

1. Kojoj fazi SDLC-a pripada proces utvrđivanja ciljeva i izrade plana informacijskog sustava?
  - a. Analiza
  - b. Oblikovanje
  - c. Implementacija
  - d. Primjena
  - e. Planiranje
2. Koja tvrdnja ne vrijedi za klasični vodopadni model?
  - a. Slijedno napredovanje iz faze u fazu
  - b. Razvoj započinje tek kad su svi zahtjevi dobro dokumentirani
  - c. Iterativan postupak razvoja
  - d. Nisu dozvoljene naknadne promjene rezultata prethodnih faza
  - e. Problemi u slučaju pogrešaka ili novih/promijenjenih zahtjeva
3. Nakon što je prvo izdanje XP projekta pušteno u produkciju:
  - a. projekt mora istovremeno održavati softver u primjeni i proizvoditi nove iteracije
  - b. brzina implementacije se povećava
  - c. na održavanju će raditi ista projektna ekipa
  - d. ne provodi se održavanje
  - e. podrazumijeva se da sustav zadovoljava sve zahtjeve
4. Koja od navedenih tvrdnji nije istinita?
  - a. Isti naziv tipa ne smije se upotrijebiti u različitim prostorima imena.
  - b. Isti prostor imena može se protezati u više datoteka.
  - c. Prostor imena sadrži definicije razreda, struktura, sučelja, pobrojanih tipova, delegata i deklaraciju drugih prostora imena.
  - d. C# program se može sastojati od više datoteka.
  - e. Svaka datoteka sadrži jedan ili više prostora imena.
5. Zajednički sustav tipova podataka .NET Frameworka naziva se:
  - a. Common Type System
  - b. Common Language Runtime
  - c. MS Intermediate Language
  - d. Base Class Library
  - e. Assembly
6. Koja tvrdnja nije točna?
  - a. Zadaci su osnovni gradbeni elementi svakog projekta
  - b. Zadaci predstavljaju posao koji se mora obaviti da bi se postigao cilj projekta
  - c. Faza je grupa povezanih zadataka koji se odnose na fazu projekta
  - d. Primitivni zadaci se dekompozicijom ne mogu podijeliti na jednostavnije zadatke
  - e. Skupni zadaci se odnose na ključni događaj ili cilj koji treba postići
7. Visual Studio .NET je:
  - a. IDE za razvoj konzolnih aplikacija, desktop aplikacija, web aplikacija, ...
  - b. sustav za upravljanje projektima
  - c. sustav za oblikovanje baza podataka

- d. sustav za generiranje koda
  - e. univerzalno pomagalo za oblikovanje
8. Sustav za kontrolu verzija ima mogućnost pohranjivanja svih relevantnih objekata konfiguracije, verzioniranja, prikupljanja relevantnih objekata te bilježenje i praćenje statusa tema koje se odnose na pojedine objekte konfiguracije.
- a. Točno
  - b. Netočno
9. Razlaganje složenih sustava u lakše upravljive dijelove naziva se:
- a. modularnost
  - b. apstrakcija
  - c. objekt
  - d. učahurivanje
  - e. razred
10. Programska funkcija pridružena razredu zove se:
- a. postupak
  - b. apstrakcija
  - c. postupak
  - d. atribut
  - e. sučelje
11. Zahtjevi koji opisuju zadatke koje korisnik mora moći obaviti služeći se aplikacijama su:
- a. poslovni
  - b. korisnički
  - c. funkcionalni
  - d. nefunkcionalni
  - e. obvezni
12. Što predstavlja zvjezdica na vezi u dijagramu slučajeva korištenja?
- a. Jednosmjernu komunikaciju od sudionika prema slučaju korištenja
  - b. Jednosmjernu komunikaciju od slučaja korištenja prema sudioniku
  - c. Dvosmjernu komunikaciju između sudionika i slučaja korištenja
  - d. Nije moguća komunikacija između sudionika i slučaja korištenja
  - e. Mnogostrukost
13. Koji od navedenih dijagrama ne pripada strukturnim dijagramima?
- a. Dijagram kolaboracije
  - b. Dijagram razreda
  - c. Dijagram objekata
  - d. Dijagram komponenti
  - e. Dijagram ugradnje
14. Korisničko sučelje, poslovni paket, paket za rad s bazom podataka te uslužni paket su paketi koji se prepoznaju kod:
- a. dizajna arhitekture
  - b. dijagrama slijeda
  - c. detaljnog dizajna

- d. specifikacije zahtjeva
- e. domenske analize

15. Što se nalazi na najnižoj razini apstrakcije?

- a. Sustav
- b. Particija/paket
- c. Biblioteka
- d. Razred/objekt
- e. Postupak

16. Prostor imena koji sadrži sučelja i razrede za generičke kolekcije u C#-u je:

- a. System.Collection.Generic
- b. System.Collection
- c. System.Array
- d. System.List
- e. System.Array

17. Bilo koji sastavni dio softvera koji obično podrazumijeva fizičke cjeline, kao npr. assembly, se zove:

- a. programska cjelina
- b. programski modul
- c. komponenta
- d. datoteka
- e. varijabla

18. Što se od navedenog ne preporuča za metode?

- a. Naziv metode mora upućivati na to što metoda radi
- b. Metode s više od 25 redaka preoblikovati podjelom u više metoda
- c. Izbjegavati metode s više od 5 argumenata – koristiti strukture
- d. Koristiti metode za obavljanje više poslova
- e. Sve se preporuča

19. Konstrukcija određenih sučelja kao granica prema “sigurnim” dijelovima koda naziva se:

- a. koncept barikada
- b. koncept obrane
- c. koncept samoobrane
- d. koncept iznimki
- e. koncept sigurnosti

20. Postupak koji obrađuje događaj naziva se:

- a. rukovatelj događajem (Event handler)
- b. događaj
- c. delegat
- d. iznimku
- e. predložak

