**SWE – Pitanja i odgovori koji se često padaju na usmenom [2021-2017]**

1.1. (7) Navesti i kratko opisati atribute dobrog softvera.

1.2. (4) Po čemu se razlikuje softversko inženjerstvo od informatike (nauke o računarstvu)?

1.3. (1) Šta je softver i čime se bavi softversko inženjerstvo?

2.1. (7) Grafički ilustrovati i opisati inkrementalni razvoj. Navesti osnovne prednosti i nedostatke.

2.2. (4) Razvoj softvera po modelu vodopada (dijagram, prednosti i problemi).

2.3. (1) Navesti i kratko opisati zajedničke aktivnosti za različite softverske procese.

2.4. (1) Grafički ilustrovati i objasniti proces nabavke sistema.

3.1. (7) Grafički ilustrovati i kratko opisati “4+1” model sistema.

3.2. (5) Navesti faze RUP metodologije i objasniti šta se dobija kao rezultat svake od faza.

3.3. (1) Navesti i kratko opisti faze u RUP-u. Objasniti odnos faza i iteracija u RUP-u.

3.4. (1) Šta je softverski proces i koje su aktivnosti zajedničke za sve softverske procese?

4.1. (4) Navesti osnovne principe agilnog razvoja softvera izražene kroz “Agile Manifesto”.

4.2. (8) Navesti koji sve sastanci po Scrum-u postoje i kratko ih opisati.

4.3. (1) Objasniti osnovne tipove veza kod Use-case dijagrama i ilustrovati jednim dijagramom.

5.1. (2) Navesti i kratko opisati kategorije strategija za upravljanje rizikom. (2)

5.2. (5) Use-case metoda i scenariji događaja. Ilustrovati na primeru.

5.3. (1) Navesti i kratko opisati kategorije zahteva.

5.4. (1) Šta predstavlja upravljanje zahtevima?

6.1. (3) Šta predstavlja upravljanje projektima i po čemu su softverski projekti osobeni?

6.2. (4) Grafički ilustrovati i kratko objasniti spiralni model procesa specifikacije zahteva.

6.3. (1) Kratko opisati i grafički ilustrovati proces upravljanja rizikom.

7.1. (1) Navesti i kratko opisati kategorije zahteva.

7.2. (8) Navesti i kratko opisati osobine dobro projektovanog softvera.

7.3. (2) Navesti osnovne karakteristike, kao i prednosti i nedostatke event-driven arhitekturnih modela

8.1. (2) Ukratko opisati i navesti prednosti i nedostatke klijent/server arhitekturnog modela.

8.2. (7) Ukratko opisati i navesti prednosti i nedostatke slojevitog (eng. layered) arhitekturnog modela.

8.3. (3) Navesti i kratko opisati kategorije strategija za upravljanje rizikom.

8.4. (3) Šta predstavlja i koji su ciljevi inspekcije softvera.

9.1. (5) Navesti, kratko opisati i uporediti različite metode testiranja softvera.

9.2. (6) Šta predstavlja verifikacija, a šta validacija?

9.3. (1) Opisati i uporediti top-down i bottom-up pristupe projektovanja softvera.

9.4. (1) Opisati strukturu test slučajeva i ilustrovati na jednom primeru.

10.1. (10) Navesti i kratko opisati tipove održavanja softvera.

10.2. (1) Šta je refaktoring, a šta reinženjering? Navesti sličnosti i razlike.