

Ukesoppgaver 2:

Prosessmodeller og smidig programvareutvikling

Prosessmodeller definerer hvordan man skal strukturere arbeidsprosessen i et prosjekt. Smidig programvareutvikling står sentralt i dagens systemutviklingsverden.

Oppgave 1

Hvorfor er det hensiktsmessig å definere prosessmodeller på ulike nivåer (generelle, bedriftsnivå, avdeling/prosjektnivå)?

Oppgave 2

- A. Beskriv fossefallsmodellen.
- B. Forklar forskjellene på smidig utvikling og plandrevet utvikling.
- C. Foreslå et utviklingsprosjekt der det kan være gunstig å benytte fossefallsmodellen. Begrunn svaret.

Oppgave 3

Nevn noen prinsipper som blir benyttet i Extreme Programming (XP).

Oppgave 4

- A. Hva er Scrum?
- B. Hva er en sprint, og hvilke ulike faser består den av? Beskriv disse.
- C. Hvilke roller er vanlig i Scrum?
- D. Hva er en backlog?

Oppgave 5

- A. Hva er Kanban?
- B. Beskriv forskjellene på Scrum og Kanban.

Oppgave 6

Foreslå et utviklingsprosjekt der det kan være gunstig å benytte smidig utvikling. Begrunn svaret.

Oppgave 7

Et system utvikles i henhold til en presis og detaljert spesifikasjon som er skrevet av kunden. Systemutviklerne har argumentert for å bruke fossefallsmodellen. Det er først under test at kunden begynner å ane at spesifikasjonen var feil. Systemet tas i bruk og brukerne oppdager at

systemet er ubrukelig fordi det ikke løser deres problem. Diskuter hva som kunne vært gjort for å hindre eller redusere dette problemet.