

1 Teori I

Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

Ett objekt är en instans av en viss klass.

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Ett sekvensdiagram visar i vilken ordning man skall bygga sitt system.

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Ett Use Case Diagram ger en översikt över alla Use Cases, vilka aktörer som är inblandade, vilka delsystem respektive use case hör till, och hur use casen är relaterade till varandra.

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Ett klassdiagram visar de metoder och attribut som objekt av varje klass har.

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Ett systemsekvensdiagram är ett slags sekvensdiagram där man ser vilka systemhändelser aktörer anropar mot systemet i ett visst use case.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Man gör ett interaktionsdiagram för varje systemhändelse.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Ett interaktionsdiagramm beskriver interaktionen mellan olika klasser.

☐ Falskt



☐ Sant

Totalpoäng: 7

2 Teori II

Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

Ett klassdiagram visar alla objekt som skapas av varje klass

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Ett use case diagram visar hur man använder en viss klass

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



En domänenmodell är ett slags karta över alla use cases i domänen, och hur de hänger samman

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Det är först när man har ett klassdiagram som man kan börja fundera på hur systemet skall testas

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Ett klassdiagram beskriver hur klasser och objekt samarbetar.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Design patterns beskriver hur man löser vanliga interaktioner med användarna av systemet i use cases.

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Interaktionsdiagram visar på vilka metodianrop olika objekt gör på andra objekt.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Ett system är inte färdigt för leverans om inte alla use cases är helt implementerade.

☐ Falskt

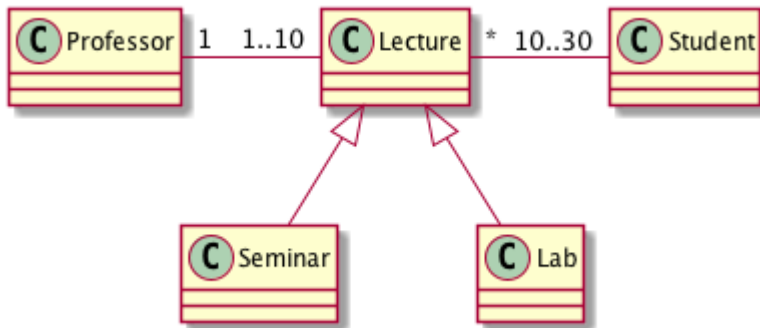


☐ Sant

Totalpoäng: 8

3 Klassdiagram och Relationer mellan Klasser

Betrakta följande relationer mellan klasser:



Notera att detta diagram fokuserar på relationerna mellan klasserna, och går inte in på detaljer i vilka metoder eller attribut som finns.

För varje påstående nedan, markera om relationerna mellan klasserna stödjer påståendet (sant) eller inte stödjer påståendet (falskt) (+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar).

Varje lektion (Lecture) har högst en Professor

☐ Falskt

☐ Sant



Studenter behöver inte besöka Seminarier

☐ Falskt

☐ Sant



Ett Seminarium behöver inte ha några Studenter

☐ Sant

☐ Falskt



Varje Professor får som mest vara inblandad i 10 lektioner (Lecture)

☐ Sant

☐ Falskt



En Professor kan möta upp till 300 Studenter

☐ Falskt

☐ Sant



Det får som mest finnas 300 Studenter i det här systemet

☐ Falskt

☐ Sant



Om en Professor är inblandad i 7 Seminarier så kan han samtidigt också vara inblandad i 7 lektioner (Lecture)

☐ Sant

☐ Falskt



Totalpoäng: 7

4 Design Patterns

Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

En Observable är en klass med data som andra klasser kan vara intresserade av

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Objektet main:GUIController, som är en Controller, ansvarar för att kontrollera att användaren använder gränssnittet rätt.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Objektet main:GUIController, som är en Controller, ansvarar för att skicka vidare händelser som användaren genererar mot gränssnittet till andra delar av applikationen som utför själva jobbet.

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Ett Strategy pattern består av minst tre klasser med rollerna Context, AbstractStrategy, och ConcreteStrategy

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Designmönstret Factory handlar om att all data (Facts) skall samlas i så få klasser som möjligt.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Singleton betyder att man bara får anropa klassen en gång

- ☐ Sant
- ☐ Falskt



Abstract Factory används för att skapa rätt typ av objekt givet ett visst kontext, där resten av systemet inte behöver veta exakt vilken typ objektet är.

☐ Falskt

☐ Sant



Totalpoäng: 7

5 GRASP Patterns

Markera om följande påståenden är sanna eller falska:
(+1 för rätt svar, ingen förändring för fel svar)

Information Expert betyder att ansvaret för att arbeta med en viss information bör ligga i den klass som innehåller informationen.

☐ Falskt

☐ Sant



Information Expert betyder att man skall lägga informationen i den klass som har metoderna för att hantera den.

☐ Falskt

☐ Sant



Strategy pattern använder sig av polymorfism

☐ Sant



☐ Falskt

Ansvarsdriven design handlar om att man alltid skall sätta ut vem som är ansvarig för ett visst designbeslut så man kan utkräva ansvar när något går fel.

☐ Falskt



☐ Sant

High Cohesion går ut på att varje klass skall ha så få och så välavgränsade ansvarsområden som möjligt.

☐ Sant



☐ Falskt

Low Coupling går ut på att man skall sträva efter att ha så få och så "lösa" associationer som möjligt mellan klasser i ett system.

☐ Sant



☐ Falskt

Controllers kan anropa andra Controllers.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Det får bara finnas en instans av en Information Expert.

- ☐ Falskt
- ☐ Sant



Totalpoäng: 8

i Betygsgränser

Betygsgränserna för denna tenta är:

Betyg	Procent	Poäng
MAX	100%	44
A	90%	39
B	80%	35
C	70%	30
D	65%	28
E	60%	26

Lycka till!