

Osnovi softverskog inženjerstva
(K - 24.12.2021 - A)

1. a) Šta je .git folder?
b) Koje Git naredbe treba da iskoristi korisnik koji je kreirao fajl *main.c* na svom računaru, da bi ostali korisnici vidjeli te izmjene?
(4 boda)
2. a) Navesti pitanja koja se postavljaju na *Daily Scrum* sastanku.
b) Šta je *Sprint Backlog*?
(4 boda)
3. a) Objasniti i primjerom ilustrovati *association class*.
b) Navesti, objasniti i primjerima ilustrovati veze tipa cjelina-dio u dijagramu klasa.
(6 bodova)
4. Dijagramom sekvence reprezentovati sljedeći scenario:
 1. objekat *a* klase *A* šalje poruku *getReklama* objektu *b* klase *B*;
 2. objekat *b* instancira objekat klase *Generator*;
 3. objekat *b* šalje *generatoru* poruku *getNumber*, a *generator* mu vraća neki slučajan broj (*rezultat*);
 4. ako je *rezultat* paran broj, objekat *b* kreira objekat *r* klase *Reklama1*, inače kreira objekat *r* klase *Reklama2*;
 5. objekat *b* vraća objekat *r* objektu *a*.(5 bodova)
5. Nacrtati dijagram klasa na osnovu sljedeće specifikacije: "*Osoba* ima zaštićene attribute: *ime*, *prezime*, *broj telefona*, *godinu rođenja*. *Radnik* je *osoba*, koja je zaposlena na nekom *radnom mjestu*. Tokom vremena, *radnik* može biti zaposlen na različitim *radnim mjestima* (od nekog datuma, do nekog datuma). *Radno mjesto* ima privatne attribute *naziv* i *sektor*. Svaki *radnik* zaposlen je u nekoj *kompaniji*. *Direktor* kompanije je neka *osoba*. Javna metoda *koJeDirektor()* vraća podatke o *osobi* koja je *direktor* kompanije."
(6 bodova)

Trajanje kolokvijuma: 60 minuta

Osnovi softverskog inženjerstva
(K - 24.12.2021 - B)

1. a) Šta je .gitignore fajl?
b) Šta je Git konflikt i kako nastaje?
(4 boda)
2. a) Koliko traje *Scrum sprint* i šta je izlaz jednog *sprinta*?
b) Šta je *Product Backlog*?
(4 boda)
3. Navesti, objasniti i primjerima ilustrovati veze između slučajeva upotrebe u dijagramu slučajeva upotrebe.
(6 bodova)
4. Dijagramom sekvence reprezentovati sljedeći scenario:
 1. objekat *con* klase *Console* šalje poruku *play* objektu *gm* klase *Game*;
 2. objekat *gm* šalje poruku *get* objektu *mixer* klase *Mixer*, a *mixer* mu vraća neki slučajan broj (*x*);
 3. objekat *gm* tačno *x* puta:
generiše objekat *m* klase *Message* i šalje mu poruku *show*;
 4. objekat *gm* kao rezultat vraća *true* objektu *con*.(5 bodova)
5. Nacrtati dijagram klasa na osnovu sljedeće specifikacije: "*Osoba* ima zaštićene attribute: *ime*, *prezime*, *jmb*. *Kompanija* ima zaštićene attribute: *jib*, *naziv*. *Vlasnik* je *osoba* ili *kompanija*, koja posjeduje *vozilo*. *Vozilo* ima zaštićeni atribut *registarskiBroj*. Isto vozilo može tokom vremena (od nekog datuma, do nekog datuma) imati različite *vlasnike*, a svaki *vlasnik* može u nekom trenutku posjedovati više *vozila*. Javna metoda *koJeVlasnik()* vraća podatke o *vlasniku vozila*."
(6 bodova)

Trajanje kolokvijuma: 60 minuta