1 UML/RUP

Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

Ett sekvensdiagram beskriver alla klasser som är inblandade i en sekvens med händelser

- Sant
- Falskt

Ett klassdiagram visar alla objekt som skapas av varje klass

- Sant
- Falskt

Ett use case diagram visar hur man använder en viss klass

- Sant
- Falskt

Att klassen "Barn" ärver från klassen "Förälder" betyder att klassen Förälder måste ha ett privat attribut av typen "Barn".

- Sant
- Falskt

Ett sekvensdiagram visar bara användarna, systemet, och vilka händelser som användarna genererar mot systemet

- Sant
- Falskt

En domänmodell är ett slags karta över alla use cases i domänen, och hur de hänger samman

- Sant
- Falskt

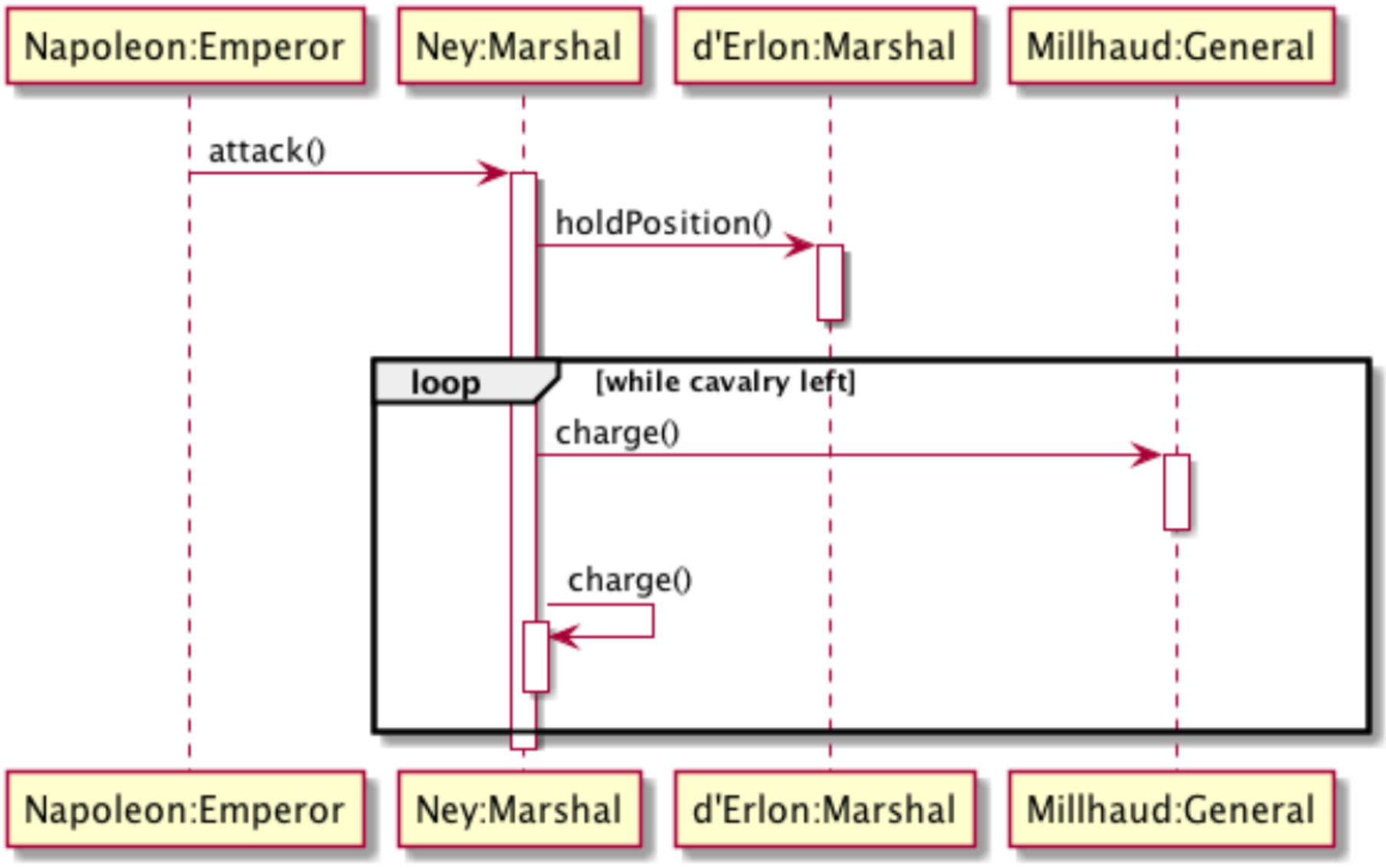
Det är först när man har ett klassdiagram som man kan börja fundera på hur systemet skall testas

- Sant
- Falskt

Totalpoäng: 7

2 Sekvensdiagram

Givet följande sekvensdiagram:



Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

metoden "attack()" skall ligga i klassen "Marshal".

- Sant
- Falskt

Både klassen "Marshal" och klassen "General" skall ha en metod "charge()"

- Sant
- Falskt

Objektet "d'Erlon" har inte metoden "charge()"

- Sant
- Falskt

Objektet "Napoleon" får aldrig veta (enligt det här sekvensdiagrammet) att objektet "Ney" håller på att ta slut på hans kavalleri.

- Sant
- Falskt

i metoden "attack()" finns det programkod för att hitta objektet "Millhaud:General" och anropa metoden "charge()" på detta objekt.

- Sant
- Falskt

metoden "attack()" har inte programkod för att anropa "this->charge()", utan anropet måste komma utifrån.

- Sant
- Falskt

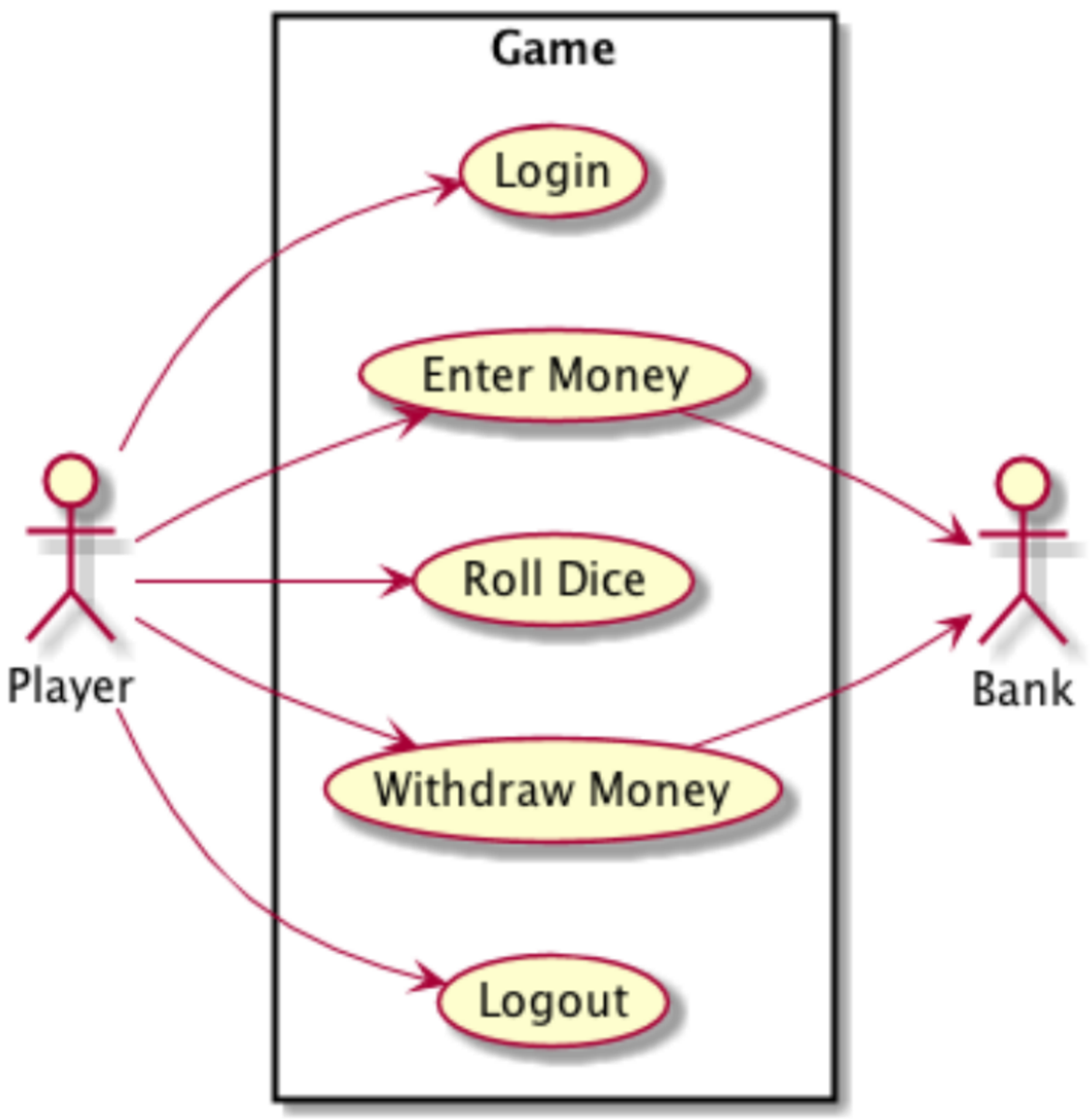
metoden "attack()" måste först vänta på att objektet "d'Erlon" blir klar med att köra metoden "holdPosition()" innan den kan fortsätta.

- Sant
- Falskt

Totalpoäng: 7

3 Use Case Diagram

Givet följande Use Case Diagram:



Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

En Player måste utföra Use Casen uppifrån och ner i den ordning de står (Login, Enter Money, Roll Dice, Withdraw Money, Logout)

- Sant
- Falskt

Om man inte får kontakt med aktören Bank så går det inte att genomföra use caset "Enter Money"

- Sant
- Falskt

Use case diagrammet säger ingenting om att man måste vara inloggad ("Login") för att spela ("Roll Dice")

- Sant
- Falskt

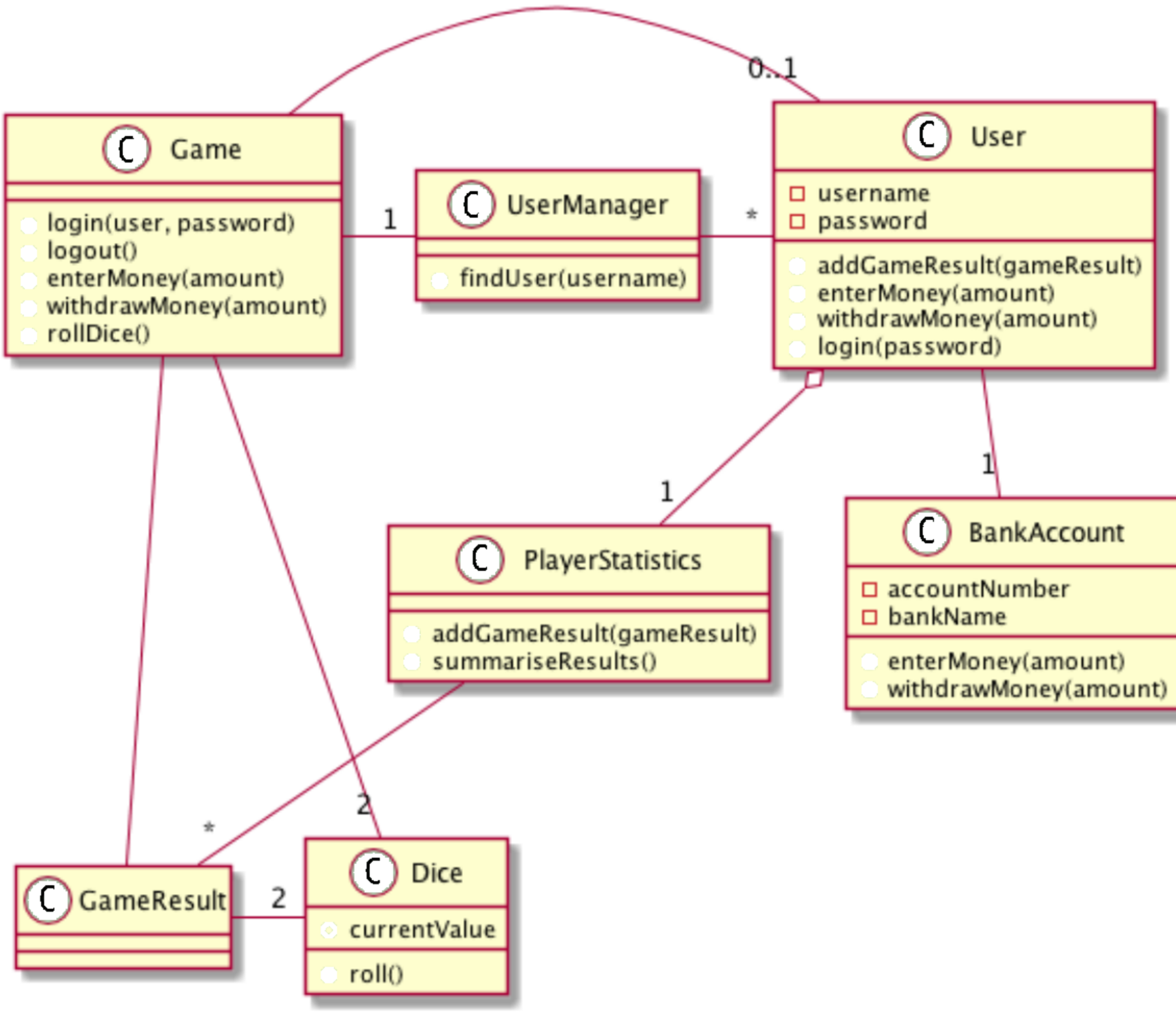
Att man måste vara inloggad (dvs. framgångsrikt avslutat use caset "Login") innan man kan "Roll Dice" beskriver man med hjälp av ett precondition i use caset "Roll Dice"

- ○ Sant
- ○ Falskt

Totalpoäng: 4

4 Klassdiagram

Givet följande klassdiagram:



Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

Varje gång man spelar behöver man två nya tärningar

- Sant
- Falskt

Enligt designmönstret "High Cohesion" finns klassen "PlayerStatistics" för att inte klassen "User" skall behöva ha två olika ansvarsområden.

- Sant
- Falskt

Enligt designmönstret "Low Coupling" hade det varit bättre om "Game" inte hade haft någon association till "Dice" -- det hade räckt om GameResult hade det.

- Sant
- Falskt

Objektet "mainGame:Game" får bara ha högst en association till ett objekt av typen User i taget.

- Sant
- Falskt

Associationen mellan "User" och "BankAccount" implementeras bäst med hjälp av en array.

- Sant
- Falskt

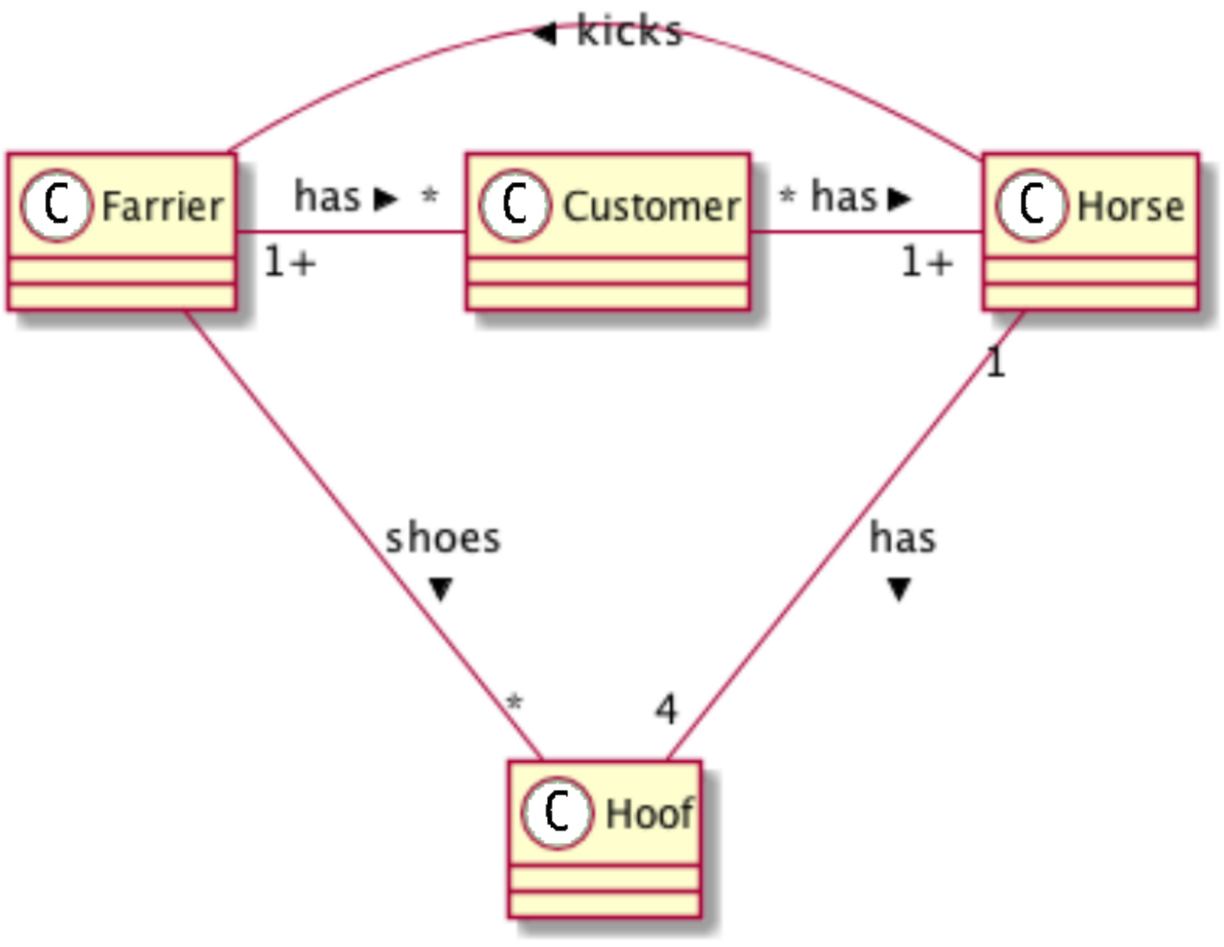
Klassen "User" är en controller för allt som har med enskilda användare att göra.

- Sant
- Falskt

Totalpoäng: 6

5 Klasser och Relationer

Givet följande klassdiagram:



Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

En hovslagare (Farrier) behöver inte ha några kunder

- Sant
- Falskt

Det är odefinierat hur många hästar som sparkar sin hovslagare

- Sant
- Falskt

Börje:Customer har Brunte:Horse och Rosa:Horse

- Sant
- Falskt

En hovslagare (Farrier) skor hästar (Horse)

- Sant
- Falskt

Hästen Lukas:Horse har, efter en olycka, bara tre hovar.

- Sant
- Falskt

Hovslagaren John:Farrier kan sko hovarna på hur många hästar som helst.

- Sant
- Falskt

Wellington:Customer har bara Copenhagen:Horse

- Sant
- Falskt

Totalpoäng: 7

6 Design Patterns

Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

En Observable är en klass med data som andra klasser kan vara intresserade av

- Sant
- Falskt

Objektet main:GUIController, som är en Controller, ansvarar för att kontrollera att användaren använder gränssnittet rätt.

- Sant
- Falskt

Objektet main:GUIController, som är en Controller, ansvarar för att skicka vidare händelser som användaren genererar mot gränssnittet till andra delar av applikationen som utför själva jobbet.

- Sant
- Falskt

Ett Strategy pattern består av minst tre klasser med rollerna Context, AbstractStrategy, och ConcreteStrategy

- Sant
- Falskt

Designmönstret Factory handlar om att all data (Facts) skall samlas i så få klasser som möjligt.

- Sant
- Falskt

Totalpoäng: 5

Grade limits

Betygsgränserna för denna tenta är:

Betyg	Procent	Poäng
MAX	100%	36
A	90%	32
B	80%	29
C	70%	25
D	65%	23
E	60%	21

Lycka till!