

SCRUM

1. Ποιες είναι οι βασικές αρχές των ευέλικτων (agile) μεθόδων ανάπτυξης λογισμικού;
2. Σε ποια έργα είναι πιο εύκολο να χρησιμοποιήσουμε ευέλικτες αρχές ανάπτυξης λογισμικού όπως το Scrum;
3. Ποιες είναι οι αρμοδιότητες του Product Owner;
4. Ποιες είναι οι αρμοδιότητες του Scrum Master;
5. Ποιες είναι οι συναντήσεις (meetings) που πρέπει να γίνονται στα πλαίσια του Scrum;
6. Τι εννοούμε όταν μιλάμε για user stories;
7. Ποιες είναι οι 3 ερωτήσεις που απαντάει κάθε developer, κατά τη διάρκεια του καθημερινού scrum meeting;
8. Με ποια κριτήρια αποφασίζουμε ότι ένα sprint έχει ολοκληρωθεί;

FACTS AND FALLACIES

1. Είναι η ποιότητα προγραμματιστών σημαντικός παράγοντας στην ανάπτυξη τεχνολογίας λογισμικού; Ναι ή Όχι και γιατί;
2. Τι δυσκολίες εμφανίζονται αν αποπειραθούμε να αναπτύξουμε κώδικα ο οποίος θα θέλαμε να επαναχρησιμοποιηθεί;
3. Τι ισχύει αναφορικά με τα ποσοστά κάλυψης του κώδικα κατά τη διάρκεια των διαδικασιών ελέγχου; Είναι λογικό να απαιτούμε από τους προγραμματιστές την επίτευξη πολύ υψηλών ποσοστών κάλυψης;
4. Χρειαζόμαστε καινούριες μεθοδολογίες αναφορικά με την ανάπτυξη λογισμικού;
5. Ποια είναι τα βασικότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουμε όταν θέλουμε να αντικαταστήσουμε ένα πληροφοριακό σύστημα που βρίσκεται σε παραγωγική λειτουργία για αρκετά χρόνια;

WEB SCALE SYSTEMS

1. Τι εννοούμε όταν μιλάμε για κατακόρυφη και οριζόντια κλιμάκωση σε ένα πληροφοριακό σύστημα;
2. Περιγράψτε με απλά λόγια τις βασικές στρατηγικές με τις οποίες επιτυγχάνουμε οριζόντια κλιμάκωση.
3. Τι είναι και πού χρησιμεύει το Service Bus;

WEB SERVICES & REST

1. Περιγράψτε με απλά λόγια τι εννοούμε όταν μιλάμε για τα web services;
2. Ποιες είναι οι βασικές αρχές της ανάπτυξης web services με βάση την προσέγγιση rest;
3. Τι σημαίνει Dependency Injection και για ποιούς λόγους μας βοηθάει να φτιάξουμε κλάσεις που μπορούν να ελεγχθούν εύκολα μέσω ελέγχου μονάδων; (unit testing)