Løsnings fors lag til Eksamen i 45060 Systemer i ng 1 Tirs dag 22. mai 1990 Kl. 0900-1300

_

27. april 1992

Oppgave 1, 15%

a) Se sidene 30 og 31:

subsystemstruktur En oppdeling av systemet i en nængde delsystenær, sammen næd en nængde korrelasjoner nællomdelnængdene. Det er her viktig å få næd både delnængdene og korrelasjoner.

konstruktiv dels ystemstruktur er slik at egenskapene til systemet kan utledes mår systemkomponenters egenskaper er kjente.

anvend bar dels ystemstruktur er slik at egens kapene til systemkomponentene sam næn næd korrelasjoner nællomdemresulterer i de egens kaper somer definert for totalsystemæt.

implementerbar delsystemstruktur er slik at hver systemkomponent og korrelasjon kan implementeres.

- p) Fundamental prinsippet finnes passide 34:
- Prinsippet era°inndele systemarbeide i fire separate deloppgaver:
- Definisjon av systemet som en mengde deler. Oppgaven er a°liste opp systemkomponentene.
- inisjon av systemstruktur. Definere alle relevante sammenhenger melom omponenter.

- Definisjon av systemkomponenter. Dvs. for hver av komponentene, definer relevante egenskaper.
- Bestemsystenægenskapene. Dett gjøres basert på komponentegenskaper og deres sammenhenger. Resultatet sammenlignes nædønskede systenægenskaper, hvis nan ikke er fornøyd repeteres alle fire punkter til nan er det.
- c) Se si dene 34-37:
 - 1. Lag initiell definisjon av systemegenskaper, en kravspesifikasjon. Denne reflekterer vanligvis behovene til "super"-systemet somsystemet er en del av.
- 2. Spesifiser subsystemegenskaper og interaksjoner. Dett er de tre første punktene i fundamental prinsippet: Systemkomponenter, egenskaper og interaksjoner er foreslatt.

Lag en konstruktiv subsystemstruktur. Fordi vi vet at bare konstruktive subsystemstrukturer kan kontrolleres formelt, er dette næget ønskelig. Hvis man likevel mangler de nødvendige formælle teorier, mådette steget gåut.

Utled systemegenskaper fra delsystemegenskaper. Dette er det siste punktet Langefors' fundamentalprinsipp. Dette gjøres formelt hvis vi har en eksiserende formell teori, intuitivt hvis denne mangler. Vi konstruerer "bottom p" basert pa" systemkomponenters egenskaper og korrelasjoner.

er konsekvenser av den foreslåtte delsystemstruktur ved å sammenligne le systemægenskaper næd de ønskede egenskaper (fra kravspesifikasjon). edede egenskaper tilfredsstiller kravene, gå til steg 7 forå bestemme mplementerbart. Hvis systemæt ikke tilfredsstiller kravene, gå til

og iterer omnødvendig. Dett gjøres enten veda foresla nyeløs ninger 6), eller veda endre kravene. NB Man bør ha prøvd alle mulige nan reduserer kravene.

e delsystemer og deres interaksjoner er implementerbare. Slike jøres flere ganger i løpet av prosessen. Det finnes tre muligheter nkomponent:

rer et systemsomhar tilfredsstillende egenskaper.

erer et systemsomhar tilnærnæt like egenskaper, og somkan

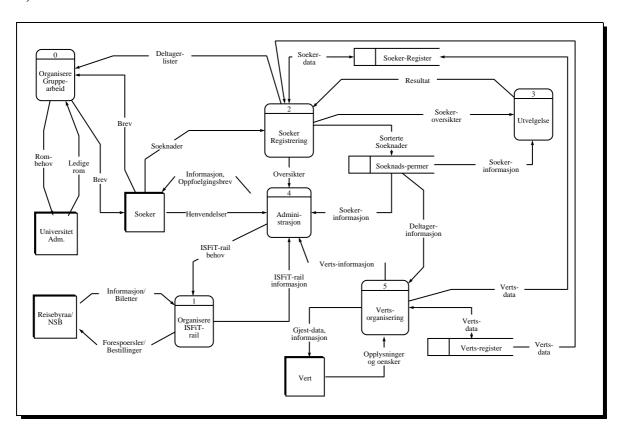
er ikke noe slikt eller tils varende system.

ighetene manan ansla°omi mplenenterbarhet kan bestemmes.

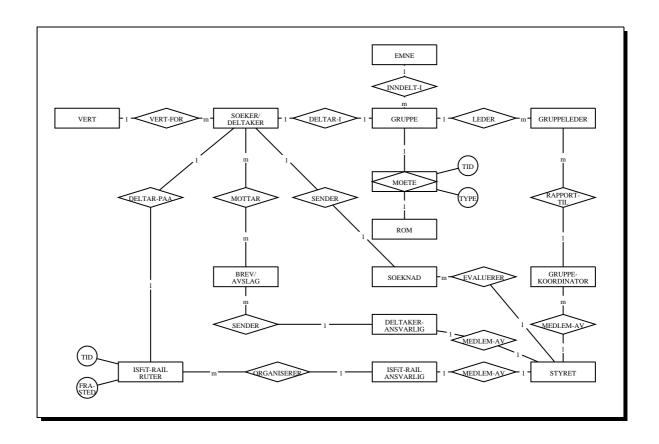
op-down" og "bottom up" spesifikasjon, ved spesippover, og prosessen er iterativ. Et systemsom vil være hierarkisk oppbygget.

Oppgave 2, tilsammen 50%

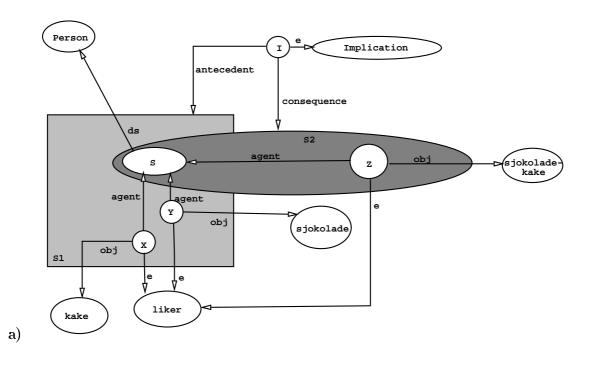
a) 15%



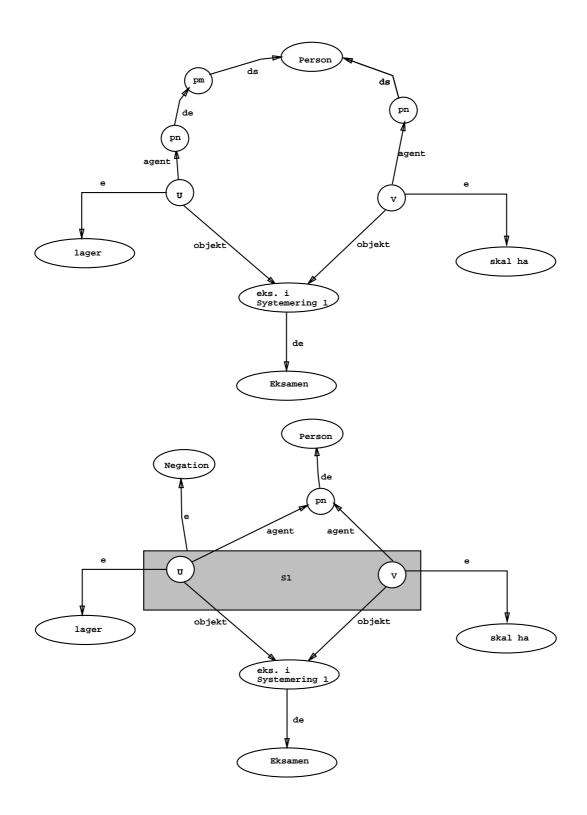
- b) 10% Se øvi nger.
- c) 10% Se øvinger.
- d) 15%



Oppgave 3, 15%



b) Det er flere matera gjøre dette ma:



Oppgave 4, 20%

Løsningen pa°denne oppgaven finnes hovedsakelig pa°sidene 293 til 299 i pensum

Det somer viktiga fa nædseg, er ytterpunktene for hver enkelt av de tre karakteristika somer nevnt i oppgaven.

strategien kan variere fra parachuting til acculturization. Fallskjermstrategi står for en installeringsfilosofi der software er det somresten formes etter. Standardisering er dernæd viktigere enn variasjon, organisasjonen skal tilpasses systemet. Dette har vanligvis den virkning at systemet føles somomdet er tvunget ned over hodene på nænnesker i organisasjonen. Acculturization står fora integrere softwaresystemet i organisasjonen fra starten. Programvare vil da tilpasses organisasjonen, ikke omvendt. Hver enkelt deltar i utvikling av programvare, og undervisning anses viktig.

tempo eller pace kan variere fra sakalt crash til filtrering. Crash hastighet vil si at software-systemet skal implementeres sa hurtig sommulig, med høyest mulig prioritet. Brukeropplæring eller andre organisasjonshensyn tas i betraktning etter at systemet er installert. Filtrering justerer installasjonshastighet etter organisasjonens evne tila til passe seg det nye systemet. Dette medfører nødvendigvis en noe lengre installasjonsperiode, men man kan regne med at endrede arbeidsforhold vil innføres noe lettere hvis man tar tiden til hjelp.

fokus kan være konsentrert på tekniske eller organisasjonsnæssige aspekter. Teknisk fokus prioriterer de tekniske utviklinsaspekter, der teknologer får hovedansvar for installasjonsprosjektet. Organisasjonsnæssig fokus gir de fremtidige brukerne nære prioritet, installasjon er disse brukernes ansvar.

Disse ytterpunktene for de tre karakteristika fokuserer på "brukeren". Variasjonene består hovedsakelig i hvor stor grad brukeren medvirker i installasjonen.

En god besvarelse vil skissere hvilke følger de forskjellige kombinasjonene kan gi: fallskjerminnføring fører til

- drligere koordinering,
- not stand fra mennesker i organisasjonen,
- mindre medvirkning fra ledelsen,

Hvis fallskjernen kombineres næd crash-hastighet, far man i tillegg

- sannsynlighet for dårligere programmare (større feilhyppighet),
- manglende oppretting av logiske feil,
- krevende oppfølging etter innstallasjon med feilretting
- store konflikter mellomteknisk personell og sluttbrukere.

Véd acculturization kombinert med prioritet pa° opplæring/motivering, deltakelse fra ledelsen, har man gode erfaringer. Fa° tekniske eller organisasjonsmessige problemer.

Somen konklusjon kan nan si at ved fallskjerminnføring er bare de somer aktivt næd i innstalleringen forberedt. En god bes var el se vil også ta næd s
 vakhet er næd den "nyke" i nnføringen (accul turization):

- \bullet økt sannsynlighet for forsinket installasjon,
 - lansiktige problemer kan overskygges av kortsiktighet