

Cognome _____ Nome _____ Matricola _____

Test di Valutazione

1. Quale tipo di prototipazione parte con i requisiti meglio compresi?
☐ Prototipazione esplorativa ☐ Prototipazione throw-away ☐ Prototipazione mock-ups
2. Cosa non va individuato in fase di analisi dei requisiti ?
☐ Le classi del dominio applicativo ☐ Le classi del dominio delle soluzioni ☐ Le operazioni delle classi
3. Quale di queste affermazioni non è appropriata per il modello di processo a cascata ?
☐ Consente di ridurre il rischio legato alla cattiva comprensione dei requisiti utente
☐ Le fasi del processo sono in progressione sequenziale
☐ I semilavorati all'uscita di una fase sono congelati e non possono essere più modificati
☐ Le funzionalità del sistema sono sviluppate in maniera incrementale
☐ Consente di ridurre il rischio di non rispettare i tempi (di consegna) e i costi preventivati
☐ E' sempre possibile il riciclo sulle attività precedenti per eliminare i problemi riscontrati nelle fasi successive
4. Qual è l'obiettivo della prototipazione throw-away?
☐ Costruire un sistema in modo rapido ☐ Ridurre i costi di sviluppo e manutenzione
☐ Avere una chiara comprensione dei requisiti
5. Dire quali delle seguenti affermazioni NON sono vere:
☐ Lo sviluppo esplorativo è adatto per sistemi interattivi a vita breve
☐ Lo sviluppo esplorativo consente di costruire un sistema in modo rapido
☐ Lo sviluppo esplorativo è adatto per sistemi interattivi a vita lunga
☐ Lo sviluppo esplorativo non è adatto per sistemi interattivi
☐ Il processo di sviluppo esplorativo gode di buona visibilità
☐ Il processo di sviluppo esplorativo consente di ridurre il rischio legato alla cattiva comprensione dei requisiti
☐ Lo sviluppo esplorativo consente di costruire un sistema con buona manutenibilità
☐ Nello sviluppo esplorativo le attività di specifica, progettazione e implementazione sono eseguite in modo sequenziale
☐ Nello sviluppo esplorativo vengono costruite varie versioni del sistema che sono sottoposte a validazione da parte dell'utente
☐ Consente di ridurre il rischio di non rispettare i tempi (di consegna) e i costi preventivati
☐ Lo sviluppo esplorativo consente di costruire un sistema con una chiara strutturazione
6. Quale di queste affermazioni è appropriata per il modello di processo a spirale?
☐ Integra sviluppo e manutenzione
☐ E' caratterizzato da una rigida sequenza di fasi predefinite
☐ E' caratterizzato da una gestione sistematica dei rischi di progetto
☐ E' caratterizzato dalla ripetizione ciclica di 5 task region
☐ E' poco flessibile
☐ E' un meta-modello
☐ Consente di definire facilmente il contratto
☐ Può essere utilizzato per sviluppare sistemi in domini non noti
☐ Per ogni sistema è possibile utilizzare un solo modello di processo
7. Quali di questi è un requisito funzionale (1), non funzionale (2), vincolo (3):
☐ Il linguaggio di implementazione deve essere Java
☐ Il sistema deve consentire di commentare un articolo
☐ Il sistema deve consentire di visualizzare gli articoli con meno di 5 click
8. Che tipo di relazione può esistere tra due attori in un diagramma dei casi d'uso:
☐ Associazione ☐ Dipendenza ☐ Generalizzazione
9. Cosa si intende per reverse engineering?
☐ Lo sviluppo parte da zero, non esiste un sistema precedente
☐ Costruire i modelli a partire da un sistema
☐ Fornire i servizi di un sistema esistente in un nuovo ambiente operativo
10. Cosa si intende per consistenza dei requisiti ?
☐ I requisiti rappresentano la vista dell'utente
☐ Sono descritti tutti i possibili scenari del sistema
☐ Non ci sono requisiti funzionali e non funzionali che si contraddicono
11. Cosa esprime una relazione di estensione tra casi d'uso ?
☐ Una variante del normale flusso di eventi di un caso d'uso
☐ Una specializzazione di un caso d'uso
☐ Una decomposizione funzionale di un caso d'uso
12. Indicare una tipologia di prodotto software adatto per ognuno di questi modelli di processo:
A cascata _____

Corso di Ingegneria del Software (Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. C. Gravino)

Cognome _____ Nome _____ Matricola _____

Trasformatore

Sviluppo Esplorativo

13. A cosa servono gli stereotipi in UML? Di che tipo sono? Fornisci un esempio per use case e per class diagram?

14. Possiamo rappresentare una componente del sistema da sviluppare con un attore? Perché?

15. Qual è la differenza tra include ed extend?

16. Cosa si intende per cammino critico. Cosa è lo slack time?

17. Cosa si intende per prodotto SW generico e specifico?

18. Da chi è stato definito il codice etico e di quanti principi si compone? Qual è l'obiettivo?

19. Quali di questi sono regole dell'Extreme programming?

O Scegliere ed utilizzare un preciso standard di scrittura del codice

O Progettare dettagliatamente

O Ognuno è responsabile del codice che scrive

O Lavorare costantemente per 44 ore settimanali

O Integrare continuamente i cambiamenti al codice

20. Cosa si intende per task, attività, workpackage, milestone e deliverable

21. Cosa si intende per rationale? Perché è importante fornire il rationale nella documentazione? In una minuta struttura basata su rationale e issue cosa occorre fornire?

22. Cosa si intende per tracciabilità forward e backward?

23. Spiegare cosa si intende per oggetti Boundary, Entity e Control. Perché è utile tale classificazione?

24. Fornire la differenza tra requirements elicitation e requirements analysis

25. Fornire lo use case diagram della piattaforma di e-learning. Fornire la descrizione di uno degli use case individuati.

Corso di Ingegneria del Software (Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. C. Gravino)

Cognome_____Nome_____Matricola_____