

Tenttikysymykset

- Kuvassa n. puolet kurssin loppukokeen monivalintatehtävien otsikoista.
- Tehtävät ovat suoraviivaisia kysymyksiä aiheesta, useimmat pääteltävissä suoraan teemoista ja esimerkeistä joita luennolla on käsitelty.
- Tentissä ei ole ”I am not not licking toads”-tyylisiä, tai muitakaan kompakysymyksiä.

<input type="checkbox"/>	Kysymyksen nimi / Tunnistenumero
<input type="checkbox"/>	001: Vesiputousmalli
<input type="checkbox"/>	002: Vesiputousmalli, vaiheet
<input type="checkbox"/>	003: Vesiputousmalli, vaatimusmäärittely
<input type="checkbox"/>	004: Vesiputousmalli, rajoitteet
<input type="checkbox"/>	005: Vesiputousmalli, täydennystarpeet
<input type="checkbox"/>	006: Tunnistustehtävä 1, prosessit
<input type="checkbox"/>	007: Tunnistustehtävä 2, prosessit
<input type="checkbox"/>	008: Tunnistustehtävä 3, prosessit
<input type="checkbox"/>	009: Tunnistustehtävä 4, prosessit
<input type="checkbox"/>	010: Tunnistustehtävä 5, prosessit
<input type="checkbox"/>	011: Tunnistustehtävä 6, UML2-kaaviot
<input type="checkbox"/>	012: Tunnistustehtävä 7, UML2-kaaviot
<input type="checkbox"/>	013: Tunnistustehtävä 8, UML2-kaaviot
<input type="checkbox"/>	014: Tunnistustehtävä 9, UML2-kaaviot
<input type="checkbox"/>	015: Tunnistustehtävä 10, UML2-kaaviot
<input type="checkbox"/>	016: UML2-kaaviotyypit
<input type="checkbox"/>	017: Käyttötapauskuvaus
<input type="checkbox"/>	018: UML2 4+1-malli
<input type="checkbox"/>	019: ISO/IEC 25000-malli
<input type="checkbox"/>	020: Ohjelmistotestauksen määritelmä
<input type="checkbox"/>	021: Prototyyppi-pohjainen ohjelmistokehitys
<input type="checkbox"/>	022: Ketterät menetelmät yleisesti
<input type="checkbox"/>	023: SCRUM-prosessimalli
<input type="checkbox"/>	024: Jatkuva integrointi ja -toimitus
<input type="checkbox"/>	025: Vaatimusmäärittely
<input type="checkbox"/>	026: Asiakas ohjelmistoprojektissa
<input type="checkbox"/>	027: Asiakasvaatimusten kerääminen ja analysointi
<input type="checkbox"/>	028: Vaatimuksen ominaisuudet
<input type="checkbox"/>	029: Validointi ja verifiointi
<input type="checkbox"/>	030: Vaatimustyytit
<input type="checkbox"/>	031: Hopealuoti
<input type="checkbox"/>	032: Ohjelmistoprojektin yleiset tavoitteet

