

Škola: FAV

Pedmet:

Příjmení a jméno:

Zkoušející: Roman Moucek

Osobní číslo:

Datum: 26.5.2016

Pracovní skupina:

1. Popište princip soutěživého vztahového chování; jakým způsobem dokážete soutěž vyvolat, i naopak potlačit
2. Popište základní princip návrhového vzoru Iterátor. Nakreslete příkladový obrázek – UML diagram struktury vzoru.
3. Vysvětlete pojmy asociace, agregace, kompozice.
4. Vysvětlete pojmy nemenná třídy, pedbžné a následné podmínky.
5. Vysvětlete pojmy provozní, testovací a vývojové prostředí v oblasti servisu IS.
6. Vysvětlete rozdíl mezi testováním nových funkcí a stabilizací?
7. Popište základní principy, fáze a aktivity metodiky Rational Unified Proces (RUP).
8. Vysvětlete základní princip a použití UML diagramu případ užití. Nakreslete příkladový obrázek.
9. Vysvětlete základní princip a použití UML stavového diagramu. Nakreslete příkladový obrázek.
10. Co znamená trojí (tvero) omezení projektu?
11. Jak byste otestovali validitu e-mailové adresy? Uvedte podrobný popis.
12. Popište základní princip návrhového vzoru Skladba (Composite). Nakreslete příkladový obrázek – UML diagram struktury vzoru.
13. Vysvětlete a popište, jak probíhá jednotkové testování. Uvedte příklad.
14. Jakým způsobem je chráněn software v R, EU, USA?
15. Popište architektonické styly dataflow, aktivní a pasivní datové úložiště.
16. Popište základní princip návrhového vzoru Tovární metoda. Nakreslete příkladový obrázek – UML diagram struktury vzoru.
17. Popište smysl Maslowovy pyramidy potřeb a význam jejích jednotlivých pater (základní obrázek budete mít k dispozici)
18. Popište význam, důležitost a možnost změny následujících lidských zdroj: vlastností, schopností a postoj
19. Vysvětlete pojmy podnikatelská pravidla a parametrické (mimofunkční) požadavky.
20. Popište základní typy licencování softwaru a základní obsah licenční smlouvy.
21. Popište základní principy, fáze a aktivity metodiky Rational Unified Proces (RUP).
22. Vysvětlete pojmy asociace, spojení, závislost.