

Subject Name (Gujarati)

4331604 -- Summer 2025

Semester 1 Study Material

Detailed Solutions and Explanations

પ્રશ્ન ૧(અ) [૩ ગુણ]

સોફ્ટવેરની IEEE વ્યાખ્યા આપો. એપ્લીકેશન અને સિસ્ટમ સોફ્ટવેરનું એક એક ઉદાહરણ આપો.

જવાબ

IEEE વ્યાખ્યા: સોફ્ટવેર એ કમ્પ્યુટર પ્રોગ્રામ્સ, પ્રક્રિયાઓ, નિયમો અને સંબંધિત દસ્તાવેજુકરણ અને ડેટાનો સંગ્રહ છે.

ઉદાહરણો:

સોફ્ટવેર પ્રકાર	ઉદાહરણ	હેતુ
એપ્લીકેશન સોફ્ટવેર	Microsoft Word	વડ પ્રોસેસિંગ અને ડોક્યુમેન્ટ બનાવવા
સિસ્ટમ સોફ્ટવેર	Windows 10	હાર્ડવેર સંસાધનોનું સંચાલન કરતું ઓપરેટિંગ સિસ્ટમ

- એપ્લીકેશન સોફ્ટવેર: અંતિમ વપરાશકર્તાઓ માટે ચોક્કસ કાર્યો પૂર્ણ કરવા માટે ડિઝાઇન કરેલા પ્રોગ્રામ્સ
- સિસ્ટમ સોફ્ટવેર: કમ્પ્યુટર હાર્ડવેરનું સંચાલન અને સંચાલન કરતા પ્રોગ્રામ્સ

મેમરી ટ્રીક

“Apps મદદ કરે Users ને, Systems મદદ કરે Hardware ને”

પ્રશ્ન ૧(બ) [૪ ગુણ]

ડેટા ડિક્શનરી પર ટૂંકનોંધ લખો.

જવાબ

ડેટા ડિક્શનરી એ સિસ્ટમમાં વપરાતા ડેટા તત્વોની વ્યાખ્યાઓ અને લક્ષણો ધરાવતો કેન્દ્રીયકૃત ભંડાર છે.
ઘટકો સારણી:

ઘટક	વર્ણન
ડેટા નામ	ડેટા તત્વ માટે અનન્ય ઓળખકર્તા
ઉપનામો	વપરાયેલા વૈકલ્પિક નામો
વર્ણન	હેતુ અને અર્થ
ડેટા પ્રકાર	ફોર્મેટ (integer, string, વગેરે)
લંબાઈ	સાઇઝ મર્યાદાઓ
મૂલ્યો	માન્ય શ્રેણી અથવા સેટ

- હેતુ: ડેવલપમેન્ટ ટીમમાં ડેટા ઉપયોગમાં સુસંગતતા સુનિશ્ચિત કરે છે
- ફાયદા: અસ્પષ્ટતા ઘટાડ છે, સંચાર સુધાર છે, ડેટા વ્યાખ્યાઓનું પ્રમાણીકરણ કરે છે
- ઉપયોગ: સિસ્ટમ ડિઝાઇન અને ડેટાબેઝ બનાવવા દરમિયાન સંદર્ભિત

મેમરી ટ્રીક

“Dictionary ડેટાને સ્પષ્ટ રીતે વ્યાખ્યાયિત કરે છે”

પ્રશ્ન ૧(ક) [૭ ગુણ]

પ્રોટોટાઇપ મોડેલ આફ્ટિ સહિત સમજાવો.

જવાબ

પ્રોટોટાઇપ મોડેલ એ પુનરાવર્તક અભિગમ છે જ્યાં આવશ્યકતાઓને વધુ સારી રીતે સમજવા માટે વહેલું કામકાજનું મોડેલ બનાવવામાં આવે છે.
ડાયાગ્રામ:

Mermaid Diagram (Code)

```

{Shaded}
{Highlighting} []
graph LR
    A[ ] --- B[ ]
    B --- C[ ]
    C --- D[ ]
    D --- E\{ ?\}
    E --- F[ ]
    F --- B}
    E --- G[ ]
    G --- H[ ]
{Highlighting}
{Shaded}
  
```

લક્ષણો:

તબક્કો	પ્રવૃત્તિ	આઉટપુટ
જડપી ડિઝાઇન	મૂળભૂત આર્કિટેક્ચર	પ્રારંભિક ડિઝાઇન
પ્રોટોટાઇપ લિલ્ડ	કામકાજનું મોડેલ	પરીક્ષણથોગ્ય સિસ્ટમ
વપરાશકર્તા મૂલ્યાંકન	ફિડબેક સંગ્રહ	આવશ્યકતાઓનું શુદ્ધીકરણ

- ફ્લાયદા: વહેલું વપરાશકર્તા ફિડબેક, ઓછું ડેવલપમેન્ટ જોખમ, આવશ્યકતાઓની વધુ સારી સમજ
- ગેરફ્લાયદા: અપર્યાપ્ત વિશ્લેષણ તરફ દોરી શકે છે, ગ્રાહક પ્રોટોટાઇપને અંતિમ ઉત્પાદન તરીકે અપેક્ષા કરે છે
- શ્રેષ્ઠ માટે: અસ્પષ્ટ આવશ્યકતાઓ સાથેના પ્રોજેક્ટ્સ

મેમરી ટ્રીક

"Prototype શક્યતાઓ સાબિત કરે છે"

પ્રશ્ન ૧(ક) અથવા [૭ ગુણ]

RAD મોડેલ ફ્લાયદા અને ગેરફ્લાયદા સાથે સમજાવો.

જવાબ

RAD (Rapid Application Development) પ્રોટોટાઇપિંગ અને પુનરાવર્તક ડેવલપમેન્ટ દ્વારા જડપી ડેવલપમેન્ટ પર ભાર મુકે છે.
RAD તબક્કાઓ:

Mermaid Diagram (Code)

```

{Shaded}
{Highlighting} []
graph LR
    A[ ] --- B[ ]
    B --- C[ ]
    C --- D[ ]
  
```

```
D {-{-}{}} E[      ]}
{Highlighting}
{Shaded}
```

ફાયદા વિ ગેરફાયદા:

ફાયદા	ગેરફાયદા
જડપી ડેવલપમેન્ટ	કુશળ ડેવલપર્સની જરૂર
વહેલો વપરાશકર્તા સંડોવણી	મોટા પ્રોજેક્ટ્સ માટે હોંઘ નથી
ઓછો ખર્ચ	વપરાશકર્તાની પ્રતિબદ્ધતા જરૂરી
વધુ સારી ગુણવત્તા	સંચાલિત ન હોય તો તકનીકી જોખમો

- મુખ્ય વિશેષતા: સ્વયંસંચાલિત સાધનો અને 4GL પ્રોગ્રામિંગનો ઉપયોગ
- સમયસીમા: સામાન્ય રીતે ડેવલપમેન્ટ માટે 60-90 દિવસ
- ટીમ: નાની, અનુભવી ડેવલપમેન્ટ ટીમો

મેમરી ટ્રીક

“RAD જડપથી ડેવલપમેન્ટને જડપી બનાવે છે”

પ્રશ્ન ૨(અ) [૩ ગુણ]

પૂર્ણ નામ આપો: SQA, FTR, RAD, BVA, GUI, DFD

જવાબ

સંક્ષિપ્ત શબ્દ	પૂર્ણ નામ
SQA	Software Quality Assurance
FTR	Formal Technical Review
RAD	Rapid Application Development
BVA	Boundary Value Analysis
GUI	Graphical User Interface
DFD	Data Flow Diagram

મેમરી ટ્રીક

“Software Quality And Formal Technical Reviews Rapidly Analyze Development, Boundary Value Analysis Guides User Interface, Data Flow Diagrams”

પ્રશ્ન ૨(બ) [૪ ગુણ]

Agile મેથોડોલોજીની વ્યાખ્યા આપો. તેના સિદ્ધાંતો સમજાવો.

જવાબ

વ્યાખ્યા: Agile એ પુનરાવર્તક સોફ્ટવેર ડેવલપમેન્ટ અભિગમ છે જે સહયોગ, લવચીકતા અને કામકાજના સોફ્ટવેરની જડપી ડિલિવરી પર ભાર મૂકે છે.

મુખ્ય Agile સિદ્ધાંતો:

સિદ્ધાંત	વર્ણન
પ્રક્રિયાઓ કરતા વ્યક્તિઓ	લોકો અને સંચાર પ્રાથમિકતા છે

દસ્તાવેજુકરણ કરતા કામકાજનું સોફ્ટવેર
ગ્રાહક સહયોગ
પરિવર્તનનો જવાબ

કાર્યાત્મક સોફ્ટવેર પ્રાથમિક માપદંડ છે
સતત ગ્રાહક સંડોવણી
કઠોર યોજનાઓ કરતા અનુકૂળનક્ષમતા

- પુનરાવર્તન લંબાઈ: સામાન્ય રીતે 2-4 અઠવાડિયા (sprints)
- ડિલિવરી: વારેવાર કામકાજના સોફ્ટવેર રિલીઝ
- ટીમ માળખું: કોસ-ફંક્શનલ, સ્વ-સગઠિત ટીમો

મેમરી ટ્રીક

“Agile અનુકૂળન કરે છે અને આગળ વધે છે”

પ્રશ્ન ૨(ક) [૭ ગુણ]

XP મોડેલ ફાયદા અને ગેરફાયદા સાથે સમજાવો.

જવાબ

XP (Extreme Programming) એ agile પદ્ધતિ છે જે એન્જિનિયરિંગ પ્રેક્ટિસ અને ગ્રાહક સંતોષ પર ભાર મૂકે છે.

XP પ્રેક્ટિસીસ:

mindmap
root((XP))

{- } {- }

ફાયદા અને ગેરફાયદા:

ફાયદા	ગેરફાયદા
ઉચ્ચ કોડ ગુણવત્તા	અનુભવી પ્રોગ્રામર્સની જરૂર
કડપી ફીડબેક	ગ્રાહક ઉપલબ્ધ હોવા જોઈએ
ઓછા બગ્સ	કોડ-કેન્દ્રિત, ઓછા દસ્તાવેજુકરણ
લવચીકતા	ખર્ચનો અંદાજ લગાવવો મુશ્કેલ

- મુખ્ય પ્રેક્ટિસ: પેર પ્રોગ્રામિંગ કોડ ગુણવત્તા સુનિશ્ચિત કરે છે
- ટેસ્ટિંગ: સ્વયંસંચાલિત ટેસ્ટિંગ સાથે ટેસ્ટ-ફર્સ્ટ અલિગમ
- ગ્રાહકની ભૂમિકા: સતત ફીડબેક પ્રદાન કરતો ઓન-સાઇટ ગ્રાહક

મેમરી ટ્રીક

“eXtreme Programming પ્રેક્ટિસીસ દ્વારા શ્રેષ્ઠતા હાંસલ કરે છે”

પ્રશ્ન ૨(અ) અથવા [૩ ગુણ]

બ્લેક બોક્સ ટેસ્ટિંગની વ્યાખ્યા આપો. તેની બે પદ્ધતિઓના નામ આપો.

જવાબ

વ્યાખ્યા: બ્લેક બોક્સ ટેસ્ટિંગ આંતરિક કોડ માળખાના જ્ઞાન વિના સોફ્ટવેરની કાર્યક્ષમતાની તપાસ કરે છે, ઇનપુટ-આઉટપુટ વર્તન પર ધ્યાન કેન્દ્રિત કરે છે.

બ્લેક બોક્સ ટેસ્ટિંગ પદ્ધતિઓ:

પદ્ધતિ	વર્ણન
Equivalence Partitioning	ઇનપુટને માન્ય/અમાન્ય વર્ગોમાં વિભાજિત કરે છે
Boundary Value Analysis	ઇનપુટ સીમાઓ પર મૂલ્યોનું પરીક્ષણ કરે છે

- અભિગમ: આવશ્યકતાઓ અને સ્પેસિફિકેશન આધારિત પરીક્ષણ
- ટેસ્ટર જ્ઞાન: આંતરિક કોડ જ્ઞાનની જરૂર નથી
- ફોક્સ: બાહ્ય વર્તન અને કાર્યક્ષમતા

મેમરી ટ્રીક

“Black Box વર્તન આધારિત છે”

પ્રશ્ન ૨(બ) અથવા [૪ ગુણ]

CLI નું પૂર્ણ નામ આપો. CLI ને ટ્રૂકમાં સમજાવો.

જવાબ

CLI: Command Line Interface

CLI લક્ષણો:

પાસાં	વર્ણન
ઇનપુટ પદ્ધતિ	વપરાશકર્ત્તા દ્વારા ટાઇપ કરેલા ટેક્સ્ટ કમાન્ડ્સ
આઉટપુટ	ટેક્સ્ટ-આધારિત પ્રતિસાદો
નેવિગેશન	ફાઈલ/ડાયરેક્ટરી ઓપરેશન માટે કમાન્ડ્સ
કાર્યક્ષમતા	અનુભવી વપરાશકર્તાઓ માટે જરૂરી

- ફાયદા: જરૂરી એક્ઝિક્યુશન, ઓળો મેમરી ઉપયોગ, સ્ક્રિપ્ટેબલ
- ગેરફાયદા: કમાન્ડ્સ શીખવાની જરૂર, શરૂઆતીઓ માટે વપરાશકર્તા-મિત્ર નથી
- ઉદાહરણો: Windows Command Prompt, Linux Terminal, DOS

મેમરી ટ્રીક

“Commands ઇન્ટરેક્શનને લીડ કરે છે”

પ્રશ્ન ૨(ક) અથવા [૭ ગુણ]

સ્વચ્છ આફૂતિ સાથે વોટરફોલ મોડેલ સમજાવો.

જવાબ

વોટરફોલ મોડેલ એ રેખીય કમ્પ્યુટર અભિગમ છે જ્યાં પછીના તબક્કામાં જતા પહેલા દરેક તબક્કો પૂર્ણ કરવો આવશ્યક છે.
વોટરફોલ મોડેલ ડાયાગ્રામ:

Mermaid Diagram (Code)

```
{Shaded}  
{Highlighting} []  
graph LR
```

```

A[      ] {-{-}{}} B[      ]
B {-{-}{}} C[      ]
C {-{-}{}} D[      ]
D {-{-}{}} E[      ]
E {-{-}{}} F[      ]

style A fill:#e1f5fe
style B fill:#f3e5f5
style C fill:#fff3e0
style D fill:#f1f8e9
style E fill:#fce4ec
style F fill:#fff8e1

{Highlighting}
{Shaded}

```

તબક્કાની વિગતો:

તબક્કો	પ્રવૃત્તિઓ	ડિલિવરેબલ્સ
આવશ્યકતાઓ	જરૂરિયાતો એકત્રિત અને દસ્તાવેજુકરણ	SRS દસ્તાવેજ
ડિઝાઇન	સિસ્ટમ આર્કિટેક્ચર	ડિઝાઇન દસ્તાવેજો
અમલીકરણ	કોડ ડેવલપમેન્ટ	સોર્સ કોડ
ટેસ્ટિંગ	કાર્યક્ષમતા ચકાસો	ટેસ્ટ રિપોર્ટ્સ
ડિફ્લોયમેન્ટ	સિસ્ટમ ઇન્સ્ટોલેશન	કામકાજનું સિસ્ટમ
મેટાન્નસ	બગ ફિક્સસ, અપડેટ્સ	અપડેટેડ સિસ્ટમ

- ક્રાયદા: સરળ, સંચાલન કરવા સરળ, સારી રીતે દસ્તાવેજુકૃત
- ગેરક્રાયદા: અનાય, મોટું ટેસ્ટિંગ, પરિવર્તનનોને સમાવવા મુશ્કેલ

મેમરી ટ્રીક

“પાણી હંમેશા નીચે તરફ વહે છે”

પ્રશ્ન 3(અ) [3 ગુણ]

એક શબ્દમાં જવાબ આપો:

જવાબ

પ્રશ્ન	જવાબ
સૌથી નાનું કોહેશન	Coincidental
સૌથી મોટું કપલિંગ	Content
કીટોકલ એકટીવીટીનો ફાજલ સમય	Zero

મેમરી ટ્રીક

“Coincidental કોહેશન, Content કપલિંગ, Critical શુન્ય”

પ્રશ્ન 3(બ) [4 ગુણ]

કપલિંગનું વર્ગીકરણ સમજાવો.

જવાબ

કપલિંગ મોડયુલો વર્ચ્યુલન પરસ્પર નિર્ભરતાને માપે છે. જાળવણીક્ષમતા માટે ઓછું કપલિંગ વધુ સારં છે.
કપલિંગ પ્રકારો (શ્રેષ્ઠી ખરાબ સુધી):

પ્રકાર	વર્ણન	ઉદાહરણ
ડેટા	પેરામીટર્સ પાસ કરવામાં આવે છે	પેરામીટર્સ સાથે મેથડ કોલ્સ
સ્ટેમ્પ	ડેટા સ્ટ્રક્ચર પાસ કરવામાં આવે છે	ઓફ્જેક્ટ્સ/રેકોર્ડ્સ પાસ કરવા
કંટ્રોલ	કંટ્રોલ માહિતી પાસ કરવામાં આવે છે	ફ્લેગ્સ/સ્વિચ્યુલ્સ પાસ કરવા
એક્સ્ટરનલ	બાહ્ય ડેટા સંદર્ભ	ગ્લોબલ વેરિયેબલ્સ
કોમન	શેડ ડેટા એરિયા	કોમન મેમરી બ્લોક્સ
કન્ટૈન્ટ	આંતરિક બાબતોમાં સીધો પ્રવેશ	બીજા મોડયુલના ડેટાને બદલવા

- શ્રેષ્ઠ પ્રેક્ટિસ: ડેટા કપલિંગનો લક્ષ્ય રાખો
- ટાળો: કન્ટૈન્ટ અને કોમન કપલિંગ
- ડિઝાઇન ધ્યેય: મોડયુલો વર્ચ્યેની નિર્ભરતાઓ ઘટાડો

મેમરી ટ્રીક

“Data Stamps Control External Common Content”

પ્રશ્ન 3(ક) [7 ગુણ]

નીચેના પદોની વ્યાખ્યા આપો (ફક્ત પૂર્ણ નામ ન આપવું):

જવાબ

પદ	વ્યાખ્યા
UI	User Interface - વપરાશકર્તાઓ સોફ્ટવેર સિસ્ટમ્સ સાથે કિયાપ્રતિક્ષિયા કરવાનું સાધન
SE	Software Engineering - એન્જિનિયરિંગ સિદ્ધાંતોનો ઉપયોગ કરીને સોફ્ટવેર ડેવલપમેન્ટ માટે વ્યવસ્થિત અભિગમ
PMC	Project Management and Control - સોફ્ટવેર પ્રોજેક્ટ્સનું આયોજન, મોનિટરિંગ અને નિયંત્રણ
SDLC	Software Development Life Cycle - વિભાવનાથી મેન્ટનન્સ સુધી સોફ્ટવેર ડેવલપમેન્ટમાં સંડોવાયેલા તબક્કાઓ
Verification	સોફ્ટવેર નિર્દિષ્ટ આવશ્યકતાઓ અને ડિઝાઇનને પૂર્ણ કરે છે કે કેમ તે તપાસવાની પ્રક્રિયા
Validation	સોફ્ટવેર વપરાશકર્તાની જરૂરિયાતો અને હેતુપૂર્ણ હેતુને પૂર્ણ કરે છે કે કેમ તે તપાસવાની પ્રક્રિયા
SRS	Software Requirements Specification - સોફ્ટવેર કાર્યક્ષમતા અને મર્યાદાઓનું વર્ણન કરતો વિસ્તૃત દસ્તાવેજ

- Verification: “શું આપણે ઉત્પાદન સાચી રીતે બનાવી રહ્યા છીએ?”
- Validation: “શું આપણે સાચો ઉત્પાદન બનાવી રહ્યા છીએ?”
- મુખ્ય તફાવત: Verification સ્પેસિફિકેશન તપાસે છે, Validation વપરાશકર્તાની સંતોષ તપાસે છે

મેમરી ટ્રીક

“Users ઇન્ટરાક્ટ કરે છે, Software Engineers પ્લાન કરે છે, Projects મેનેજ કરે છે, Cycles ડિફાઇન કરે છે, Verification આવશ્યકતાઓ તપાસે છે, Validation સંતોષ તપાસે છે, Requirements સોફ્ટવેર સ્પેસિફિક કરે છે”

પ્રશ્ન 3(અ) અથવા [3 ગુણ]

મેન આધારિત UI ફાયદા અને ગેરફાયદા સાથે સમજાવો.

જવાબ

મેન-આધારિત UI વપરાશકર્તા પસંદગી માટે વિકલ્પોને હાયરાર્કિકલ મેન્યુમાં રજૂ કરે છે.
ફાયદા વિ ગેરફાયદા:

ફાયદા	ગેરફાયદા
શીખવા માટે સરળ	નિષ્ણાતો માટે ધીમું
ભૂલો ઘટાડે છે	મર્યાદિત લવચીકતા
સ્વ-સ્પષ્ટીકરણ	સ્કીન સ્પેસનો વપરાશ

- માળખું: વિકલ્પોનું હાયરાર્કિકલ સંગઠન
- નવિગેશન: પોઇન્ટ-એન્ડ-ક્લિક અથવા કીબોર્ડ શૉર્ટકટ્સ
- શ્રેષ્ઠ માટે: સારી રીતે વ્યાખ્યાયિત કાર્યો સાથેની અમલીકેશન-સ

મેમરી ટ્રીક

"Menus પસંદગીઓને સ્પષ્ટ બનાવે છે"

પ્રશ્ન 3(બ) અથવા [4 ગુણ]

કોહેશનનું વર્ગીકરણ સમજાવો.

જવાબ

કોહેશન મોડ્યુલની અંદર તત્ત્વો કેંટલા નજીકથી સંબંધિત છે તે માપે છે. ઉચ્ચ કોહેશન વધુ સારાં છે.
કોહેશન પ્રકારો (શ્રેષ્ઠી ખરાબ સુધી):

પ્રકાર	વર્ણન
ફુંક્શનલ	એક, સારી રીતે વ્યાખ્યાયિત કાર્ય
સિક્વેન્શિયલ	એક તત્ત્વનું આઉટપુટ આગામના તત્ત્વને ફીડ કરે છે
કમ્પ્યુનિક્શનલ	તત્ત્વો સમાન ડેટા પર કામ કરે છે
પ્રોસીજુરલ	તત્ત્વો અમલીકરણ કરું અનુસરે છે
ટેમ્પોરલ	તત્ત્વો સમાન સમયે અમલમાં મૂકાય છે
લોજિકલ	તત્ત્વો સમાન કાર્યો કરે છે
કોઇન્સિઝન્ટલ	તત્ત્વો રેન્ડમ રીતે ગૃહીત કરવામાં આવ્યા છે

- ધ્યેય: ફુંક્શનલ કોહેશન હાંસલ કરો
- ડિઝાઇન સિક્ષુંત: દરેક મોડ્યુલની એક જ જવાબદારી હોવી જોઈએ
- માપદંડ: ઉચ્ચ કોહેશન = વધુ સારાં ડિઝાઇન

મેમરી ટ્રીક

"Functional Sequences Communicate Procedures Temporally through Logical Coincidence"

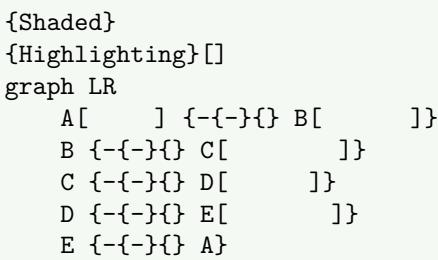
પ્રશ્ન 3(ક) અથવા [7 ગુણ]

રિસ્કની વ્યાખ્યા આપો. રિસ્ક મેનેજમેન્ટ સમજાવો.

જવાબ

રિસ્ક વ્યાખ્યા: સોફ્ટવેર ડેવલપમેન્ટ દરમિયાન થઈ શકતી સંભવિત સમસ્યા, જે પ્રોજેક્ટની સફળતા પર નકારાત્મક અસર કરે છે.
રિસ્ક મેનેજમેન્ટ પ્રક્રિયા:

Mermaid Diagram (Code)



{Highlighting}

{Shaded}

રિસ્ક મેનેજમેન્ટ પ્રવૃત્તિઓ:

પ્રવૃત્તિ	વર્ણન	આઉટપુટ
ઓળખ	સંભવિત સમસ્યાઓ શોધો	રિસ્ક યાદી
મૂલ્યાંકન	સંભાવના અને અસરનું વિશ્લેષણ	રિસ્ક વિશ્લેષણ
પ્રાથમિકતા	મહત્વ પ્રમાણે રિસ્ક રેન્ક કરો	પ્રાથમિકતા મેટ્રિક્સ
ઘટાડો	રિસ્ક પ્રતિસાદ આયોજન	ઘટાડવાની વ્યૂહરચનાઓ
મોનિટરિંગ	રિસ્ક સ્થિતિ ટ્રેક કરો	અપડેટ રિસ્ક સ્થિતિ

- રિસ્ક પ્રકારો: તકનીકી, પ્રોજેક્ટ, બિજનેસ રિસ્ક
- વ્યૂહરચનાઓ: ટાળો, ટ્રાન્સફર કરો, ઘટાડો, સ્વીકારો
- સાધનો: રિસ્ક મેટ્રિસેસ, સંભાવના-અસર ચાર્ટ્સ

મેમરી ટ્રીક

“Risk ને સાવચેતીભર્યા આયોજનની જરૂર છે”

પ્રશ્ન ૪(અ) [૩ ગુણ]

વ્યાખ્યા આપો: Error, Failure, Test case

જવાબ

પદ	વ્યાખ્યા
Error	સોફ્ટવેર ડેવલપમેન્ટ પ્રક્રિયા દરમિયાન થયેલી માનવીય ભૂલ
Failure	અપેક્ષિત પરિણામોથી સોફ્ટવેર વર્તનનું વિચલન
Test case	ચોક્કસ કાર્યક્ષમતા અથવા સિસ્ટમ આવશ્યકતાને ચકાસવા માટેની શરતોનો સેટ

- સંબંધ: Error દોષ તરફ દોરી જાય છે, દોષ નિષ્ફળતાનું કારણ બને છે
- Error સૌંદર્ય: ડેવલપરની ભૂલો, આવશ્યકતાઓનો ગેરસમજ
- Test case ઘટકો: ઇનપુટ, અપેક્ષિત આઉટપુટ, અમલીકરણ પગલાં

મેમરી ટ્રીક

“Errors નિષ્ફળતાનું કારણ બને છે, Tests સમસ્યાઓ પકડે છે”

પ્રશ્ન ૪(બ) [૪ ગુણ]

ATM સિસ્ટમની કોઈ પણ છ ફંક્શનલ રિકવાયરમેન્ટ ઓળખો.

જવાબ

ATM સિસ્ટમ ફંક્શનલ રિકવાયરમેન્ટ્સ:

રિકવાયરમેન્ટ	વર્ણન
વપરાશકર્તા ઓથેન્ટિકેશન	એકાઉન્ટ પ્રવેશ માટે PIN વેરિફિકેશન
બેલેન્સ છંકવાયરી	વર્તમાન એકાઉન્ટ બેલેન્સ પ્રદાનિત કરો
કેશ વિથડ્યોવલ	વિનંતી કરેલ કેશ રકમ વિતરિત કરો
ફંડ ટ્રાન્સફર	એકાઉન્ટ્સ વચ્ચે પૈસા ટ્રાન્સફર કરો
ટ્રાન્ઝેક્શન હિસ્ટરી	તાજેતરના ટ્રાન્ઝેક્શન રેકૉર્ડ્સ બતાવો
PIN ચેન્જ	વપરાશકર્તાઓને PIN બદલવાની મંજૂરી આપો

- સિક્યુરિટી: બધા ટ્રાન્ઝેક્શન્સ માટે ઓથેન્ટિકેશન જરૂરી
- વેલિડેશન: વિથડ્યોવલ પહેલા પર્યાપ્ત બેલેન્સ તપાસો
- લોગિંગ: ઓડિટ માટે બધા ટ્રાન્ઝેક્શન્સ રેકૉર્ડ કરો

મેમરી ટ્રીક

"ATMs ઓથેન્ટિકેટ કરે છે, બેલેન્સ કરે છે, કેશ કરે છે, ટ્રાન્સફર કરે છે, હિસ્ટરી કરે છે, PIN કરે છે"

પ્રશ્ન ૪(ક) [૭ ગુણ]

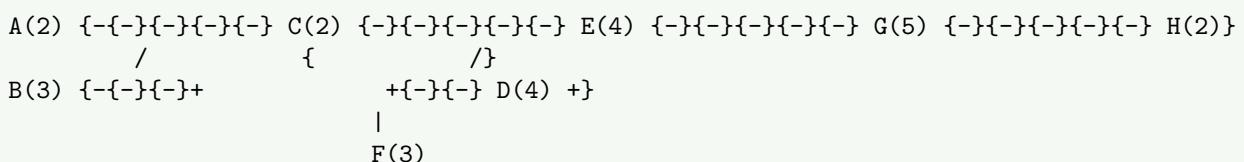
એક્ટિવિટી નેટવર્ક ડાયાગ્રામનો ઉપયોગ જણાવો. નીચેની સિસ્ટમ માટે એક્ટિવિટી નેટવર્ક ડાયાગ્રામ બનાવો અને તેના માટે કિટિકલ પાથ શોધો.

જવાબ

એક્ટિવિટી નેટવર્ક ડાયાગ્રામના ઉપયોગો:

- પ્રોજેક્ટ શેડ્યુલિંગ: પ્રોજેક્ટ ટાઈમલાઇન નક્કી કરો
- કિટિકલ પાથ ઓળખ: લાંબામાં લાંબો પાથ શોધો જે લઘૃતમ પ્રોજેક્ટ અવધિ નક્કી કરે છે
- રિસોર્સ પ્લાનિંગ: રિસોર્સ ફાળવણીને ઓપ્ટિમાઇઝ કરો

એક્ટિવિટી નેટવર્ક ડાયાગ્રામ:



કિટિકલ પાથ વિશ્લેષણ:

પાથ	એક્ટિવિટીઓ	અવધિ	કિટિકલ?
A-C-E-G-H	A	$2+2+4+5+2 = 15$	ના
B-C-E-G-H	B	$3+2+4+5+2 = 16$	હા
A-C-D-G-H	A	$2+2+4+5+2 = 15$	ના

કિટિકલ પાથ: B(16 દિવસ) પ્રોજેક્ટ અવધિ: 16 દિવસ

મેમરી ટ્રીક

"Networks પ્રોજેક્ટ પાથ્સને નેવિગેટ કરે છે"

પ્રશ્ન ૪(અ) અથવા [૩ ગુણ]

રિકવાયરમેન્ટ સંગ્રહ કરવાની કોઈ પણ ત્રણ પ્રક્રિયાઓ સમજાવો.

જવાબ

રિકવાયરમેન્ટ સંગ્રહ પ્રવૃત્તિઓ:

પ્રવૃત્તિ	વર્ણન	આઉટપુટ
સ્ટેકહોલ્ડર ઇન્ટરવ્યુ	વપરાશકર્તાઓ અને કલાયન્ટ્સ સાથે સીધી ચર્ચા	ઇન્ટરવ્યુ નોંધો, રિકવાયરમેન્ટ્સ યાદી
પ્રક્ષાવલીઓ દસ્તાવેજ વિશ્લેષણ	મોટા વપરાશકર્તા જૂથો માટે માળખાગત પ્રક્ષો હાલની સિસ્ટમ દસ્તાવેજુકરણની સમીક્ષા	સર્વે પ્રતિસાદો, આંકડાકીય ડેટા વર્તમાન સિસ્ટમની સમજ

- હેતુ: વપરાશકર્તાની જરૂરિયાતો અને સિરટમ અપેક્ષાઓ સમજવા
 - સહભાગીઓ: વપરાશકર્તાઓ, ગ્રાહકો, ડોમેઇન નિષણાતો, ડેવલપર્સ
 - દસ્તાવેજુકરણ: બધા ધોરણો SRS દસ્તાવેજમાં રેકૉર્ડ કરવામાં આવે છે

ਮੈਮਰੀ ਟ੍ਰੀਕ

“Interviews, Questions, Documents રિકવાઇરમેન્ટ્સ એકત્રિત કરે છે”

પ્રશ્ન ૪(બ) અથવા [૪ ગુણ]

Bank ATM સિસ્ટમ માટે યુઝ કેસ ડાયાગ્રામ દોરો.

ଜ୍ଵାବୁ

ATM યુઝ કેસ ડાયાગ્રામ:

```
graph TD; Customer((Customer)) --> UC1[UC1]; Customer --> UC2[UC2]; Customer --> UC3[UC3]; Customer --> UC4[UC4]; Customer --> UC5[UC5]; Admin((Admin)) --> UC6[UC6]; Admin --> UC7[UC7]; Admin --> UC8[UC8]; Bank[Bank System]
```

The diagram illustrates the system's actors and their interactions with use cases:

- Customer** interacts with five use cases:
 - UC1 [Customer]
 - UC2 [W]
 - UC3 [T]
 - UC4 [C]
 - UC5 [P]
- Admin** interacts with three use cases:
 - UC6 [Load]
 - UC7 [View]
 - UC8 [Main]
- Bank System** is represented as a separate node.

યુઝ કેસ વિગતો:

એક્ટર	યુઝ કેસોસ
કસ્ટમર	Check Balance, Withdraw Cash, Transfer Funds, Change PIN
અડમિન	Load Cash, View Logs, System Maintenance
વોંક સિસ્ટમ	Validate accounts, Process transactions

ਮੇਮਰੀ ਟੀਕ

“Customers ATMs વાપરે છે, Admins સિસ્ટમસ મેઇન્ટેનન્ચન કરે છે”

પ્રશ્ન ૪(ક) અથવા [૭ ગુણ]

સ્પાઇરલ મોડેલ આકૃતિ સહિત સમજાવો.

જવાબ

સ્પાઇરલ મોડેલ ડાયાગ્રામ:

```

graph TB
    subgraph ""
        A["A [ ] { -{-} B [ ] }"]
        B["B { -{-} C [ ] }"]
        C["C { -{-} D [ ] }"]
        D["D { -{-} A }"]

        A1["A1 [ 1] { -{-} B1 [ 1] }"]
        B1["B1 { -{-} C1 [ 1] }"]
        C1["C1 { -{-} D1 [ 1] }"]
        D1["D1 { -{-} A2 [ 2] }"]
        A2["A2 { -{-} B2 [ 2] }"]
        B2["B2 { -{-} C2 [ 2] }"]
        C2["C2 { -{-} D2 [ 2] }"]
    end

```

સ્પાઇરલ મોડેલ લક્ષણો:

ક્રવાઈન્ટ	પ્રવૃત્તિ	હેતુ
આયોજન	ઉદ્દેશ્યો, વિકલ્પો નક્કી કરો	પુનરાવર્તન માટે ધ્યેયો સેટ કરો
રિસ્ક વિશ્લેષણ	રિસ્ક ઓળખો અને ઉકેલો	પ્રોજેક્ટ રિસ્ક ઘટાડો
એન્જિનિયરિંગ	ઉત્પાદન વિકસાવો અને ટેસ્ટ કરો	કામકાજનું સોફ્ટવેર બનાવો
મૂલ્યાંકન	ગ્રાહક મૂલ્યાંકન	વપરાશકર્તા ફીડબેક મેળવો

- મુખ્ય વિશેષતા: પુનરાવર્તક ડેવલપમેન્ટ સાથે રિસ્ક-ડ્રિવન અભિગમ
- શ્રેષ્ઠ માટે: મોટા, જટિલ, ઉચ્ચ-રિસ્ક પ્રોજેક્ટ્સ
- ફાયદા: રિસ્ક મેનેજમેન્ટ, લવરીક, વૃદ્ધિશીલ ડેવલપમેન્ટ
- ગેરફાયદા: જટિલ મેનેજમેન્ટ, મૌખ્ય, રિસ્ક નિપુણતાની જરૂર

મેમરી ટ્રીક

“Spirals પ્લાન કરે છે, રિસ્ક કરે છે, એન્જિનિયર કરે છે, મૂલ્યાંકન કરે છે”

પ્રશ્ન ૫(અ) [૩ ગુણ]

સાચું છે કે ખોટું તે જાણાવો.

જવાબ

વિધાન	જવાબ	સ્પષ્ટીકરણ
એક્ટિવિટી નેટવર્ક ડાયાગ્રામ ક્રિટિકલ પાથ નક્કી કરવા વપરાય છે	સાચું	એક્ટિવિટી નેટવર્કનો પ્રાથમિક હેતુ
CPM માં સૌથી નાનો પાથ ક્રિટિકલ પાથ છે રિસ્ક આવોઇડન-સ એ રિસ્ક ઉકેલવાની શ્રેષ્ઠ તકનીક છે	ખોટું	લાંબામાં લાંબો પાથ ક્રિટિકલ પાથ છે શ્રેષ્ઠ તકનીક રિસ્ક પ્રકાર પર આધારિત છે

- **કિટિકલ પાથ:** પ્રોજેક્ટ નેટવર્કમાં લાંબામાં લાંબો અવધિનો પાથ
- **CPM:** કિટિકલ પાથ મેથડ પ્રોજેક્ટ બોટલનેક ઓળખે છે
- **રિસ્ક વ્યૂહરચનાઓ:** ટાળો, ટ્રાન્સફર કરો, ઘટાડો, રીકારો (પસંદગી સંદર્ભ પર આધારિત છે)

મેમરી ટ્રીક

"સાચા નેટવર્કસ, ખોટા નાના, ખોટા શ્રેષ્ઠ"

પ્રશ્ન ૫(બ) [૪ ગુણ]

પ્રશાલીગત અને એજાઇલ માર્ગ વચ્ચેના તફાવતને ઓળખો.

જવાબ

પ્રશાલીગત વિ એજાઇલ તુલના:

પાસું	પ્રશાલીગત	એજાઇલ
આયોજન	વ્યાપક અગાઉનું આયોજન	અનુકૂલનશીલ આયોજન
દસ્તાવેજુકરણ	ભારે દસ્તાવેજુકરણ	ન્યૂનતમ દસ્તાવેજુકરણ
ગ્રાહક સંડોવણી	આવશ્યકતા તખ્કા સુધી મર્યાદિત	સતત સંડોવણી
પરિવર્તન હેન્ડલિંગ	મુશ્કેલ અને મોંધું	પરિવર્તનને અપનાવે છે
ડિલિવરી	એક અંતિમ ડિલિવરી	વારંવાર વૃદ્ધિશીલ ડિલિવરી
પ્રક્રિયા	પ્રક્રિયા-સંચાલિત	લોકો-સંચાલિત

- **પ્રશાલીગત:** અનુમાનિત, કભિક અભિગમ
- **એજાઇલ:** અનુકૂલનશીલ, પુનરાવર્તક અભિગમ
- **લવચીક્રતા:** એજાઇલ બદલાતી આવશ્યકતાઓ માટે વધુ પ્રતિસાદશીલ

મેમરી ટ્રીક

"પ્રશાલીગત ભારે આયોજન કરે છે, એજાઇલ હળવું અનુકૂલન કરે છે"

પ્રશ્ન ૫(ક) [૭ ગુણ]

યુનિટ ટેસ્ટિંગની વાખ્યા આપો. તેની આકૃતિ દોરો. તેની પ્રક્રિયા સમજાવો.

જવાબ

યુનિટ ટેસ્ટિંગ વાખ્યા: ડિજાઇન સ્પેસિફિકેશન અનુસાર તેઓ યોગ્ય રીતે કાર્ય કરે છે તે ચકાસવા માટે વ્યક્તિગત સોફ્ટવેર ઘટકો અથવા મોડ્યુલોનું અલગથી પરીક્ષણ.

યુનિટ ટેસ્ટિંગ પ્રક્રિયા:

Mermaid Diagram (Code)

```
{Shaded}
{Highlighting} []
graph LR
    A[ ] --{-{-}{}}--> B[ ]
    B --{-{-}{}}--> C[ ]
    C --{-{-}{}}--> D[ ]
    D --{-{-}{}}--> E[ ]
    E --{-{-}{}}--> F`{ ?\}`{ }
    F --{-{-}{}}--> G[ ]
    G --{-{-}{}}--> D
```

```
F {-{-}{}} | H[     ]}
{Highlighting}
{Shaded}
```

યુનિટ ટેસ્ટિંગ પ્રક્રિયા પગલાં:

પગલું	પ્રવૃત્તિ	હતુ
ટેસ્ટ પ્લાનિંગ	ટેસ્ટ કરવાના યુનિટ ઓળખો	ટેસ્ટિંગ સ્કોપ વ્યાખ્યાયિત કરો
ટેસ્ટ ડિઝાઇન	ટેસ્ટ કેસીસ બનાવો	બધા કોડ પાથ આવરો
ટેસ્ટ સેટઅપ	ટેસ્ટ એન્વાયરનમેન્ટ તૈયાર કરો	ટેસ્ટ હેઠળના યુનિટને અલગ કરો
ટેસ્ટ એક્ઝિક્યુશન	ટેસ્ટ કેસીસ ચલાવો	યુનિટ વર્તન ચકાસો
પરિણામ વિશ્લેષણ	પરિણામોનું મૂલ્યાંકન કરો	ખામીઓ ઓળખો
ખામી સુધારણા	મળેલી સમર્યાઓ સુધારો	યુનિટ ગુણવત્તા સુનિશ્ચિત કરો

- ફાયદા: વહેલું ખામી શોધ, સરળ ડીબર્જિંગ, સુધારેલી કોડ ગુણવત્તા
- સાધનો: JUnit, NUnit, સ્વયંસંચાલિત ટેસ્ટિંગ ફેમવકર્સ
- કવરેજ: ઉચ્ચ કોડ કવરેજનો લક્ષ્ય રાખો (સ્ટેટમેન્ટ્સ, બ્રાન્ચીસ, પાથ્સ)

મેમરી ટ્રીક

"યુનિટ્સ વ્યક્તિગત ઘટકોનું સંપૂર્ણ પરીક્ષણ કરે છે"

પ્રશ્ન પ(અ) અથવા [3 ગુણ]

પૂર્ણ નામ આપો.

જવાબ

સંક્ષિપ્ત શબ્દ	પૂર્ણ નામ
AOA	Activity On Arrow
PERT	Program Evaluation and Review Technique
EVA	Earned Value Analysis
CPM	Critical Path Method
WBS	Work Breakdown Structure
PMC	Project Management and Control

મેમરી ટ્રીક

"Activities On Arrows, Programs Evaluate Review Techniques, Earned Values Analyzed, Critical Paths Managed, Work Broken Structured, Projects Managed Controlled"

પ્રશ્ન પ(બ) અથવા [4 ગુણ]

કોડ ઇન્સ્પેક્શન સમજાવો.

જવાબ

કોડ ઇન્સ્પેક્શન એ ખામીઓ ઓળખવા અને ગુણવત્તા ધોરણો સુનિશ્ચિત કરવા માટે ટીમ સભ્યો દ્વારા સોર્સ કોડની વ્યવસ્થિત તપાસ છે.
કોડ ઇન્સ્પેક્શન પ્રક્રિયા:

તબક્કો	પ્રવૃત્તિ	સહભાગીઓ
આયોજન	ઇન્સ્પેક્શન મીટિંગ શેડ્યુલ કરો	મોડરેટર
તૈયારી	વ્યક્તિગત રીતે કોડ સમીક્ષા કરો	બધા ઇન્સ્પેક્ટર્સ
ઇન્સ્પેક્શન મીટિંગ	ઘોરણોની ચર્ચા કરો	ટીમ સભ્યો
રીવર્ક	ઓળખાયેલી સમર્સ્યાઓ સુધારો	લેખક
ફિલો-અપ	સુધારણાઓ ચકાસો	મોડરેટર

- ફાયદા: વહેલું ખામી શોધ, જ્ઞાન શેરિંગ, સુધારેલી કોડ ગુણવત્તા
- ભૂમિકાઓ: લેખક, મોડરેટર, રિવ્યુઆર્સ, રેકોર્ડર
- ફોકસ વિસ્તારો: લોજિક એરર્સ, કોડિંગ સ્ટાન્ડર્ડ્સ, જાળવણીક્ષમતા

મેમરી ટ્રીક

"Inspections કોડ ગુણવત્તા સુધારે છે"

પ્રશ્ન પ(ક) અથવા [૭ ગુણ]

વહાઈટ બોક્સ ટેસ્ટિંગ મેથડની વ્યાખ્યા આપો. જુદી જુદી વહાઈટ બોક્સ ટેસ્ટિંગ મેથડ સમજાવો.

જવાબ

વહાઈટ બોક્સ ટેસ્ટિંગ વ્યાખ્યા: ટેસ્ટિંગ પદ્ધતિ જે સંપૂર્ણ કવરેજ સુનિશ્ચિત કરવા માટે આંતરિક કોડ માળખું, લોજિક પાથ્સ અને અમલીકરણ વિગતોની તપાસ કરે છે.

વહાઈટ બોક્સ ટેસ્ટિંગ પદ્ધતિઓ:

પદ્ધતિ	વર્ણન	કવરેજ ફોકસ
સ્ટેટમેન્ટ કવરેજ	દરેક સ્ટેટમેન્ટ એક્ઝિક્યુટ કરો	બધી કોડ લાઈન્સ
બ્રાન્ચ કવરેજ	બધા નિર્ણય પરિણામોનું પરીક્ષણ કરો	If-દાલે શરતો
પાથ કવરેજ	બધા સંબંધિત પાથ્સ એક્ઝિક્યુટ કરો	સંપૂર્ણ એક્ઝિક્યુશન ફ્લો
કન્ડિશન કવરેજ	બધા કન્ડિશન કોમ્પ્લિનેશનનું પરીક્ષણ કરો	Boolean એક્સપ્રેશન્સ

ટેસ્ટિંગ તકનીકો:

```
mindmap
root(( ))
```

True/False

Boolean

કવરેજ વિશ્લેષણ:

તકનીક	ફોર્મુલા	હેતુ
સ્ટેપ્મેન્ટ	એક્ઝિક્યુટેડ સ્ટેપ્મેન્ટ્સ / કુલ સ્ટેપ્મેન્ટ્સ	બધા કોડ ચાલે તે સુનિશ્ચિત કરો
ભાન્ય	ટેસ્ટેડ બાન્યીસ / કુલ બાન્યીસ	બધા નિર્ણયો આવરો
પાથ	ટેસ્ટેડ પાથ્સ / કુલ પાથ્સ	સંપૂર્ણ ફલો કવરેજ

- સાધનો: કોડ કવરેજ વિશ્લેષકો, ડીબગિંગ સાધનો
- કૃાયદા: સંપૂર્ણ ટેસ્ટિંગ, મૃત કોડ ઓળખે છે, ગુણવત્તા સુનિશ્ચિત કરે છે
- ગેરકૃાયદા: કોડ જાનની જરૂર, સમય લેતું, આવશ્યકતા ગાંસ ગૂંઠી શકે છે

મેમરી ટ્રીક

“હાઇટ બોક્સ કોડ માળખાની અંદર જુઓ છે”