|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | spørgsmål | Ja: | Nej: | Ved ikke |
| 1 | Vandfaldsmodellen er en iterativ proces |  | X |  |
| 2 | Vandfaldsmodellen er helt forældet og kan ikke bruges til systemudvikling |  | X |  |
| 3 | UP er en iterativ proces | X |  |  |
| 4 | I UP er det ikke meningen at kunderne blander sig i løbet af en fase |  | X |  |
| 5 | I UP’s construction-fase programmeres der kun |  | X |  |
| 6 | I et projektforløb udarbejdes der kun planer i starten af fasen |  | X |  |
| 7 | UML er et programmeringsværktøj |  | X |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 8 | I analysen besluttes det, hvilke krav der skal stilles til et system | X |  |  |
| 9 | I et projektforløb startes altid med de mest risikofyldte opgaver |  | X |  |
| 10 | I design programmerer man | X |  |  |
| 11 | Alle krav identificeres i inception |  | X |  |
| 12 | Udvikleren beslutter i samarbejde med kunden hvilke artifacts, der skal benyttes i udviklingsarbejdet |  | X  (kunden har ikke noget med artifacts at gøre) |  |
| 13 | En interessent er en bruger af det kommende system | X, men ikke altid |  |  |
| 14 | Spørgeskemaer med åbne spørgsmål giver den bedste viden om en interessents krav | X |  |  |
| 15 | Rige billeder er subjektive | X |  |  |
| 16 | Krav til et system identificeres bedst af kunden | X, men udvikleren er også inden over det, da han ved bedst |  |  |
| 17 | Prototyper er gode til at hjælpe med kravspecificeringen | X |  |  |
| 18 | I inception-fasen kan der udføres programmering | X |  |  |
| 19 | Der udarbejdes ”løsagtige” estimeringer i inception | X |  |  |
| 20 | Inception-fasen har altid kun én iteration |  | X |  |
| 21 | Alle interessenter er altid aktører |  | X |  |
| 22 | Alle aktører er altid interessenter | X |  |  |
| 23 | Tiden kan være en aktør | X |  |  |
| 24 | En use case kan indeholde flere funktioner | X |  |  |
| 25 | En use case beskrivelse indeholder både funktionelle og ikke-funktionelle krav | X |  |  |
| 26 | En use case beskrivelse skal indeholde alle mulige scenarier |  | X |  |
| 27 | En aktør svarer til en fysisk person |  | X |  |
| 28 | Et eksternt system kan være en aktør | X |  |  |
| 29 | Et eksternt system, der kun skal hentes oplysninger fra, kan ikke være en aktør | X |  |  |
| 30 | Alle use case beskrivelser bør være i en fully udgave |  | X |  |