

Meno:

Osobné číslo:

---

1. Čo je to proces? Čo je to softvérový proces?

---

2. Vymenujte 4 hlavné vlastnosti (atribúty) softvérového systému spadajúce pod spoľahlivosť.

---

3. Vymenujte alternatívy k prirodzenému jazyku, ktoré slúžia na špecifikáciu systémových požiadaviek.

---

4. Aké diagramy sa používajú na popis architektúry SW? Uveďte aspoň 1 UML a aspoň 1 nie-UML diagram.

---

5. Aké typy modelov správania sa používajú na popis dynamickej stránky systému?

---

6. (a) Nakreslite rozvetvenie stavov (fork) v stavovom diagrame, zo stavu A do stavov B a C.

(b) Nakreslite rozvetvenie (fork) v diagrame aktivít, z aktivity A do aktivít B a C.

7. Namodelujte stavový diagram pre hru šach: Na začiatku je na ťahu biely, následne čierny a opakuje sa to kým nenastane jedna z nasledujúcich troch situácií: biely nepotiahne a nedá šach-mat čiernemu; čierny nepotiahne a nedá šach-mat bielemu; nastane remíza tým, že ktorýkoľvek z hráčov nepotiahne tak, že nie je možné ďalej vykonať ťah podľa pravidiel. Dodržte UML 2.x špecifikáciu.

---

8. Nakreslite UML 2.x diagram prípadov použitia pre správu obsahu na webe: Redaktor môže (a) vytvárať nové stránky a môže (b) meniť obsah existujúcich. Administrátor je ako redaktor (jeho špeciálnym prípadom), ktorý navyše môže stránky aj zmazať. Pri zmazaní stránky sa vytvorí informácia, kto stránku zmazal – zaznačte tento prípad použitia v diagrame. Tiež zaznačte, že menenie obsahu existujúcich stránok využíva vytvorenie novej stránky (napr. v prípade, ak stránka pred modifikovaním neexistovala).