page=1

6 Aký je rozdiel medzi „činnosťou“ a „metodikou“?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☒ a. Skupina činností môže byť súčasťou metodiky
- ☐ b. Oba pojmy popisujú to isté
- ☐ c. Činnosť sa skladá z metodík napomáhajúcich pri vývoji produktu
- ☐ d. Nemajú nič spoločné

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

7 Akú časť práce na projekte zvyčajne zaberie testovanie?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. 60%
- ☐ 2. 40%
- ☐ 3. 30%
- ☒ 4. 50%

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

8 Aké sú základné prvky vývoja softvéru?
Známky: 1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. Ľudia, projekt, kapitál, produkt
- ☐ 2. Ľudia, proces, projekt, kapitál
- ☒ 3. Ľudia, proces, projekt, produkt
- ☐ 4. Ľudia, proces, kapitál, produkt

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346658&page=1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 2. Ľudia, proces, projekt, kapitál
- ☒ 3. Ľudia, proces, projekt, produkt
- ☐ 4. Ľudia, proces, kapitál, produkt

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

9
Známky: 1

Ktorá metodológia tvorby softvéru vychádza z analýzy a návrhu založených na notácii objektov?

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ a. Dátovo orientovaná analýza a návrh
- ☒ b. Objektovo orientovaná analýza a návrh
- ☐ c. Založené na vstupoch a výstupoch
- ☐ d. Štruktúrovaná analýza a návrh

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

10
Známky: 1

Softvérové inžinierstvo sa zaoberá len tvorbou rozsiahlych softvérových systémov a nie je možné ho aplikovať aj na malé a stredné projekty. Je to pravda?

Odpoveď:

- ☐ Áno
- ☒ Nie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

Stránka: (Predchádzajúci) 1 2

US03: 2. kvíz - Google Chrome
https://vzdelavanie.uniza.sk/moodle/mod/quiz/review.php?attempt=346596&page=1

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 3. Ľudia, proces, projekt, kapitál
- ☒ 4. Ľudia, proces, projekt, produkt

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

9
Známky: 1

Aké sú činnosti RUPu?

Vyberte jednu odpoveď

- ☐ 1. testovanie, nasadenie, návrh, odovzdanie
- ☐ 2. testovanie, nasadenie, implementácia, odovzdanie
- ☒ 3. testovanie, nasadenie, implementácia, návrh
- ☐ 4. testovanie, implementácia, návrh, odovzdanie

Správny
Známky za odoslaný test: 1/1.

10
Známky: 1

Aké sú hlavné princípy metodiky RUP?

Vyberte aspoň jednu odpoveď.

- ☒ a. Sledovanie kvality pomocou stanovených kritérií počas celého procesu vývoja
- ☐ b. Metodika je založená na vodopádovom životnom cykle
- ☒ c. Vytváranie grafických modelov vo všetkých fázach projektu
- ☐ d. Systematická správa požiadaviek

Čiastočne správny
Známky za odoslaný test: 0.67/1.

Stránka: (Predchádzajúci) 1 2