

Pitanje 4

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Proces inženjerstva zahtjeva ne uključuje:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. Izlučivanje zahtjeva i analizu
- ☐ b. Studiju izvedivosti
- ☐ c. Specifikaciju zahtjeva
- ☒ d. Validaciju programske potpore ✓
- ☐ e. Rukovanje promjenama u zahtjevima

Točan odgovor je: Validaciju programske potpore

**Pitanje 5**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Dopunite slijedeću tvrdnju: „Obrasci uporabe specificiraju  ✗, a arhitektura  ✗.

**Pitanje 6**

Netočno

Broj bodova: 0,00  
od 1,00

Označi pitanje

Stvarima označavanja odgovara kao UML opis:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. paketi
- ☒ b. razredi, sučelja, slučajevi korištenja, komponentni čvorovi, aktori i sl. ✗
- ☐ c. interakcije i automati stanja
- ☐ d. oznake elemenata modela

Točan odgovor je: oznake elemenata modela

**Pitanje 7**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Za sekvencijske dijagrame vrijede slijedeće tvrdnje (moguće više točnih odgovora):

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. prikazuju objekte kao životne crte
- ☐ b. dobri su za grafički prikaz složenih algoritama
- ☐ c. dobri su za praćenje stanja sustava
- ☐ d. prikazuju interakciju u sustavu
- ☐ e. dobri su za prikaz komunikacije među objektima

Točan odgovor je: prikazuju objekte kao životne crte, dobri su za prikaz komunikacije među objektima, prikazuju interakciju u sustavu

Pitanje 8

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Kod oblikovanja kojih zahtjeva se koriste UML obrasci uporabe?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. funkcionalnih zahtjeva ✓
- ☐ b. zahtjeva kvalitete
- ☐ c. zahtjeva platforme ostvarenja
- ☐ d. zahtjeva procesa oblikovanja

Točan odgovor je: funkcionalnih zahtjeva

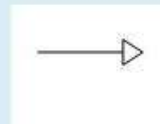
Pitanje 9

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Vrsta poveznice u dijagramu obrazaca uporabe s prikazom:



naziva se:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. pridruživanje/asocijacija
- ☒ b. generalizacija ✓
- ☐ c. uključivanje
- ☐ d. proširenje

Točan odgovor je: generalizacija

Pitanje 10

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Princip višestrukog korištenja u oblikovanju programske potpore koristi se u:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. ponovnom korištenju arhitekture (radni okviri - engl. *frameworks*)
- ☐ b. ponovnom korištenju konzistencije (programski jezici)
- ☐ c. ponovnom korištenju cjelokupne arhitekture sustava
- ☐ d. ponovnom korištenju fragmenata rješenja (knjižnice)
- ☐ e. ponovnom korištenju dijelova arhitekture (arhitekturni obrasci - engl. *architectural patterns*)

Točan odgovor je: ponovnom korištenju konzistencije (programski jezici), ponovnom korištenju fragmenata rješenja (knjižnice), ponovnom korištenju dijelova arhitekture (arhitekturni obrasci - engl. *architectural patterns*), ponovnom korištenju arhitekture (radni okviri - engl. *frameworks*), ponovnom korištenju cjelokupne arhitekture sustava

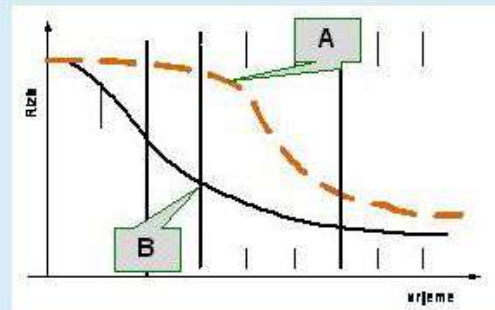
Pitanje 11

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Na slici je prikazana procjena rizika razvoja programske potpore tijekom vremena temeljena na vodopadnom i inkrementalnom modelu.



Odaberite točnu tvrdnju:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. Krivulja A prikazuje inkrementalni model.
- ☒ b. Krivulja B prikazuje inkrementalni model. ✓

Točan odgovor je: Krivulja B prikazuje inkrementalni model.

Pitanje 12

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Koji je model procesa programskog inženjerstva najpogodniji za male i srednje interaktivne sustave?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. RUP proces
- ☒ b. evolucijski ✓
- ☐ c. vodopadni
- ☐ d. komponentno usmjeren

Točan odgovor je: evolucijski

Pitanje 13

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Što vrijedi za spiralni model razvoja programske potpore?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. većina ispitnih slučajeva mora biti završena prije početka implementacije
- ☐ b. barem jedan dio implementacije mora biti završen prije pisanja ispitnih slučajeva
- ☐ c. većina specifikacija je definirana prije kodiranja
- ☒ d. barem jedan dio specifikacija mora biti definiran prije njihovog kodiranja ✓
- ☐ e. nije potrebna

Točan odgovor je: barem jedan dio specifikacija mora biti definiran prije njihovog kodiranja



Pitanje 14

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Unificirani model procesa (engl. *Unified Process Model*) razlikuje se od generičkih procesa programskog inženjerstva jer:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Uvodi iteracije u proces programskog inženjerstva.
- ☐ b. Definira aktivnosti u procesu programskog inženjerstva.
- ☐ c. Povezuje temeljne aktivnosti s modelima, a modele s dijagramima.
- ☐ d. Definira ključne točke (engl. *milestones*) u procesu programskog inženjerstva.
- ☐ e. Definira faze životnog ciklusa programske potpore.

Točan odgovor je: Povezuje temeljne aktivnosti s modelima, a modele s dijagramima., Definira ključne točke (engl. *milestones*) u procesu programskog inženjerstva., Definira faze životnog ciklusa programske potpore.

Pitanje 15

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Prednosti uporabe vodopadnog modela nad "ad hoc" modelom su:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. dobro definirana slijedna organizacija procesa ✓
- ☐ b. nestrukturirani proces
- ☒ c. definirani prijelazi između strogo definiranih faza ✓
- ☐ d. složena organizacija s jednostavnom podrškom
- ☐ e. brze iteracije

Točan odgovor je: definirani prijelazi između strogo definiranih faza, dobro definirana slijedna organizacija procesa

Pitanje 16

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Što znači princip „oblikuj po ugovoru“ ?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. izbjegavanje specifičnosti neke okoline
- ☐ b. sve navedeno
- ☐ c. sve metode imaju ugovor s pozivateljem
- ☐ d. pridržavanje stavki iz ugovora s naručiteljem
- ☐ e. izbjegavanje pretpostavki kako će netko koristiti program

Točan odgovor je: sve metode imaju ugovor s pozivateljem

Pitanje 17

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Arhitektura programske potpore rezultat je koje aktivnosti procesa programskog inženjerstva?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. validacije
- ☐ b. razvoja i oblikovanja
- ☐ c. specifikacije
- ☐ d. evolucije

Točan odgovor je: razvoja i oblikovanja

Pitanje **18**

Netočno

Broj bodova: -0,33  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Koji od ponuđenih odgovora NE PREDSTAVLJA jedan od 12 principa oblikovanja?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. oblikuj za ispitivanje
- ☒ b. povećaj ponovnu iskoristivost ✖
- ☐ c. smanji međuovisnost
- ☐ d. podijeli pa vladaj
- ☐ e. oblikuj za budućnost

Točan odgovor je: oblikuj za budućnost



**Pitanje 19**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Za Liskovin princip zamjene (engl. *Liskov Substitution Principle*) vrijedi:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Ako je objekt proširenje drugog objekta tada ga je moguće upotrebljavati na svim mjestima tog objekta
- ☐ b. odnosi se na interoperabilnost objekta u hijerarhiji nasljeđivanja
- ☐ c. jedan objekt može sigurno zamijeniti drugi samo u istom sloju arhitekture
- ☐ d. objekt koji proširuje drugi objekt može nadjačati (engl. *override*) njegove metode

Točan odgovor je: Ako je objekt proširenje drugog objekta tada ga je moguće upotrebljavati na svim mjestima tog objekta, odnosi se na interoperabilnost objekta u hijerarhiji nasljeđivanja

**Pitanje 20**

Netočno

Broj bodova: 0,00  
od 1,00

Označi pitanje

Na glavnoj metodi programa smijemo koristiti nadjačavanje metoda (engl. *method overriding*)?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. točno
- ☐ b. netočno
- ☒ c. samo u iznimnim slučajevima ✗

Točan odgovor je: netočno

**Pitanje 21**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Koja se od ponuđenih tvrdnji NE odnosi na pojam **razred** u objektnoj paradigmi?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. Razred sadrži podatkovne i proceduralne apstrakcije.
- ☐ b. Razred može biti apstrakcija koncepta iz stvarnog svijeta.
- ☐ c. Sve navedene tvrdnje su točne.
- ☒ d. Program u radu može se sagledati kao skup razreda u međusobnoj kolaboraciji. ✓
- ☐ e. Razred predstavlja jedan definirani tip podataka.

Točan odgovor je: Program u radu može se sagledati kao skup razreda u međusobnoj kolaboraciji.

Pitanje 22

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Metode razreda deklariraju se unutar razreda ključnom riječi  ✗ i pozivaju se preko  ✗.

Pitanje 23

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Razred A je ovisan (engl. *dependent*) o razredu B ako:

Odaberite jedan odgovor:

- ☒ a. A ima referencu na B ✓
- ☐ b. B se upotrebljava kao parametar u poruci koju šalje razred A
- ☐ c. A šalje poruku B
- ☐ d. B šalje poruku A

Točan odgovor je: A ima referencu na B

Pitanje 24

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Konstrukture (engl. *constructor*) upotrebljavamo za:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. inicijalizaciju novih objekta
- ☐ b. oslobađanje memorije
- ☐ c. izgradnju sučelja objekata
- ☐ d. Dinamičko povezivanje objekata
- ☐ e. ništa od navedenog
- ☐ f. stvaranje podrazreda

Točan odgovor je: inicijalizaciju novih objekta

**Pitanje 25**

Nije odgovoreno

Broj bodova od  
1,00

Označi pitanje

U procesu oblikovanja programske potpore, **arhitektura programa** rezultat je  - level dizajna, a **implementacija**  - level dizajna.

**Pitanje 26**

Nije odgovoreno

Broj bodova od  
1,00

Označi pitanje

Koje su od slijedećih tvrdnji točne (*moguće više točnih odgovora*)?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Varijabla razreda sadrži referencu na objekt (adresu).
- ☐ b. Varijabla razreda sadrži konkretni objekt (vrijednost).
- ☐ c. Varijabla instance sadrži referencu na objekt (adresu).
- ☐ d. Varijable razreda i instance su zapravo identični pojmovi.
- ☐ e. Varijabla instance sadrži konkretni objekt (vrijednost).

Točan odgovor je: Varijabla instance sadrži referencu na objekt (adresu)., Varijabla razreda sadrži konkretni objekt (vrijednost).

**Pitanje 27**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Što se zapravo događa kada se poruka šalje na objekt?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. inicijaliziraju se podaci objekta
- ☐ b. postavljaju se vrijednosti privatnih varijabli
- ☒ c. pozva se njegova metoda ✓

Točan odgovor je: pozva se njegova metoda

**Pitanje 28**

Netočno

Broj bodova: 0,00  
od 1,00

Označi pitanje

**Kompozicija** u UML dijagramu razreda znači da kad se uništi kompozit uništavaju se i svi njegovi dijelovi.

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ Točno
- ☒ Netočno ✗

Točan odgovor je 'Da'.

Pitanje **29**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Zahtjevi kvalitete, zahtjevi platforme ostvarenja i zahtjevi procesa čine:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. funkcionalne zahtjeve
- ☐ b. nefunkcionalne zahtjeve

Vaš odgovor nije točan.

Točan odgovor je: nefunkcionalne zahtjeve

Pitanje **30**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Ključni zahtjevi sustava za upravljanje inačicama datoteka (npr. SVN) su:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Jednostavnost pohrane/vraćanja sadržaja.
- ☐ b. Lako upravljanje projektom (engl. *project management*).
- ☐ c. Sposobnost za udaljeni rad.
- ☐ d. Dobro grananje i spajanje razvojnih inačica.
- ☐ e. Podrška za UML modeliranje.

Vaš odgovor nije točan.

Točan odgovor je: Sposobnost za udaljeni rad., Jednostavnost pohrane/vraćanja sadržaja., Dobro grananje i spajanje razvojnih inačica.



**Pitanje 1**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Kao dioniku u ocjeni kakvoće programskog produkta kupcu je najvažnije:

Odaberite jedan odgovor:

- ☒ a. Nijedno od navedenog ✓
- ☐ b. Lakoća oblikovanja
- ☐ c. Sve navedeno
- ☐ d. Lakoća održavanja
- ☐ e. Lakoća ponovne uporabe dijelova

Točan odgovor je: Nijedno od navedenog

**Pitanje 2**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Koje su generičke aktivnosti u svakom procesu inženjerstva zahtjeva?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. evolucija ✓
- ☒ b. validacija i verifikacija ✓
- ☒ c. razvoj i oblikovanje ✓
- ☒ d. specifikacija ✓

Točan odgovor je: specifikacija, razvoj i oblikovanje, validacija i verifikacija, evolucija

**Pitanje 3**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

U iteracije spiralnog modela procesa inženjerstva zahtjeva **ne pripadaju**:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. Izrada prototipa ✓
- ☐ b. Specifikacija zahtjeva
- ☐ c. Validacija zahtjeva
- ☐ d. Izlučivanje zahtjeva
- ☒ e. Studija izvedivosti ✓

**Pitanje 1**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Kao dioniku u ocjeni kakvoće programskog produkta kupcu je najvažnije:

Odaberite jedan odgovor:

- ☒ a. Nijedno od navedenog ✓
- ☐ b. Lakoća ponovne uporabe dijelova
- ☐ c. Lakoća održavanja
- ☐ d. Sve navedeno
- ☐ e. Lakoća oblikovanja

Točan odgovor je: Nijedno od navedenog

**Pitanje 2**

Djelomično točno

Broj bodova: 0,55  
od 1,00

Označi pitanje

U inženjerstvu zahtjeva programske potpore za zahtjeve vrijede tvrdnje:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. to su opisi ograničenja sklopovlja
- ☐ b. to su utvrđena ograničenja implementirane programske potpore
- ☐ c. izražavaju se isključivo posebnim jezicima za oblikovanje sustava, dijagramima i matematičkom notacijom
- ☒ d. to su opisi usluga sustava ✓
- ☒ e. to su ograničenja programske potpore ✓
- ☐ f. mogu se izražavati prirodnim jezikom

Točan odgovor je: to su opisi usluga sustava, to su opisi ograničenja sklopovlja, to su ograničenja programske potpore, mogu se izražavati prirodnim jezikom



**Pitanje 3**

Netočno

Broj bodova: 0,00

od 1,00

🚩 Označi pitanje

U iteracije spiralnog modela procesa inženjerstva zahtjeva **ne pripadaju**:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. Specifikacija zahtjeva ✗
- ☐ b. Izlučivanje zahtjeva
- ☒ c. Validacija zahtjeva ✗
- ☐ d. Studija izvedivosti
- ☐ e. Izrada prototipa

Točan odgovor je: Izrada prototipa, Studija izvedivosti

**Pitanje 4**

Točno

Broj bodova: 1,00

od 1,00

🚩 Označi pitanje

Ako svi zahtjevi obuhvaćeni u dokumentu inženjerstva zahtjeva imaju samo jednu moguću interpretaciju tada možemo tvrditi da je dokument specifikacije zahtjeva:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. moguće verificirati
- ☐ b. sve navedeno
- ☐ c. Ispravan
- ☒ d. jednoznačan ✓
- ☐ e. konzistentan

Točan odgovor je: jednoznačan

**Pitanje 5**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

U koje skupine UML dijagrama spadaju dijagrami obrazaca uporabe i sekvencijski dijagrami?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. Oba su dinamični tipovi dijagrama.
- ☐ b. Dijagram obrazaca uporabe je dinamični tip dijagrama, sekvencijski dijagram je statični tip dijagrama.
- ☐ c. Oba su statični tipovi dijagrama.
- ☒ d. Dijagram obrazaca uporabe je statični tip dijagrama, sekvencijski dijagram je dinamični tip dijagrama. ✓

Točan odgovor je: Dijagram obrazaca uporabe je statični tip dijagrama, sekvencijski dijagram je dinamični tip dijagrama.

**Pitanje 6**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Stvarima označavanja odgovara kao UML opis:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. paketi
- ☐ b. razredi, sučelja, slučajevi korištenja, komponentni čvorovi, aktori i sl.
- ☒ c. oznake elemenata modela ✓
- ☐ d. interakcije i automati stanja

Točan odgovor je: oznake elemenata modela

### Pitanje 7

Djelomično točno

Broj bodova: 0,50  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Za sinkrone poruke u sustavu vrijede slijedeće tvrdnje (moguće više točnih odgovora):

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. pošiljalatelj čeka na odgovor ✓
- ☐ b. na sekvencijskom dijagramu odgovor se ne prikazuje (podrazumijeva se)
- ☐ c. pošiljalatelj ne čeka na odgovor
- ☐ d. na sekvencijskom dijagramu odgovor se prikazuje isprekidanom crtom

Točan odgovor je: pošiljalatelj čeka na odgovor, na sekvencijskom dijagramu odgovor se ne prikazuje (podrazumijeva se)

### Pitanje 8

Netočno

Broj bodova: -0,33  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Granica sustava (*boundary*) u UML dijagramu obrazaca uporabe (*use case diagram*) predstavlja:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. granicu između aktora i sustava
- ☒ b. grafički element koji postoji radi bolje preglednosti dijagrama ✗
- ☐ c. granicu između različitih obrazaca uporabe
- ☐ d. ništa od navedenog

Točan odgovor je: granicu između aktora i sustava

**Pitanje 9**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Vrsta poveznice u dijagramu obrazaca uporabe s prikazom:



naziva se.

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. generalizacija
- ☐ b. proširenje
- ☒ c. asocijacija ✓
- ☐ d. uključivanje

Točan odgovor je: asocijacija

**Pitanje 10**

Djelomično točno

Broj bodova: 0,33  
od 1,00

Označi pitanje

Što je potrebno uključiti u dokument oblikovanja arhitekture programske potpore?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Prioritete koji su vodili proces oblikovanja
- ☐ b. Dobro komentirani kod
- ☐ c. Referenciju prema dokumentu zahtjeva
- ☒ d. Opis s najviše razine promatranja ✓
- ☐ e. Alternativna rješenja

Točan odgovor je: Prioritete koji su vodili proces oblikovanja, Referenciju prema dokumentu zahtjeva, Opis s najviše razine promatranja

Pitanje 11

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Odredite istinite tvrdnje za svojstva modela procesa programskog inženjerstva:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Iteracije su primjenjive samo na RUP model.
- ☐ b. RUP (engl. Rational Unified Process) je najstariji model.
- ☐ c. Implementacija promjena je najlakša u vodopadnom modelu.
- ☒ d. Najmanje novog koda generira se u modelu zasnovanom na komponentama. ✓
- ☐ e. Evolucijski model generira najbolju strukturu.

Vaš odgovor je točan.

Točan odgovor je: Najmanje novog koda generira se u modelu zasnovanom na komponentama.

Pitanje 12

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Koji je model procesa programskog inženjerstva najpogodniji za male i srednje interaktivne sustave?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. vodopadni
- ☐ b. komponentno usmjeren
- ☐ c. RUP proces
- ☒ d. evolucijski ✓

Točan odgovor je: evolucijski



Pitanje 13

Netočno

Broj bodova: 0,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Što vrijedi za spiralni model razvoja programske potpore?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. barem jedan dio specifikacija mora biti definiran prije njihovog kodiranja
- ☒ b. većina ispitnih slučajeva mora biti završena prije početka implementacije ✖
- ☐ c. nije potrebna
- ☐ d. barem jedan dio implementacije mora biti završen prije pisanja ispitnih slučajeva
- ☐ e. većina specifikacija je definirana prije kodiranja

Točan odgovor je: barem jedan dio specifikacija mora biti definiran prije njihovog kodiranja

Pitanje 14

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

🚩 Označi pitanje

Koje od navedenih su glavne značajke unificiranog procesa (*moгуće više točnih odgovora*)?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. Obrasci uporabe (engl. *use cases*) ✔
- ☒ b. Fokus na arhitekturi sustava ✔
- ☒ c. Iterativni i inkrementalni pristup ✔
- ☐ d. Uporaba matematičke specifikacije
- ☐ e. Programiranje u paru (engl. *pairwise programming*)

Točan odgovor je: Iterativni i inkrementalni pristup, Obrasci uporabe (engl. *use cases*), Fokus na arhitekturi sustava




Pitanje 18

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Dopunite slijedeću tvrdnju: „Obrasci uporabe specificiraju  , a arhitektura  .

funkcije

formu

Pitanje 19

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Koje su od navedenih tvrdnji točne?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Polimorfizam se razrješava statički.
- ☐ b. *Overloading* predstavlja inačicu polimorfizma.
- ☐ c. *Overriding* predstavlja inačicu polimorfizma.
- ☐ d. *Polimorfizam* označava postojanje više metoda istog naziva, tipa te broja i vrste parametara u podrazredima koji implementiraju istu apstraktnu operaciju superrazreda.
- ☐ e. Svi podrazredi implicitno nasljeđuju sve značajke definirane u superrazredu.

Točan odgovor je: *Polimorfizam* označava postojanje više metoda istog naziva, tipa te broja i vrste parametara u podrazredima koji implementiraju istu apstraktnu operaciju superrazreda., *Overriding* predstavlja inačicu polimorfizma., Svi podrazredi implicitno nasljeđuju sve značajke definirane u superrazredu.

**Pitanje 20**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

U primjeru:

```
class A {  
    int a;  
    public:  
    A() { a = 0; };  
    void X() { a++; };  
    void Y() { a--; };  
};  
  
class B: public A {  
    public:  
    void X() { a = a + 2; };  
    void Y() { a = a - 2; };  
};  
  
...  
  
//u glavnom programu  
class A *m, *n;  
m = new A();  
m->Y();  
n = new B();  
n->Y();
```

razred B nanovo definira funkcije X i Y.

Postupak nazivamo:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. dinamičko povezivanje
- ☐ b. polimorfizam
- ☐ c. statičko povezivanje
- ☐ d. nadjačavanje (engl. overriding)
- ☐ e. nasljeđivanje

Točan odgovor je: nadjačavanje (engl. overriding)

**Pitanje 21**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

🚩 Označi pitanje

Ako razred nasljeđuje apstraktni razred mora implementirati sve apstraktne metode da bi postao konkretan.

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ Točno
- ☐ Netočno

Točan odgovor je 'Da'.

**Pitanje 29**

Djelomično točno

Broj bodova: 0,50  
od 1,00

Označi pitanje

Osnovu opisa funkcionalnih zahtjeva u dokumentaciji projekta čine:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. UML sekvencijski dijagrami
- ☐ b. UML dijagrami stanja
- ☐ c. UML dijagrami razreda
- ☒ d. UML dijagrami obrazaca uporabe ✓

Vaš odgovor je djelomično točan.

Broj točnih odgovora: 1

Točan odgovor je: UML sekvencijski dijagrami, UML dijagrami obrazaca uporabe

**Pitanje 30**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Za sustav *Subversion* vrijede tvrdnje:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. Središnje mjesto pohrane je uvijek jedan od lokalnih repozitorija (prema dogovoru).
- ☐ b. Inačice datoteka s različitim brojevima revizije nužno su različite.
- ☐ c. Sporovi se rješavaju isključivo ručnim spajanjem promjena u datotekama.
- ☐ d. Izbrisane datoteke je moguće povratiti.
- ☐ e. Broj revizije globalno određuje stanje repozitorija u određenom trenutku.

Vaš odgovor nije točan.

Točan odgovor je: Izbrisane datoteke je moguće povratiti., Broj revizije globalno određuje stanje repozitorija u određenom trenutku.

**Pitanje 15**

Netočno

Broj bodova: 0,00  
od 1,00

Označi pitanje

Koji model procesa programskog inženjerstva je najpogodniji za velike inženjerske projekte gdje se sustav razvija na nekoliko odvojenih mjesta?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. vodopadni
- ☒ b. RUP proces ✗
- ☐ c. komponentno usmjeren
- ☐ d. evolucijski

Točan odgovor je: vodopadni

**Pitanje 16**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Koji od ponuđenih odgovora NE PREDSTAVLJA jedan od 12 principa oblikovanja?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. povećaj ponovnu iskoristivost
- ☐ b. smanji međuovisnost
- ☐ c. oblikuj za ispitivanje
- ☐ d. podijeli pa vladaj
- ☒ e. oblikuj za budućnost ✓

Točan odgovor je: oblikuj za budućnost

**Pitanje 17**

Točno

Broj bodova: 1,00  
od 1,00

Označi pitanje

Koji principi oblikovanja su direktno povezani s principom *povećanja ponovne uporabivosti (reusability)*?

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☒ a. viša razina apstrakcije ✓
- ☒ b. smanjenje međuovisnosti ✓
- ☒ c. povećanje kohezije ✓
- ☐ d. povećanje uporabe postojećeg

Točan odgovor je: povećanje kohezije, smanjenje međuovisnosti, viša razina apstrakcije



**Pitanje 26**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Koji od ponuđenih odgovora predstavlja ispravan način instanciranja i pristupa **varijabli razreda** tipa MojRazred?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. `MojRazred mojaVarijabla = new MojRazred();`  
`tmp = mojaVarijabla.svojstvo1;   //tmp definiran ranije u kodu`
- ☐ b. i a i b je ispravno;
- ☐ c. `tmp = MojRazred.svojstvo1;   //tmp definiran ranije u kodu`

Točan odgovor je: `tmp = MojRazred.svojstvo1;   //tmp definiran ranije u kodu`

**Pitanje 27**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Ako dva objekta imaju identične podatke (atribute) zapravo se radi o jednom te istom objektu koji je dvaput referenciran.

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ Točno
- ☐ Netočno

Točan odgovor je 'Ne'.

**Pitanje 28**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Koje od navedenih tvrdnji vrijede za odnos **agregacije** u UML dijagramu:

Odaberite jedan ili više odgovora:

- ☐ a. agregat predstavlja IS-PART-OF odnos
- ☐ b. agregat predstavlja IS-A odnos
- ☐ c. agregacija je slabija od kompozicije
- ☐ d. kad se uništi agregat uništavaju se i svi njegovi dijelovi

Točan odgovor je: agregat predstavlja IS-PART-OF odnos, agregacija je slabija od kompozicije

**Pitanje 22**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Koja se od ponuđenih tvrdnji NE odnosi na pojam **razred** u objektnoj paradigmi?

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. Razred sadrži podatkovne i proceduralne apstrakcije.
- ☐ b. Razred može biti apstrakcija koncepta iz stvarnog svijeta.
- ☐ c. Razred predstavlja jedan definirani tip podataka.
- ☐ d. Program u radu može se sagledati kao skup razreda u međusobnoj kolaboraciji.
- ☐ e. Sve navedene tvrdnje su točne.

Točan odgovor je: Program u radu može se sagledati kao skup razreda u međusobnoj kolaboraciji.

**Pitanje 23**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Odnos podrazred prema svojem superrazredu (engl. superclass) nazivamo:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. Dinamičko povezivanje (engl. dynamic linking)
- ☐ b. obuhvaćanje (engl. encapsulation)
- ☐ c. agregacija (engl. aggregation)
- ☐ d. specijalizacija
- ☐ e. ništa od navedenog
- ☐ f. apstrakcija (engl. apstraction)

Točan odgovor je: specijalizacija

**Pitanje 24**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

Konstruktor (engl. constructor) upotrebljavamo za:

Odaberite jedan odgovor:

- ☐ a. ništa od navedenog
- ☐ b. oslobađanje memorije
- ☐ c. inicijalizaciju novih objekta
- ☐ d. izgradnju sučelja objekata
- ☐ e. Dinamičko povezivanje objekata
- ☐ f. stvaranje podrazreda

Točan odgovor je: inicijalizaciju novih objekta

**Pitanje 25**

Nije odgovoreno

Broj bodova od 1,00

Označi pitanje

U procesu oblikovanja programske potpore, **arhitektura programa** rezultat je  - level dizajna, a **implementacija**

- level dizajna.

high