

[RS] Skripta: Pitanja i odgovori

Momir Adžemović

1. april 2020.

Sažetak

Ažurirana verzija odgovora na pitanja za pismeni ispit, napisana od strane Anje Bukurov i Vojislav Stanković. U izradi skripte je pomogao kolega Đorđe Tanasković.

Sadržaj

1	Koji od pokazivača p1, p2 i p3 nije ispravno definisan u primeru?	20
2	U kakvom su odnosu dužine nizova s1 i s2 u primeru:	21
3	Šta će ispisati ovaj program?	21
4	Koji koncepti programskog jezika C++ se upotrebljavaju da bi se povećala (potencijalno ponovljena) upotrebljivost napisanog koda?	21
5	Koji je redosled uništavanja objekata u primeru:	21
6	Da li je neka (koja?) narednih linija neispravna?	22
7	Koje operacije klase Lista se izvršavaju u sledećoj naredbi:	22
8	Koliko puta se poziva destruktorklase A u sledećem programu?	22
9	Šta su šabloni funkcija?	22
10	Kako se pišu i koriste šabloni funkcija?	23
11	Napisati šablon funkcije koja računa srednju vrednost dva broja za bilo koji numerički tip.	23
12	Šta su šabloni klasa?	23
13	Kako se prevode šabloni klasa?	24
14	Šta je neophodan uslov da bi se pozivi nekog metoda dinamički vezivali? Šta je dovoljan uslov?	24

15	Šta je virtualna funkcija?	24
16	Šta je čisto virtuelna funkcija?	24
17	Šta je apstraktna klasa?	25
18	Šta su umetnute (inline) funkcije? Kako se pišu?	25
19	Šta su umetnuti (inline) metodi? Kako se pišu?	25
20	Koja su osnovna merila neuspeha pri razvoju softvera? Objasniti svaku ukratko.	25
21	Koje su osnovne vrste neuspeha pri razvoju softvera? Objasniti svaku ukratko.	25
22	Šta je neupotrebljiv rezultat? Koji su aspekti neupotrebljivosti? Objasniti.	26
23	Koji su najčešći uzroci neupotrebljivosti rezultata razvoja softvera? Objasniti ukratko.	26
24	Na kojim stranama se nalaze problemi pri razvoju softvera? Objasniti ukratko i navesti po jedan primer.	27
25	Koji su najčešći problemi na strani zainteresovanih lica (ulagača) pri razvoju softvera? Objasniti ukratko.	27
26	Koji su najčešći problemi na strani razvijaoa pri razvoju softvera? Objasniti ukratko.	27
27	Koji su najčešći problemi koji se odnose na obe strane u razvoju softvera (ulagači i razvijaoči)? Objasniti ukratko.	27
28	Objasniti kako pristupi planiranju mogu dovesti do problema.	28
29	Šta je upravljanje rizicima?	28
30	Koji su osnovni uzroci rizika u razvoju softvera? Navesti bar 7.	28
31	Koji su najvažniji savremeni koncepti razvoja koji su nastali iz potrebe za smanjivanjem rizika u razvojnom procesu?	28
32	Objasniti princip inkrementalnog razvoja.	29
33	Objasniti princip određivanja koraka prema rokovima.	29
34	Objasniti princip pojačane komunikacije među subjektima.	30
35	Objasniti princip davanja prednosti objektima u odnosu na procese.	30

36	Objasniti princip pravljenja prototipova	30
37	U kojim okolnostima su nastale objektno orijentisane razvojne metodologije?	31
38	Objasniti osnovne koncepte pristupanja objektno orijentisanih razvojnih metodologija problemu razvoja.	31
39	Šta je objekat? Objasniti svojim rečima i navesti jednu od poznatih definicija.	32
40	Šta je klasa? Atribut? Metod?	32
41	Koji su osnovni koncepti na kojima počivaju tehnike objektno orijentisanih metodologija?	33
42	Objasniti koncept enkapsulacije.	33
43	Objasniti koncept interfejsa.	33
44	Objasniti koncept polimorfizma.	34
45	Objasniti koncept nasleđivanja i odgovarajuće odnose.	34
46	Kroz koje faze je prošao razvoj OO metodologija?	34
47	Koje su karakteristike prve faze razvoja OO metodologija?	34
48	Koje su karakteristike druge faze razvoja OO metodologija?	35
49	Koje su karakteristike treće faze razvoja OO metodologija?	35
50	Šta je UML?	35
51	Koje vrste dijagrama postoje u UML-u? Objasniti.	36
52	Navesti strukturne dijagrame UML-a.	36
53	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama klasa?	36
54	Kako se predstavljaju odnosi između klasa na dijagramu klasa? Koji odnosi postoje?	38
55	Objasniti kardinalnosti odnosa na dijagramu klasa – šta predstavljaju i kako se označavaju?	38
56	Koje su vrste dijagrama klasa i po čemu se razlikuju?	38
57	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama komponenti?	39
58	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama objekata?	39

59	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama isporučivanja?	39
60	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama paketa?	40
61	Naveći dijagrame ponašanja UML-a.	40
62	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama aktivnosti?	40
63	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama stanja?	41
64	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama slučajeva upotrebe?	42
65	Objasniti odnose između slučajeva upotrebe na dijagramima slučajeva upotrebe.	43
66	Šta obuhvata opis jednog slučaja upotrebe?	43
67	Naveći dijagrame interakcija.	44
68	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama komunikacije?	44
69	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama interakcije?	45
70	Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama sekvenci?	46
71	Šta je projekat softvera?	46
72	Šta čini projekat softvera?	46
73	Šta je metodologija razvoja softvera?	47
74	Objasniti ukratko kako izgleda životni ciklus projekta u klasičnim razvojnim metodologijama?	47
75	Šta je model vodopada?	48
76	Kakvo je mesto projektovanja u agilnim razvojnim metodologijama (ukratko)?	48
77	Šta je dizajn softvera? Šta je arhitektura softvera? Objasniti sličnosti i razlike.	48
78	Šta je apstrakcija? Objasniti ulogu apstrakcije u dizajnu softvera.	48
79	Šta je dekompozicija? Objasniti ulogu dekompozicije u dizajnu softvera.	49

80	Koje su osnovne vrste dekomponovanja?	49
81	Šta je funkcionalna dekompozicija?	49
82	Šta je dekompozicija prema promenljivosti?	49
83	Šta je logička dekompozicija?	50
84	Objasniti odnos apstrahovanja i dekomponovanja?	50
85	Koje su poželjne osobine softvera, iz ugla projektovanja?	50
86	Šta je fleksibilnost softvera?	50
87	Šta je proširivost softvera?	50
88	Šta su kohezija i spregnutost u kontekstu razvoja softvera?	51
89	Naveći vrste kohezije u kontekstu razvoja softvera.	51
90	Objasniti funkcionalnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.	51
91	Objasniti sekvencijalnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.	51
92	Objasniti komunikacionu koheziju u kontekstu razvoja softvera.	52
93	Objasniti proceduralnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.	52
94	Objasniti vremensku koheziju u kontekstu razvoja softvera.	52
95	Objasniti logičku koheziju u kontekstu razvoja softvera.	53
96	Objasniti koincidentnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.	53
97	Naveći osnovne karakteristike spregnutosti u kontekstu razvoja.	54
98	Zašto je spregnutost komponenti softvera potencijalno problematična?	54
99	Naveći i ukrakto objasniti vrste spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.	54
100	Objasniti spregu logike u kontekstu razvoja softvera.	54
101	Objasniti spregu tipova u kontekstu razvoja softvera.	55

102	Objasniti spregu specifikacije u kontekstu razvoja softvera.	55
103	Naveći i ukratko objasniti nivoe spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.	55
104	Objasniti spregnutost po sadržaju u kontekstu razvoja softvera.	55
105	Objasniti spregnutost preko zajedničkih delova u kontekstu razvoja softvera.	56
106	Objasniti spoljašnju spregnutost u kontekstu razvoja softvera.	57
107	Objasniti spregnutost preko kontrole u kontekstu razvoja softvera.	57
108	Objasniti spregnutost preko markera u kontekstu razvoja softvera.	58
109	Objasniti spregnutost preko podataka u kontekstu razvoja softvera.	58
110	Objasniti pojam širina sprege u kontekstu razvoja softvera.	59
111	Objasniti pojam smer sprege u kontekstu razvoja softvera	59
112	Objasniti pojam statička spregnutost u kontekstu razvoja softvera.	60
113	Objasniti pojam dinamička spregnutost u kontekstu razvoja softvera.	60
114	Objasniti odnos statičke i dinamičke spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.	60
115	Objasniti pojam intenzitet spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.	60
116	Na koji način se može pristupiti merenju i računanju intenziteta spregnutosti?	61
117	Naveći i objasniti dva osnovna pravila u vezi spregnutosti komponenti u kontekstu razvoja softvera.	61
118	Naveći nekoliko uobičajenih načina spregnutosti komponenti.	61
119	Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju arhitekture klijent-server.	62
120	Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju hijerarhije pripadnosti.	62

121	Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju cirkularne spregnutosti.	62
122	Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju sprege putem interfejsa.	63
123	Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju sprege putem parametara metoda.	63
124	Objasniti odnos koncepta klase i pojma kohezije u kontekstu OO razvoja softvera.	63
125	Objasniti odnos koncepta klase i pojma spregnutosti u kontekstu OO razvoja softvera.	64
126	Šta je obrazac za projektovanje? Čemu služi?	64
127	Koji su osnovni elementi obrazaca za projektovanje? Objasniti ih.	64
128	Objasniti ime, kao element obrazaca za projektovanje.	65
129	Objasniti problem, kao element obrazaca za projektovanje.	65
130	Objasniti rešenje, kao element obrazaca za projektovanje.	65
131	Objasniti posledice, kao element obrazaca za projektovanje.	65
132	Navesti šta sve obuhvata opis jednog obrasca za projektovanje.	65
133	Šta su klasifikovani obrasci za projektovanje? Navesti po jedan primer od svake vrste obrasca.	66
134	Objasniti namenu gradivnih obrazaca za projektovanje.	67
135	Navesti bar četiri gradivna obrasca za projektovanje.	67
136	Objasniti namenu strukturnih obrazaca za projektovanje.	68
137	Navesti bar pet strukturnih obrasca za projektovanje.	68
138	Objasniti namenu obrazaca ponašanja.	69
139	Navesti bar sedam obrazaca ponašanja.	69
140	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Proizvodni metod (Factory Method).	70
141	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Proizvodni metod (Factory Method).	71

142	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Strategija.	71
143	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Strategija.	72
144	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Dekorater.	72
145	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Dekorater.	73
146	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Slozeni objekat (Sastav, Composite).	73
147	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Slozeni objekat (Sastav, Composite).	74
148	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Unikat (Singleton).	74
149	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Unikat (Singleton).	75
150	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Posetilac (Visitor).	75
151	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Posetilac (Visitor).	76
152	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Posmatrač (Observer).	76
153	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Posmatrač (Observer).	77
154	Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Apstraktna fabrika (Abstract Factory).	77
155	Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Apstraktna fabrika (Abstract Factory).	78
156	Navesti skupove principa dizajniranja softvera koje smo obradili?	78
157	Navesti ključne principe OO dizajna.	78
158	Objasniti princip jedinstvene odgovornosti.	78
159	Objasniti princip otvorenosti i zatvorenosti.	79
160	Objasniti princip zamenljivosti.	79
161	Objasniti princip razdvajanja interfejsa.	79
162	Objasniti princip inverzne zavisnosti.	79

163	Navesti principe dodeljivanja odgovornosti (dizajn softvera).	79
164	Obasnit princip dizajna softvera Informacioni ekspert.	80
165	Obasnit princip dizajna softvera Stvaralac.	80
166	Obasnit princip dizajna softvera Visoka kohezija.	80
167	Šta je Agilni razvoj softvera?	80
168	Navesti osnovne pretpostavke Manifesta agilnog razvoja.	81
169	Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da su pojedinci i saradnja ispred procesa i alata.	81
170	Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da je funkcionalan softver ispred iscrpne dokumentacije.	81
171	Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da je saradnja sa klijentom ispred pregovaranja.	82
172	Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da je reagovanje na promene ispred praćenje plana.	82
173	Navesti bar 8 principa agilnog razvoja softvera.	82
174	Navesti bar 3 metodologije agilnog razvoja softvera.	83
175	Šta je ekstremno programiranje?	83
176	Navesti bar 8 metoda ekstremnog programiranja.	83
177	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Klijent je član tima“.	84
178	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Korisničke celine“.	84
179	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Kratki ciklusi“.	85
180	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Testovi prihvatljivosti“.	85
181	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Programiranje u paru“.	85
182	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Razvoj vođen testovima“.	86
183	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Kolektivno vlasništvo“.	86

184	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Neprekidna integracija“.	86
185	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Uzdržan ritam“.	87
186	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Otvoren radni prostor“.	87
187	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Igra planiranja“.	87
188	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Jednostavan dizajn“.	87
189	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Refaktorisiranje“.	88
190	Objasniti metod ekstremnog programiranja „Metafora“.	89
191	Šta je „Razvoj vođen testovima“?	89
192	Naveći i objasniti vrste testova softvera.	89
193	Naveći i objasniti ukratko osnovne principe razvoja vođenog testovima.	89
194	Objasniti princip razvoja vođenog testovima „Testovi prethode kodu“ i način njegove primene.	90
195	Objasniti princip razvoja vođenog testovima „Sistematičnost“.	90
196	Naveći osnovne uloge testova.	91
197	Objasniti ulogu testova kao vida verifikacije softvera.	91
198	Objasniti ulogu testova u okviru refaktorisanja.	91
199	Objasniti ulogu testova u kontekstu ugla posmatranja koda.	91
200	Objasniti ulogu testova kao vida dokumentacije.	91
201	Šta može biti jedinica koda koja se testira?	92
202	Šta može biti predmet testiranja jedinice koda?	92
203	Naveći bar 5 biblioteka za testiranje jedinica koda u programskom jeziku C++.	92
204	Opisati ukratko osnovne mogućnosti biblioteke CppUnit.	92

205	Koji su osnovni elementi koje programer pravi pri pravljenu testova uz primenu biblioteka CppUnit? Kako?	93
206	Šta je Test suit?	93
207	Navesti osnovne vrste pretpostavki koje podržava bi- blioteka CppUnit.	93
208	Opisati ukratko osnovne mogućnosti biblioteke Catch. Napisati primer testa.	94
209	Koji su osnovni elementi koje programer pravi pri pravljenu testova uz primenu biblioteke Catch? Ka- ko? Napisati primer testa.	94
210	Šta je Test case? Šta je Test case section? (Catch)	95
211	Navesti osnovne vrste pretpostavki koje podržava bi- blioteka Catch?	95
212	Šta su testovi prihvatljivosti?	96
213	Po čemu se testovi prihvatljivosti razlikuju od testova jedinica koda?	96
214	Ko od učesnika u razvoju softvera piše testove jedinica koda? A testove prihvatljivosti?	96
215	Navesti osnovne vrste polimorfizma.	96
216	Šta je hijerarhijski polimorfizam?	96
217	Šta je parametarski polimorfizam?	97
218	Šta je implicitni polimorfizam?	97
219	Šta je ad-hok polimorfizam?	97
220	Šta su šabloni funkcija?	97
221	Šta su šabloni klasa?	98
222	Šta su funkcionalni objekti – funkcionali?	98
223	Kakav je odnos refaktorisanja i pisanja programskog koda?	98
224	Šta su osnovni motivi za refaktorisanje koda?	99
225	Kada se pristupa refaktorisanju koda?	99
226	Na osnovu čega se odlučuje da je potrebno refaktori- sati neki kod?	99

227	Nabrojati bar 10 slabosti koda (tzv. zaudaranja) koje ukazuju da bi trebalo razmotriti refaktorisanje?	100
228	Zašto je dobro eliminisati ponavljanja iz koda? (refaktorisanje)	100
229	Zašto dugački metodi mogu predstavljati problem? (refaktorisanje)	101
230	Zašto velika klasa može da predstavlja problem? (refaktorisanje)	101
231	Šta su divergentne promene? Zašto su problematične? (refaktorisanje)	102
232	Šta je distribuirana apstrakcija? Zašto je problematična? (refaktorisanje)	102
233	Zašto velika zavisnost neke klase ili metoda od drugih klasa može da predstavlja problem? (refaktorisanje)	103
234	Zašto naredba switch može da predstavlja problem? (refaktorisanje)	103
235	Šta je spekulativno uopštavanje? Zašto može da predstavlja problem? (refaktorisanje)	104
236	Zašto privremene promenljive mogu da predstavljaju problem? (refaktorisanje)	104
237	Zašto lanci poruka mogu da predstavljaju problem? (refaktorisanje)	105
238	Zašto postojanje klase posrednika može da predstavlja problem? (refaktorisanje)	105
239	Šta je nepoželjna bliskost? Zašto je problematična? (refaktorisanje)	106
240	Kakav je odnos agilnog razvoja softvera i pisanja komentara? Zašto komentari mogu da budu motiv za refaktorisanje?	106
241	Šta bi trebalo da sadrži opis svakog od refaktorisanja u katalogu?	107
242	Navesti bar 5 grupa tehnika refaktorisanja.	107
243	Navesti bar 5 tehnika refaktorisanja.	107
244	U kojim slučajevima refaktorisanje može biti značajno otežano?	108
245	Kako i zašto može biti otežano refaktorisanje u prisustvu baze podataka?	108

246	Zašto može biti otežano refaktorisanje spoljnog interfejsa neke klase?	108
247	U kojim slučajevima refaktorisanje može da ne predstavlja dobro rešenje?	108
248	Kakav je odnos refaktorisanja i performansi softvera?	109
249	Šta su bagovi	109
250	Navesti jednu klasifikaciju bagova i objasniti je.	109
251	Šta su nekonzistentnosti u korisničkom interfejsu i kakve uzroke i posledice imaju?	110
252	Šta su neispunjena očekivanja i kakve uzroke i posledice imaju?	110
253	Objasniti problem slabih performansi i moguće uzroke.	110
254	Koje okolnosti posebno pogoduju nastanku bagova? Objasniti dve.	111
255	Koje okolnosti smanjuju verovatnoću nastajanja bagova? Objasniti dve.	111
256	Koje okolnosti olakšavaju pronalaženje uzroka bagova? Objasniti dve.	111
257	Koji su osnovni pristupi problemu debugovanja? Objasniti ukratko njihov odnos.	112
258	Opisati empirijski (naučni) metod debugovanja.	112
259	Objasniti heurističko debugovanje.	113
259.1	Sistem pravila Davida Agansa:	113
259.1.1	Primerbe pri primeni pravila:	113
260	Navesti bar 6 osnovnih pravila za debugovanje.	114
261	Objasniti pravilo debugovanja „Razumeti sistem“.	114
262	Objasniti pravilo debugovanja „Navesti sistem na grešku“.	114
263	Objasniti pravilo debugovanja „Najpre posmatrati pa tek onda razmišljati“.	115
264	Objasniti pravilo debugovanja „Podeli pa vladaј“.	116
265	Objasniti pravilo debugovanja „Praviti samo jednu po jednu izmenu“.	117
266	Objasniti pravilo debugovanja „Praviti i čuvati tragove izvršavanja“.	118

267	Objasniti pravilo debugovanja „Proveravati i naizgled trivijalne stvari“.	118
268	Objasniti pravilo debugovanja „Zatražiti tuđe mišljenje“.	118
269	Objasniti pravilo debugovanja „Ako nismo popravili bag, onda on nije popravljen“.	119
270	Navesti najvažnije tehnike za prevenciju nastajanja bagova.	120
271	Objasniti pisanje pretpostavki kao tehniku za prevenciju nastajanja bagova.	120
272	Objasniti tehniku ostavljanja tragova pri izvršavanju kao prevenciju nastajanja bagova.	121
273	Objasniti komentarisanje koda kao tehniku za prevenciju nastanaka bagova.	122
274	Objasniti testiranje jedinica koda kao tehniku za prevenciju nastanaka bagova.	122
275	Navesti osnovne tehnike upotrebe debagera.	122
276	Objasniti tehniku upotrebe debagera Izvršavanje korak po korak.	122
277	Objasniti tehniku upotrebe debagera Postavljanje tačaka prekida.	123
278	Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje vrednosti promenljivih.	123
279	Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje lokalnih promenljivih.	123
280	Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje stanja steka.	123
281	Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje na nivou instrukcija i stanja procesora.	123
282	Šta čini dizajn softvera? Navesti osnovne pojmove dizajna	123
283	Navesti i ukratko objasniti 4 osnovna pojma dizajna softvera.	124
284	Navesti i ukratko objasniti bar 6 ključnih principa dizajna softvera.	124
285	Objasniti odnos pisanja koda i dizajniranja.	125

286	Objasniti ulogu i mesto dizajniranja u razvoju softvera u savremenoj praksi.	125
287	Navesti i ukratko objasniti obaveze softverskog arhitekta.	126
288	Navesti i ukratko objasniti osnovne aspekte arhitekture i ključne uticaje na arhitekturu.	126
289	Prazno (radi usaglašavanja odgovora sa ispitnim pitanjima).	127
290	Šta su arhitekture zasnovane na događajima?	127
291	Objasniti motivaciju za upotrebu arhitektura zasnovanih na događajima.	127
292	Objasniti osnovne pojmove i koncepte arhitekture zasnovane na događajima.	128
293	Navesti i objasniti slojeve toka događaja kod arhitektura zasnovanih na događajima.	128
294	Objasniti osnovne koncepte primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.	128
295	Objasniti koncept signala u kontekstu primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.	129
296	Objasniti koncept slotova u kontekstu primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.	129
297	Objasniti povezivanje signala i slotova u slučaju primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.	129
298	Objasniti odnos arhitektura zasnovanih na događajima i problema kohezije i spregnutosti.	130
299	Šta je konkurento izvršavanje?	130
300	Objasniti pojam paralelno izvršavanje.	131
301	Objasniti pojam distribuirano izvršavanje.	132
302	Objasniti pojam proces.	132
303	Objasniti pojam nit.	133
304	Zašto se uvodi koncept niti, ako već postoji koncept procesa?	134
305	Objasniti sličnosti i razlike niti i procesa.	134

306	Objasniti kako se programiraju niti pomoću standardne biblioteke C++-a. Klase, metodi, ...	134
307	Objasniti kako se programiraju niti pomoću biblioteke QT. Klase, metodi, ...	135
308	Navesti i ukratko objasniti osnovne operacije sa nitima.	136
309	Objasniti detaljno operaciju pravljenja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?	137
310	Objasniti detaljno operaciju pravljenja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?	137
311	Objasniti detaljno operaciju dovršavanja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?	137
312	Objasniti detaljno operaciju dovršavanja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?	137
313	Objasniti detaljno operacije suspendovanja i nastavljanja niti. Kako se implementiraju standardne biblioteke C++-a?	138
314	Objasniti detaljno operaciju suspendovanja i nastavljanja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?	138
315	Objasniti detaljno operaciju prekidanja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?	138
316	Objasniti detaljno operaciju prekidanje niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?	138
317	Objasniti detaljno operaciju čekanja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?	138
318	Objasniti detaljno operaciju čekanja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?	139
319	Koji su najvažniji problemi pri pisanju konkurentnih programa?	139
320	Šta je muteks? Kako se upotrebljava?	139
321	Objasniti podršku za mutekse u okviru standardne biblioteke C++-a.	139
322	Objasniti podršku za mutekse u okviru biblioteke QT.	140
323	Šta je, čemu služi i kako se koristi lock_guard iz standardne biblioteke C++-a? Objasniti detaljno.	140
324	Čemu služi klasa QMutexLocker biblioteke QT? Objasniti detaljno.	141

325	Šta su katanci? Kako se upotrebljavaju?	141
326	Objasniti podršku za katance u okviru standardne biblioteke C++-a.	142
327	Objasniti podršku za katance u okviru biblioteke QT.	142
328	Čemu služi klasa QReadLocker biblioteke QT? Objasniti detaljno.	142
329	Čemu služi klasa QWriterLocker biblioteke QT? Objasniti detaljno.	142
330	Šta je sinhronizacija? Šta se sve može sinhronizovati u konkurentnim programima?	143
331	Šta su semafori?	143
332	Objasniti podršku za semafore u okviru standardne biblioteke C++-a	143
333	Objasniti podršku za semafore u okviru biblioteke QT.	143
334	Objasniti funkciju async i šablon future standardne biblioteke C++-a.	144
335	Objasniti šablone future i promise standardne biblioteke C++-a	145
336	Kakvi mogu biti potprogrami u kontekstu konkurentnog programiranja?	145
337	Šta su potprogrami sa jedinstvenim povezivanjem?	146
338	Šta su potprogrami sa ponovljenim povezivanjem?	146
339	Šta su potprogrami bezbedni po nitima?	146
340	Kakve mogu biti klase u kontekstu konkurentnog programiranja? Objasniti.	146
341	Koje su najčešće greške pri pisanju konkurentnih programa? Objasniti.	147
342	Naveći neke načine razvoja programa koji omogućavaju bezbedno pisanje konkurentnih programa? Objasniti.	147
343	Kada dolazi na red staranje o ponašanju koda u konkurentom okruženju?	147
344	Kako se bira gde se i kako postavljaju muteksi i katanci?	148
345	Naveći osnovne vidove međuprocene komunikacije.	148

346	Objasniti razliku između komunikacije među procesima i komunikacije među nitima.	149
347	Šta je softverska metrika?	149
348	Navesti najvažnije tipove softverskih metrika.	149
349	Objasniti vrste metrika u razvoju softvera.	150
350	Navesti nekoliko metrika praćenja razvoja softvera. Šta One opisuju?	150
351	Navesti nekoliko metrika dizajna razvoja softvera. Šta one opisuju?	152
352	Objasniti metriku stabilnost paketa.	153
353	Objasniti metriku apstraktnost paketa.	154
354	Objasniti odnos metrika stabilnosti i apstraktnosti paketa.	154
355	Objasniti metriku funkcionalna kohezija paketa.	155
356	Šta su sistemi za kontrolu verzija? Objasniti.	155
357	Objasniti arhitekturu i navesti osnovne operacije pri radu sa sistemima za kontrolu verzija.	156
358	Šta je spremište? Šta sadrži? Kako je organizovano?	156
359	Šta je radna kopija u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija?	157
360	Objasniti pojam oznake u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija.	157
361	Objasniti grananje u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija.	157
362	Šta su konflikti i kako se rešavaju u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija?	157
363	Šta je spajanje verzija u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija?	158
364	Objasniti primer strategije označavanja verzija.	158
365	Šta su sistemi za praćenje zadataka i bagova? Objasniti namenu i osnovne elemente.	160
366	Navesti i ukratko objasniti osnovne koncepte sistema Red-mine.	160
367	Objasniti ulogu stanja kartica i način njihovog menjanja (na primeru sistema Redmine).	161

368	Šta čini dokumentaciju softvera?	161
369	Kome je i zašto potrebna dokumentacija?	161
370	Navesti i ukratko objasniti osnovne opravdane i neopravdane motive za pravljenje dokumentacije.	162
371	Objasniti ulogu dokumentacije kao vida specifikacije zahteva projekta.	164
372	Objasniti ulogu dokumentacije kao sredstva za komunikaciju.	164
373	Objasniti ulogu dokumentacije u razmatranju nedoumica u projektu.	164
374	Objasniti podelu dokumentacije po nameni.	164
375	Šta obuhvata korisnička dokumentacija softvera?	164
376	Šta obuhvata tehnička (sistemska) dokumentacija softvera?	165
377	Kakav je odnos agilnog razvoja softvera prema pisanju dokumentacije? Koji vidovi dokumentacije se podstiču a koji ne?	165
378	Šta su alati za unutrašnje dokumentovanje programskog koda? Zašto su potrebni i po čemu se suštinski razlikuju od održavanja spoljašnje dokumentacije?	166
379	Šta je Doxygen? Šta omogućava? Navesti primere anotacije koda.	166
380	Šta je optimizacija softvera?	168
381	Koje su informacije neophodne za uspešnu optimizaciju?	168
382	Objasniti „optimizaciju unapred“. Dobre i loše strane?	169
383	Objasniti „optimizaciju unazad“. Dobre i loše strane?	169
384	Kakva je suštinska razlika između optimizacija unapred i unazad? Kada je bolje primeniti koju od njih?	169
385	Koji osnovni problem proizvodi primena optimizacije u agilnom razvoju softvera? Kako se prevazilazi?	170
386	Kako se dele tehnike optimizacije? Navesti nekoliko primera.	170
387	Navesti bar 7 opštih tehnika optimizacije koda.	170

388	Objasniti tehnike optimizacije „odbacivanje nepotrebne preciznosti“ i „tablice unapred izračunatih vrednosti“.	171
389	Objasniti tehnike optimizacije „integracija petlji“, „izmeštanje inavarijanti izvan petlje“ i „razmotavanje petlji“.	171
390	Objasniti tehnike optimizacije „smanjiti broj argumenta funkcije“ i „izbegavati globalne promenljive“.	171
391	Objasniti tehnike optimizacije „upotreba umetnutih funkcija“ i „eliminacija grananja i petlji“.	172
392	Objasniti tehnike optimizacije „zamenjivanje dinamičkog uslova statickim“ i „snižavanje složenosti operacije“.	172
393	Objasniti tehnike optimizacije „redosled proveravanja uslova“ i „izbor rešenja prema najčešćem slučaju“.	172
394	Koje su najčešće greške pri optimizaciji? Objasniti.	173
395	Navesti i ukratko objasniti tri tehnike optimizacije specifične za programski jezik C++.	173
396	Šta su „optimizacije u hodu“? Navesti primere.	174
397	Šta su profajleri? Čemu služe? Šta pružaju programerima?	174
398	Prazno (radi usaglašavanja odgovora sa ispitnim pitanjima).	174
399	Šta je korisnički interfejs? Šta je grafički korisnički interfejs?	174
400	Koji su osnovni kvaliteti i slabosti grafičkih korisničkih interfejsa?	174
401	Od čega zavisi upotrebljivost korisničkog interfejsa?	175
402	Koji su osnovni ciljevi pri oblikovanju korisničkog interfejsa?	175
403	Kako se testira korisnički interfejs?	175
404	Primeri ispitnih pitanja za usmeni	175

1 Koji od pokazivača p1, p2 i p3 nije ispravno definisan u primeru?

```

2 | int* p1, p2;
   | int* p3=(int*)1000;

```

Pokazivač p2 nije ispravno definisan tj. p2 je običan ceo broj.

2 U kakvom su odnosu dužine nizova s1 i s2 u primeru:

```
char s1[] = "C++";  
char s2[] = {'C', '+', '+'};
```

`sizeof(s1) == 4`
`sizeof(s2) == 3`

3 Šta će ispisati ovaj program?

```
int a = 1;  
int* b=&a;  
main() {  
    *b = a + 1;  
    *b = a + 1;  
    cout << a << endl;  
}
```

Ispisaće 3.

4 Koji koncepti programskog jezika C++ se upotrebljavaju da bi se povećala (potencijalno ponovljena) upotrebljivost napisanog koda?

Polimorfizam, nasleđivanje, virtualno nasleđivanje, šabloni.

5 Koji je redosled uništavanja objekata u primeru:

```
int a(3);  
main() {  
    int* n = new int(10);  
    int k(3);  
    ...  
    delete n;  
}
```

Napomena: Tip *int* je primitivni tip, ne objekat. Ako bi promenljiva *a* predstavljala objekat, onda bi redosled uništavanja bio sledeći: Prvo će se unistiti *n*, pa *k*, i na kraju *a*.

6 Da li je neka (koja?) narednih linija neispravna?

```
short* p = new short;  
2 short* p = new short[900];  
short* p = new short(900);  
4 short** p = new short[900];
```

`short**p = newshort[900];` će da vrati grešku pri kompiliranju, jer se ne poklapaju tipovi, `p` je `short**` i pokušavamo da mu dodelimo nešto što je `short*`. “error: cannot convert ‘short int*’ to ‘short int**’ in initialization”

7 Koje operacije klase Lista se izvršavaju u sledećoj naredbi:

```
Lista l2 = Lista();
```

1. alokira se memorija za objekat Lista;
 2. poziva se eksplicitan konstruktor za objekat Lista;
- Zašto se ne poziva operator dodele?
 - Zašto se ne poziva konstruktor kopije? [?] [?]
 - the rule of three [?]

8 Koliko puta se poziva destruktorklase A u sledećem programu?

```
main() {  
2   A a, b;  
   A& c = a;  
4   A* p = new A();  
   A* q = &b;  
6 }  
}
```

Dva puta tj. za pri deinicijalizaciji promenljivih `a`, i `b`. Promenljive `c` i `q` su reference na objekte.

9 Šta su šabloni funkcija?

Šabloni funkcija predstavljaju specijalne funkcije koje rade sa generičkim tipovima. Ukoliko nam je potrebno više verzija iste funkcije samo sa različitim tipom podataka ili klasa, onda šablon funkcija može da zameni

tu grupu funkcija. Takođe konstante mogu da budu generički parametri.

U suštini šabloni nam omogućavaju generičko programiranje. Šabloni predstavljaju tip statičkog polimorfizma tj. polimorfizam koji se obrađuje tokom kompilacije.[?]

10 Kako se pišu i koriste šabloni funkcija?

Primer:

```
template<typename T>
2  T sum(T a, T b)
  {
4   return a + b;
  }
```

Napomena: Ako napišemo šablon funkcije i ne koristimo u programu nijednom konkretnu funkciju, onda će nam kompajler dati isti izvršni kod kao da nismo pisali šablon. Kompajler prevodi sve konkretizovane funkcije nekog šablona. Isto važi i za klase.

Napomena: Ako definišemo konkretnu funkciju (npr. `int sum(int a, int b)`), onda on ima prioritet u odnosu na šablon i ona će biti pozvana.

11 Napisati šablon funkcije koja računa srednju vrednost dva broja za bilo koji numerički tip.

```
template< typename T >
2  T avg( T x, T y ){
   return (x+y)/2;
4  }
```

12 Šta su šabloni klasa?

Primer:

```
template<typename A, typename B>
2  struct Pair{
    A first;
4   B second;

    Pair(A f, B s)
6     : first(f), second(s)
    {}
8  }
```

Isto kao i šabloni funkcija, samo se odnosi na generičke klase. Primeri generičkih klasu su mape, vektori, skupovi, ..., koji su već deo C++-a.

Primer: „`vector<int>`“, možemo posmatrati kao funkciju koja prima kao argument celobrojni tip i vraća vektor celih brojeva (konkretna vektor).

13 Kako se prevode šabloni klasa?

Svi generički tipovi se zamene sa konkretnim tipovima. Primer: Za prethodno pitanje „vector<int>“ dobijamo tako što zamenimo sva pojavljivanja generičkog tipa „T“ sa konkretnim tipom „int“. Dobijeni kod kompilator može prevesti na klasičan način. Bitno je naglasiti da je ovaj proces statičan.

14 Šta je neophodan uslov da bi se pozivi nekog metoda dinamički vezivali? Šta je dovoljan uslov?

Napomena: Mora da važi svaki neophodan uslov i mora da važi barem jedan dovoljan uslov!

Neophodan uslov: Metod mora biti virtuelan. Metod je virtuelan ako ima ključnu reč „virtual“.

Dovoljan uslov: Objektu pristupimo preko reference ili preko pokazivača. Primer:

```
object o1 = Object();  
o1.method(); // nije dinamički  
  
object *o2 = new Object();  
o2->method() // jeste dinamički, ako je virtualan metod  
  
object &o3 = o1;  
o3.mehtod() // jeste dinamički ako je virtualan metod
```

15 Šta je virtualna funkcija?

Virtuelne funkcije (virtuelne metode) su metode neke klase koje uz sebe imaju ključnu reč „virtual“. U C++-u podrazumevano povezivanje je statičko. Ako želimo da koristimo dinamički polimorfizam, potrebno je naglasiti to ključnom reči „virtual“ i pozivati taj metod preko pokazivača ili reference na objekat.

U Java-i su sve nestatičke metode implicitno virtuelne, što donosi neke svoje olakšice. Mana toga je efikasnost.

16 Šta je čisto virtuelna funkcija?

U C++-u čisto virtuelna funkcija i apstraktna funkcija predstavljaju sinonime. Čisto virtuelna funkcija je funkcija koja nema svoju implementaciju u okviru klase. Klasa koja sadrži čisto virtuelnu funkciju je apstraktna klasa. Čisto virtuelnu metodu označavamo sa „= 0“ kao sufiks. Primer:

```
class VirtualObject{  
public:  
    VirtualObject() {}  
    virtual void doSomething() = 0;  
}
```


17 Šta je apstraktna klasa?

Apstraktna klasa je klasa koja ima barem jednu čisto virtuelnu metodu. Apstraktna klasa ne može da ima svoju instancu, ali možemo imati pokazivač ili referencu na objekat apstrakne klase što nam omogućava da koristimo dinamički polimorfizam. Apstraktna klasa i dalje može da ima svoj konstruktor koji se poziva samo u okviru konstruktora klasa koje je nasleđuju.

18 Šta su umetnute (inline) funkcije? Kako se pišu?

Umetnute „inline“ funkcije su funkcije koje imaju prefiks „inline“. Predstavlja sugestiju kompajleru da „proširi“ funkciju na mestu gde je pozvana. Ideja je da se zaobiđe postavljanje funkcije na „stackframe“ i da se povećaju performanse.

Ovo predstavlja samo sugestiju. Kompajler odlučuje da će li funkcija zapravo biti proširena. Funkcije koje nemaju „inline“ takođe mogu biti proširene.

19 Šta su umetnuti (inline) metodi? Kako se pišu?

Isto kao „inline“ funkcije.

20 Koja su osnovna merila neuspeha pri razvoju softvera? Objasniti svaku ukratko.

Osnovno merilo neuspeha je izgubljena materijalna vrednost tj. plaćena cena neuspeha. Ovo se može reći i za projekte koji nisu nužno vezani za softver.

Merila neuspeha:

- uložena sredstva
- izgubljeno vreme
- posledice po čitav poslovni sistem

21 Koje su osnovne vrste neuspeha pri razvoju softvera? Objasniti svaku ukratko.

- Prekoračenje troškova (potrošeni resursi);
- Prekoračenje vremenskih rokova:
 - Troškovi zbog produženog razvoja;
 - Troškovi zbog kašnjenja puštanja u rad;
- Rezultat nije upotrebljiv;

- Sistem je implementiran u skladu sa zahtevima, ali ne odgovara stvarnim potrebama;
- Neispunjenost nefunkcionalnih zahteva;
- Odustajanje od projekta (usled nekog od prethodno navedenih razloga (ili više njih);
- Katastrofalne greške (bagovi).

22 Šta je neupotrebljiv rezultat? Koji su aspekti neupotrebljivosti? Objasniti.

Sistem je uspešno implementiran po zadatim zahtevima, ali nije upotrebljiv ili se ne isplati koristiti ga.

Aspekti neupotrebljivosti:

- **Neupotrebljiv korisnički interfejs:**
 - Loše rešeni ergonomske uslovi (odnosi se na komfort i efikasnost);
 - Nepostojanje fizičkog (hardverskog) odziva;
 - Neintuitivan izgled korisničkog interfejsa;
 - Problematične kontrole interfejsa;
 - Spor odziv;
 - Nepouzdanost.
 - ...
- **Procedura korišćenja nije ostvariva/dobra u realnim uslovima:**
 - Uz kupljenu knjigu se dobija besplatna sveska, ali to mora da se zavede kao prodaja. Ako sistem ne omogućava promenu cene, to neće biti moguće. Ako sistem ne dopušta da se cena manuelno postavi na 0, takode neće biti moguće.
 - Pretraživanje knjiga (ili slicnog kataloga) koje podrazumeva unosenje tacnog naslova.
 - Ako IS omogućava upravi da tacno vidi i kritikuje magacionare zbog neracionalnog zauzeca prostora, a ne omogućava automatsku podrsku u vidu saveta, magacioneri pocinju da trose nesrazmerno mnogo vremena za planiranje prostora. Iako rezultat jeste mnogo bolja iskoriscenost prostora, gubi se na vecem utrošku radnog vremena.

23 Koji su najčesci uzroci neupotrebljivosti rezultata razvoja softvera? Objasniti kratko.

- Nerealni ili nejasni ciljevi projekta.
- Neprecizna procena potrebnih resursa.
- Loše definisani zahtevi: Komunikacija sa klijentom u prvoj fazi je veoma bitna gde se razjašnjavaju svi detalji i postavljaju se sva neophodna pitanja.
- Slaba komunikacija između klijenta, razvijaoa i korisnika.

24 Na kojim stranama se nalaze problemi pri razvoju softvera? Objasniti ukratko i navesti po jedan primer.

- Problemi na strani klijenta;
- Problemi na strani razvijaoa;
- Višestрани problemi.

25 Koji su najčešći problemi na strani zainteresovanih lica (ulagača) pri razvoju softvera? Objasniti ukratko.

- Nerealni ili nejasni ciljevi projekta;
- Neusklađenost ciljeva i strategije;
- Politika ulagača;
- Komercijalni pritisak;
- Otpor korisnika prema primeni novog softvera.

26 Koji su najčešći problemi na strani razvijaoa pri razvoju softvera? Objasniti ukratko.

- Slabo vođenje projekta;
- Neprecizna procena potrebnih resursa;
- Slabo izveštavanje o stanju projekta;
- Neupravljeni rizici;
- Upotreba „nezrelih“ tehnologija;
- Nesposobnost da se iznese složenost projekta;
- Tok praktičnog razvoja bez čvrstih principa i pravila.

27 Koji su najčešći problemi koji se odnose na obe strane u razvoju softvera (ulagači i razvijaoči)? Objasniti ukratko.

- Slaba komunikacija između klijenata, razvijaoa i korisnika;
- Nepoverenje između klijenata i razvijaoa;
- Loše definisani zahtevi.

28 Objasniti kako pristupi planiranju mogu dovesti do problema.

Loše planiranje je jedan od najčešćih uzroka neuspeha. Ima dva osnovna oblika: **nedovoljno planiranje** i **preterano planiranje**.

Nedovoljno planiranje se obično ogleda kroz nedovoljnu analizu problema i/ili loše definisane zahteve i/ili neprecizno definisane zahteve. Najčešće posledice nedovoljnog planiranja su nesrazmerno veliki broj naknadnih korekcija zahteva, slaba upotrebljivost rešenja ili probijanje rokova.

Preterano planiranje se obično ogleda kroz preširoko i nekoncentrisano ulaženje u projekat (suviše duboka i obimna analiza sa ranim detaljima) i/ili preširoko ulaženje u implementaciju i/ili preambicioznost koja je nesrazmerna realnim mogućnostima. Najčešće posledice su kasno uočavanje propusta, otežana tranzicija i probijanje rokova.

29 Šta je upravljanje rizicima?

„Upravljanje rizicima je proces prepoznavanja, procenjivanja i kontrolisanja svega onoga što bi u projektu moglo da krene naopako pre nego što postane pretnja uspešnom dovršavanju projekta ili implementacije informacionog sistema.“

— Whitten, 2001

Ovo važi i za razvoj projekta koji nije nužno vezan za softver. Najveći značaj ima dobro upravljanje rizicima u početnim fazama. Ovaj proces je otežan u slučaju dugačkih razvojnih ciklusa.

30 Koji su osnovni uzroci rizika u razvoju softvera? Navesti bar 7.

1. manjak osoblja
2. nerealni rokovi i budžet
3. razvoj pogrešnih funkcija
4. razvoj pogrešnog interfejsa
5. preterivanje („pozlaćivanje“)
6. neprekidni niz izmena u zahtevima
7. slabosti eksterno realizovanih poslova
8. slabosti u eksterno nabavljenim komponentama
9. slabe performanse u realnom radu
10. rad na granicama računarskih nauka

31 Koji su najvažniji savremeni koncepti razvoja koji su nastali iz potrebe za smanjivanjem rizika u razvojnom procesu?

- Inkrementalni razvoj

- Određivanje koraka prema rokovima
- Pojačana komunikacija među subjektima
- U žizi su objekti a ne procesi
- Pravljenje prototipova

32 Objasniti princip inkrementalnog razvoja.

Umesto da se razvoj posmatra kao jedna velika celina, sa složenim projektom i implementacijom, ta celina se deli u niz inkrementalnih faza. Te faze se nazivaju **inkrementi ili ciklusi**. Svaki inkrement ima sve osnovne podfaze, kao što su: analiza zahteva, dizajn, implementacija i testiranje. [?]

Dobit:

- Svaka faza je manja i jednostavnija, čime je pojednostavljeno planiranje i implementacija.
- Veća tačnost planiranja troškova i rokova i tačnije izveštavanje o toku razvoja.
- Klijent može da odgovori na svaki napredak.

Rizik:

- Ako u prvim koracima zanemarimo predstojeće korake, onda postoji rizik da će u narednim koracima biti potrebne veće izmene.
- Ako se u prvim koracima uzmu u obzir svi prestojeći, onda postoji rizik da se njihova složenost približi složenosti celog sistema („nagraduvavanje koraka“), čime ovakav pristup gubi smisao.
- Često nije moguće sagledati unapred broj, cenu i ukupno trajanje svih koraka.

33 Objasniti princip određivanja koraka prema rokovima.

Za svaki inkrementalan korak se prvo odrede budžet i rokovi, a tek posle toga poslovi koji će tim korakom biti obuhvaćeni.

Dobit:

- Drastično smanjivanje rizika od prekoračenja budžeta ili rokova;
- Uspostavljanje ritma redovnog isporučivanja novih verzija sistema;
- Redovnija kontrola kvaliteta i viši stepen poverenja između subjekta;
- Postepeno prilagođavanje korisnika novim elementima sistema.

Mane:

- Uspostavljanje tesnih okvira inkrementalnog koraka može otežati pojedine korake i podići ukupnu cenu i trajanje razvoja;
- Neki elementi sistema se ne mogu prirodno podeliti u različite korake;
- Svaki korak zahteva troškove isporučivanja što u zbiru može da postane velika stavka u slučaju velikog broja malih koraka;

- U prvim koracima se obično biraju poslovi koji donose veću dobit;
- Pri kraju razvoja postoji rizik da se ne implementiraju poslovi „čija je cena veća od dobiti“ iako su značajni za sistem kao celinu.

34 Objasniti princip pojačane komunikacije među subjektima.

U planiranju (i svakog pojedinačnog koraka) se uključuju u razmatranje sve vrste subjekata u što većem broju.

Dobit:

- Dobija se tačnija slika o potrebnim ciljevima iz različitih uglova;
- Smanjuje se rizik razvoja neupotrebljivog rešenja;
- Subjekti se kroz proces razvoja pripremaju za upotrebu.

Mane:

- Previše informacija može dovesti do preteranog planiranja, a time i do „naduvavanja“ pojedinačnih koraka.
- Prevelikim razmatranjem mišljenja subjekata koji su navikli na postojeće procese i ne sagledavaju planirane izmene. Može se smanjiti obim suštinskih funkcionalnih izmena u okviru koraka, a time i nepotrebno povećati broj koraka da se dođe do „konačnog“ rešenja.

35 Objasniti princip davanja prednosti objektima u odnosu na procese.

U središte pažnje se stavljaju objekti pre procesa.

Dobit:

- Objekti su obično stabilniji od procesa (manje se menjaju i manje su šanse da se skroz obrišu);
- Prilagođeniju su inkrementalnom pristupu;
- Smanjuje se rizik od pogrešnih odluka u ranijim fazama razvoja (u ranijim fazama je više akcenat na objektima, a na kasnijim na procesima).

Rizik:

- Potpuno zanemarivanje procesa u ranim fazama može voditi ka pogrešnoj arhitekturi sistema što se kasnije teško menja;
- Sasvim detaljno razmatranje procesa u ranim koracima može da dovede do „naduvavanja“ koraka.

36 Objasniti princip pravljenja prototipova

U okviru analize problema se pravi prototip koji održava način funkcionisanja i upotrebe softvera.

Dobit:

- Olakšava se netehničkim subjektima da u ranim fazama razvoja uoče određene nedostatke;
- Smanjuje se rizik od pogrešnih odluka u ranim fazama razvoja.

Rizik:

- Prototipovi obično odražavaju funkcionalne aspekte i elemente korisničkog interfejsa, ali ne i unutrašnju strukturu softvera. Zbog toga su samo delimično odgovarajući objektno orijentisanim metodologijama;
- Nedovoljno široko napravljen prototip i nedovoljno široko razmatranje prototipa mogu da prikriju nedostatke u drugim aspektima IS;
- Previše pažnje posvećene prototipu preti da „naduva“ fazu njegove izrade, kao i da skrene tok razvoja na prototip umesto na sistem kao celinu.

37 U kojim okolnostima su nastale objektno orijentisane razvojne metodologije?

1. Postojanje metodologija koje strukturirano pristupaju analizi i opisivanju procesa;
2. Potreba za strukturiranim opisivanjem podataka;
3. Potreba za opisivanjem entiteta koji menjaju stanja;
4. Podizanje nivoa apstraktnosti posmatranja elemenata sistema;
5. Programiranje upravljano događajima;
6. Vizuelni korisnički interfejsi;
7. Povećana modularnost softvera;
8. Skraćivanje razvojnog ciklusa;
9. Tranzicija modela;
10. Višestruka upotrebljivost softvera;
11. i drugo ...

Za razliku od strukturnih, koje su u središte pažnje stavljale uređivanje procesa i algoritama, objektno orijentisane metodologije u središte pažnje stavljaju uređivanje objekata kojima se opisuje sistem. Razvoj objektno orijentisanih metodologija je počeo u vreme kada su slabosti prethodnih metodologija bile uglavnom poznate. U njih su ugrađeni neki od predstavljenih savremenih koncepata razvoja.

38 Objasniti osnovne koncepte pristupanja objektno orijentisanih razvojnih metodologija problemu razvoja.

- U žižu se stavljaju objekti, a ne procesi;
- Sve objektno orijentisane metodologije se odlikuju skraćivanjem trajanja razvojnog ciklusa:
 - RUP (i druge) propisuju inkrementalni razvoj,

- Agilne metodologije propisuju određivanje koraka prema rokovima i troškovima;
- Pojačana komunikacija među subjektima u svim fazama.

39 Šta je objekat? Objasniti svojim rečima i navesti jednu od poznatih definicija.

„Objekti imaju stanje, ponašanje i identitet“ (Booch, 1994)

Objekat je apstrahcija nečeg konkretnog u domenu problema. Ima stanje, ponašanje i znanje (ne mora svo troje). Ima svoj životni ciklus:

- Nastajanje
- Postojanje
- Nestajanje

Primer:

```

1 class Point {
2     private:
3         int x, int y;
4     public:
5         Point(int _x, int _y)
6             : x(_x), y(_y)
7             {}
8
9         void move(int dx, int dy)
10        {
11            x += dx;
12            y += dy;
13        }
14    };
15
16    int main()
17    {
18        Point point(2, 3);
19        point.move(1, 4);
20        return 0;
21    }

```

Promenljiva „point“ predstavlja objekat klase „Point“. Njeno stanje je određeno atributima (poljima) „x“ i „y“. U ovom slučaju je stanje (x=2, y=3). Njeno ponašanje je određeno metodom „move()“ tj. tačka može da se pomeri. Njen identitet je „Point“.

40 Šta je klasa? Atribut? Metod?

- **Klasa** predstavlja skup objekata koji imaju isto ponašanje (isti skup metoda) i isti skup atributa.
- **Metodi** su funkcije definisane u okviru neke klase. Skup metoda opisuje ponašanje objekta (klase).
- **Atributi** su polja klase. Trenutne vrednosti atributa opisuju trenutno stanje objekta.

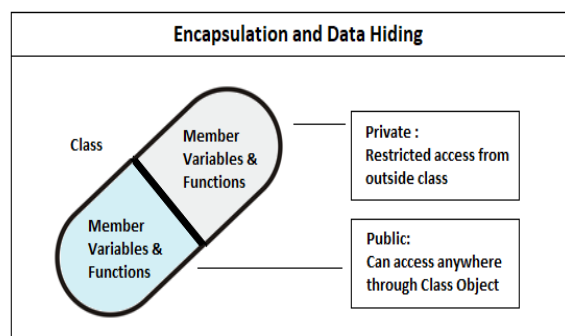
41 Koji su osnovni koncepti na kojima počivaju tehnike objektno orijentisanih metodologija?

- enkapsulacija
- interfejs
- polimorfizam
- nasleđivanje

Nasleđivanje je specijalizacija i generalizacija u hijerarhiji klasa. Smanjuje dupliran kod i koristi se za dinamički polimorfizam.

42 Objasniti koncept enkapsulacije.

Ideja je da se podaci i funkcije koje rade sa tim podacima spoje u jednu klasu. Klasa se deli na javni i privatni deo. Podaci se uglavnom nalaze u privatnom delu, sa izuzecima (javne statičke konstante su relativno prihvatljive). Javne funkcije opisuju klasu i njenu svrhu u okviru modula u kojem se koristi.



Svrha je apstrahovanje strukture metodima i viši nivo međusobne nezavisnosti klasa od modula u kojem se upotrebljava.

43 Objasniti koncept interfejsa.

Klasa je opisana korisniku preko javnih metoda klase (plavi, javni deo kapsule sa slike). Korisnik interfejsa ne mora da zna implementaciju klase da bi je koristio.

Svrha interfejsa je sakrivanje složenosti implementacije. Suština objekta je u njegovom ponašanju.

Napomena: Ako objekat ima više interfejsa, znači da ima više funkcija, pa je potrebno razmotriti njegovo razlaganje na više objekata.

44 Objasniti koncept polimorfizma.

Poenta polimorfizma je da se jedan kod što više puta iskoristi.

Vrste:

- **hijerarhijski (dinamički):** dobijen kombinacijom dinamičkog povezivanja i nasleđivanja;
- **parametarski (statički):** šabloni;
- **implicitni:** retko koji jezici ovo podržavaju.

Pišemo apstraktniji kod koji ima veću upotrebljivost. [?]

45 Objasniti koncept nasleđivanja i odgovarajuće odnose.

Nasleđivanje klase je ekvivalentno uvođenju jednosmerne parcijalno uređene relacije „jeste“ između klasa.

Klasa A „jeste“ klasa B akko svaki objekat klase A ima sve osobine koje imaju i objekti klase B.

Ako A „jeste“ klasa B kaže se i da je:

- A „izvedena“ klasa iz B ili A „je potomak“ klase B
- B „osnovna“ klasa za A ili B „je predak“ klase A

Predstavlja osnovu za građenje hijerarhija klasa.

Svrha:

- Nasleđivanje se koristi za eksplicitno označavanje sličnosti među klasama (objektima).
- Predstavlja osnovu za hijerarhijski polimorizam: ako se to može uraditi sa svakim objektom klase B, onda se to može uraditi i sa svakim objektom klase A koja je izvedena iz B.

Nasleđivanje se posmatra u dva smera, kao specijalizacija ili generalizacija:

- klasa A je poseban (specijalan) slučaj klase B
- klasa B je opstiji (generalan) slučaj klase A

46 Kroz koje faze je prošao razvoj OO metodologija?

- Početni koraci (-1997)
- Oblikovanje UML-a (1995-2005)
- Post-UML koraci (2000-)

47 Koje su karakteristike prve faze razvoja OO metodologija?

- Veliki broj različitih notacija i metodologija
- Nijedna kompletna i dovoljno široka

- Booch, 1991.
- Coad, Yourdon, 1991.
- Martin, Odell, 1992.

48 Koje su karakteristike druge faze razvoja OO metodologija?

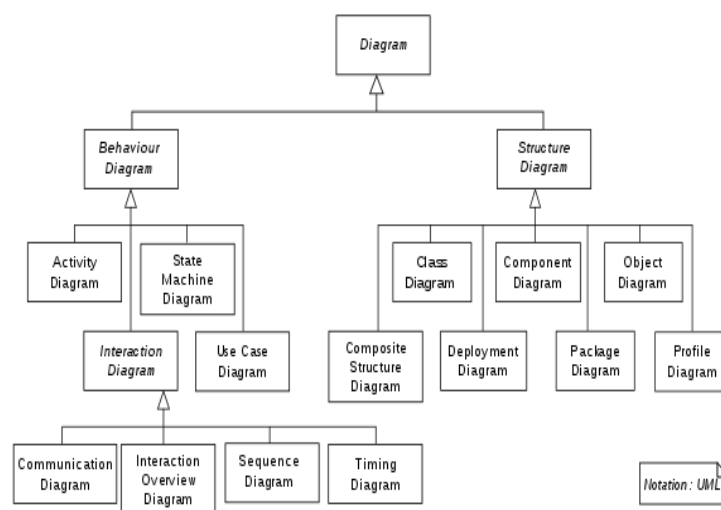
- Nekoliko dubljih metodologija koncentrisanih na različite faze razvoja
- Pokušaji ujedinjavanja notacije
- Akcenat na notaciji

49 Koje su karakteristike treće faze razvoja OO metodologija?

- Ujedinjena notacija
- Široko shvatanje procesa razvoja
- Potpuno posvećenje metodologijama
- RUP i druge savremene metodologije
- Agilne metodologije

50 Šta je UML?

UML je **Objedinjeni jezik za modeliranje (Unified Modeling Language)**. Oblikovan je paralelno uz metodologiju „Unified Approach“ (Objedinjeni pristup). Pretežno grafički jezik (minimalno se koristi tekst van grafičkog prikaza). Olakšava vizuelizaciju kompleksnog sistema i predstavlja tip dokumentacije. [?]



51 Koje vrste dijagrama postoje u UML-u? Objasniti.

Dijagrami se dele u tri grupe:

- dijagrami ponašanja
- dijagrami interakcije (može se gledati i kao podgrupa dijagrama ponašanja)
- strukturni dijagrami

52 Navesti strukturne dijagrame UML-a.

1. Dijagram klasa (class diagram)
2. Dijagram komponenti (component diagram)
3. Dijagram objekta (object diagram)
4. Dijagram profila (profile diagram)
5. Dijagram složene strukture (composite structure diagram)
6. Dijagram isporučivanja (deployment diagram)
7. Dijagram paketa (package diagram)

Strukturni dijagrami opisuju statičku strukturu softverskog sistema i njegovih delova. Različiti dijagrami mogu da imaju različit nivo apstraktnosti i mogu da odgovaraju različitim fazama modeliranja i implementacije. Elementi strukturnih dijagrama nemaju dodira sa konceptom protoka vremena ili povezanim konceptima, kao što su tok komunikacije među objektima ili promene stanja objekata.

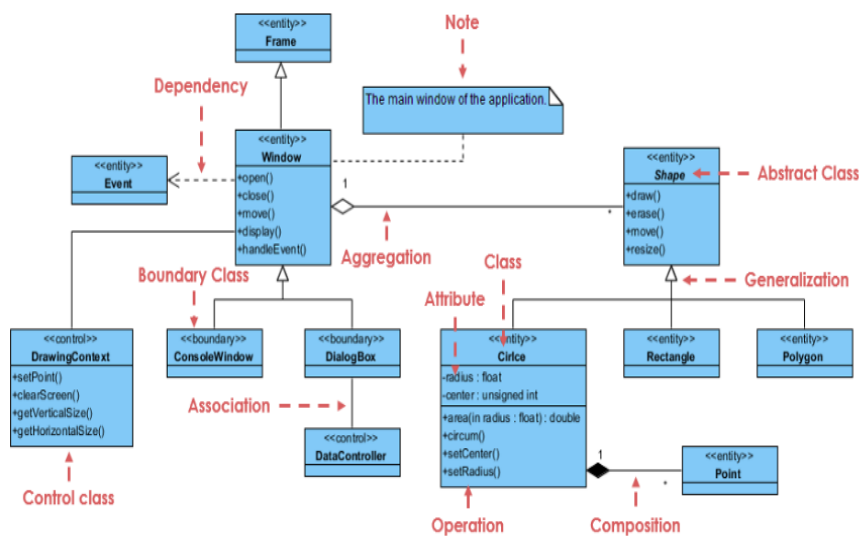
53 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama klasa?

Ilustruje elemente statičkog modela tj. klase, njihov sadržaj i međusobne odnose. Klasa je predstavljena sa:

- nazivom
- atributima (ime, tip, vidljivost)
- metodama (ime, parametri, povratna vrednot, vidljivost)

Odnosi mogu biti:

- nasleđivanje (specijalizacija ili generalizacija)
- asocijacija:
 - agregacija
 - kompozicija
- zavisnost (Neka je A zavisna od B. Ako se klasa B menja, onda klasa A može zahtevati promene, ali ne važi obrnuto)

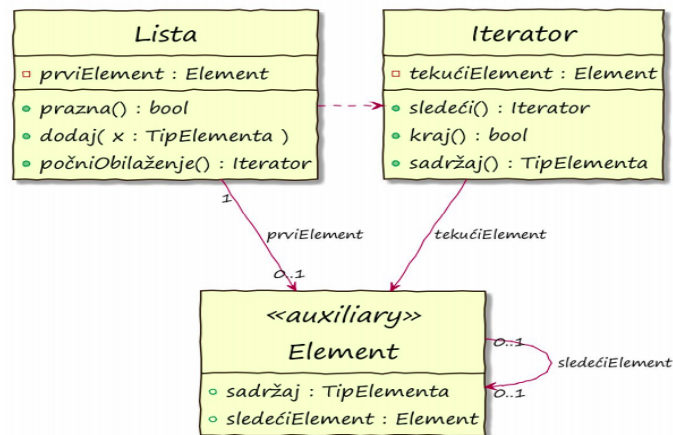


Kako razlikovati asocijaciju, agregaciju i kompoziciju?

Agregacija i kompozicija su specijalni slučajevi asocijacije. **Agregacija** predstavlja odnos gde dete može da postoji bez roditelja (klase su čvorovi), a **kompozicija** predstavlja odnos gde dete ne može da postoji bez roditelja. Ukoliko se veza između objekta može ostvariti na više načina, onda je to samo asocijacija. Primer: Oba objekta imaju reference jedan na drugog (uglavnom loša praksa).

Dodatni elementi dijagrama klase:

- **Ime odnosa:** Kratka objašnjena uloga veze objekata.
- **Kardinalnost veze:** Na liniji se takođe može naznačiti broj objekata koji mogu da učestvuju u vezi. Primer: Automobil sadrži četiri točkova. Kardinalnost ne mora biti konstantna, tj. može se predstaviti i nekim skupom (najčešće intervalom).
- **Komentari:** Tekstualna dokumentacija povezana sa nekim objektom dijagrama.
- **Stereotip:** Obično se navodi iznad imena klase u obliku „<<naziv>>“. Govori o nekoj prirodi ili nameni klase. Primeri
 - *abstract* - apstraktna klasa;
 - *entity* - trajni podatak;
 - *auxiliary* - pomoćna klasa;
 - *focus* - najvažnija klasa u dijagramu;
 - ...



54 Kako se predstavljaju odnosi između klasa na dijagramu klasa? Koji odnosi postoje?

Pogledati prethodno pitanje.

55 Objasniti kardinalnosti odnosa na dijagramu klasa – šta predstavljaju i kako se označavaju?

Pogledati prethodno pitanje.

56 Koje su vrste dijagrama klasa i po čemu se razlikuju?

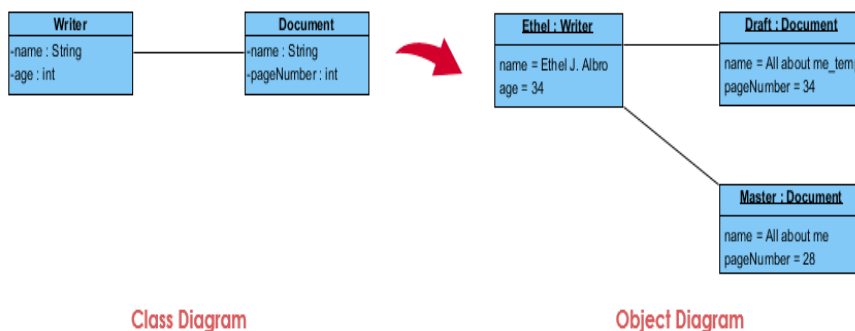
- **Dijagram klasa domena:** Prvenstveno se bavi strukturom objekata, informacijama koje su karakteristične za sadržaj objekata i njihove odnose, dok se njihovo ponašanje zapostavlja tako što uopšte ne sadrži metode. Njegova namena je da predstavi koje su sve informacije ili podstrukture sadržane u posmatranom domenu i kakav je statički odnos između tih informacija.
- **Dijagram interfejsa klasa:** Sadrži samo javne metode. Ako sadrži neki izabran skup metoda onda se imenuje tako da bude jasno šta sadrži.
- **Dijagram implementacije:** Sadrži sve metode, bez atributa. Isti naziv se koristi i za kompletne dijagrame sa svim metodima i atributima.

57 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama komponenti?

Dijagram komponenti razbija sistem koji se razvija na neke celine po njihovim funkcionalnostima. Ima dosta sličnosti kao dijagram klase po odnosima elemenata. Ovaj dijagram možemo posmatrati kao apstraktniji nivo dijagrama klase. Svaki element ima naziv i interfejs. Trebalo bi da se povezuju preko interfejsa. Ako komponenta zavisi od druge onda se može izostaviti interfejs i samo ih povezati isprekidanom strelicom.

58 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama objekata?

Ilustruje elemente dinamičkog modela tj. predstavlja objekte u jednom trenutku (konkretna situacija). Koristi se kao dopuna dijagrama klase i komunikacije. Sastoji se od objekata (naziv klase i opis stanja) i njihovih odnosa.



59 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama isporučivanja?

Predstavlja elemente fizičke arhitekture sistema. Ovo je nešto što bismo koristili ako imamo distribuirani sistem gde imamo više servera. Koriste se za planiranje arhitekture sistema.

Sadrži:

- čvorove (primer: server)
- softverske ili hardverske podsisteme
- međusobne veze tih podsistema
- može da ilustruje zastupljenost komponenti u podsistemima.

60 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama paketa?

Ilustruje kako su elementi logičkog modela organizovani u pakete, kao i međuzavisnosti paketa. Paket je često sinonim za prostor imena (*namespace*). Okuplja elemente koji su semantički povezani i očekuje se da se zajedno menjaju.

Sadrži:

- nazive i granice paketa
- klase u paketima
- međusobne odnose klasa
- međusobne zavisnosti paketa
- može se koristiti i u domenu slučajeva upotrebe

61 Navesti dijagrame ponašanja UML-a.

1. Dijagram aktivnosti (activity diagram)
2. Dijagram stanja (state machine diagram)
3. Dijagram slučajeva upotrebe (use case diagram)

Dijagrami ponašanja se bave dinamičkom prirodom softverskog sistema. Oni opisuju ponašanje pojedinačnih objekata ili širih podsistema. Ponašanje se predstavlja u kontekstu toka vremena, u obliku razmene poruka, toka komunikacije ili toka promene stanja.

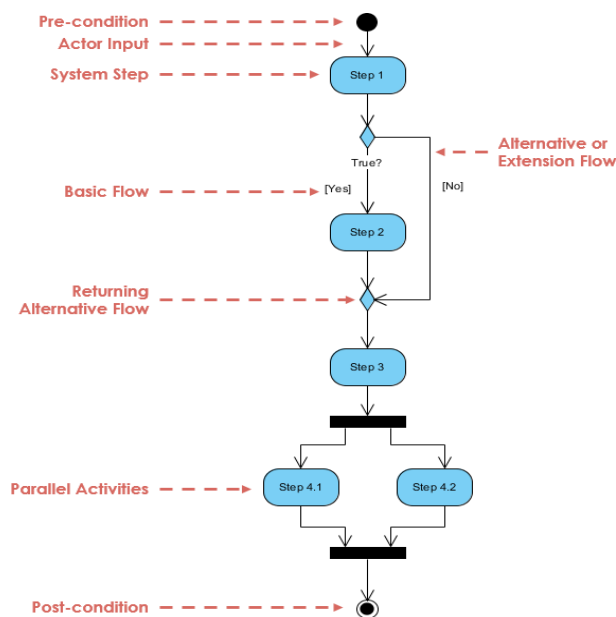
Dijagrami interakcije su posebna podgrupa dijagrama ponašanja, ali se ponekad razmatraju posebno. Razlikuju se od ostalih dijagrama ponašanja po tome što je na njima vremenski tok opisan eksplicitnije nego na ostalim dijagramima.

62 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama aktivnosti?

Predstavlja poslovne procese višeg nivoa, tokove podataka i eventualno složene logičke elemente sistema. Veoma sličan dijagramu za opisivanje algoritama.

Sadrži:

- procese
- tokove podataka
- čvorove i grananja
- uslovne tačke
- početne i završne tačke
- može da sadrži i „linije autora“

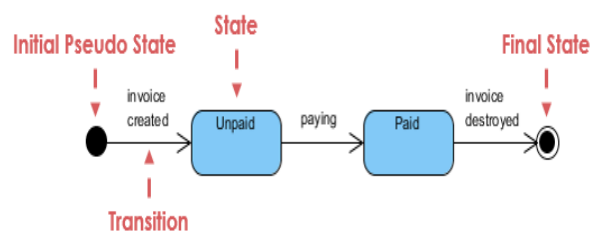


63 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama stanja?

Ovaj dijagram se koristi da se opišu ponašanja koja zavise od trenutnog stanja. Ovde smatramo da objekat reaguje drugačije na istu situaciju u zavisnosti od trenutnog stanja.

Sadrži:

- sva moguća stanja objekta
- posebno označeno početno i završno stanje
- prelaskе između stanja (događaji)
- strelica od prethodnog prema narednom stanju
- nazivi događaja koji menjaju stanje objekata
- odgovarajuća objašnjenja

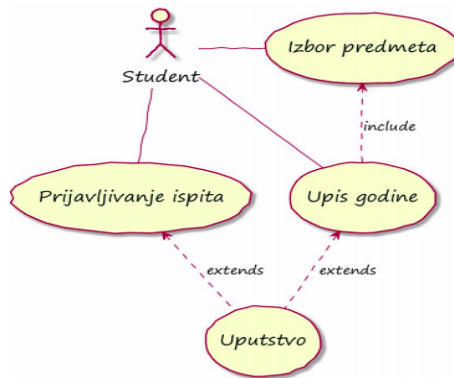


64 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama slučajeva upotrebe?

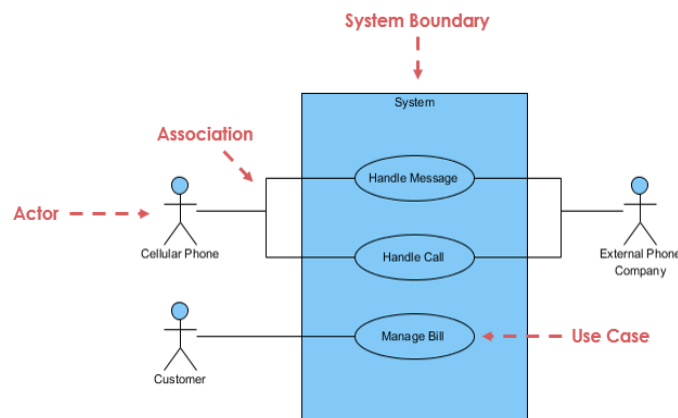
Predstavlja slučajeve upotrebe, aktere i njihove međusobne odnose. Ne prikazuje redosled po kojem se koraci izvršavaju. Svaki slučaj upotrebe mora da bude popraćen tekstualnom dokumentacijom.

Sadrži:

- slučajeve upotrebe (obično se predstavljaju elipsama koje sadrže nazive)
- aktere (obično se predstavljaju Čiča Glišama)
- pakete
- podsisteme
- međusobne odnose:
 - Odnos aktera i slučajeva u kojim učestvuju se predstavlja punom linijom bez dodataka kao što je strelica ili slično.
 - Odnosi između slučajeva upotrebe se označavaju isprekidanom linijom sa strelicom i tipom stereotipa:
 - * *include* - Slučaj obuhvata ceo slučaj prema kojem ide strelica;
 - * *extends* - Slučaj od koga ide strelica predstavlja moguće proširenje drugog slučaja, u vidu dodatka, ali ne i njegov obavezan deo.



U Zavisnosti od nivoa dekompozicije sistema, slučajevi upotrebe mogu da budu na višem ili nižem nivou apstrakcije. Pri predstavljanju konceptualnog nivoa softvera teži se da se sa što manje slučajeva upotrebe opiše ceo sistem. Naravno, tada su slučajevi upotrebe vrlo apstraktni i zapravo opisuju čitav model upotrebe sistema od strane jedne vrste korisnika. Takvi slučajevi upotrebe se obično nazivaju poslovni slučajevi upotrebe i vrlo često se teži da jedan korisnik učestvuje u samo jednom slučaju upotrebe. Na primer, Student studira, Nastavnik podučava i sl.



65 Objasniti odnose između slučajeva upotrebe na dijagramima slučajeva upotrebe.

Svaki odnos je označen stereotipom koji opisuje prirodu odnosa.

Uobičajeni odnosi su:

- **include:** Slučaj obuhvata čitav slučaj prema kome ide strelica. Obično se koristi za opisivanje delova posla koji se često ponavljaju u drugim slučajevima.
- **extends:** Slučaj prema kome ide strelica predstavlja moguće tj. opcionalno proširenje drugog slučaja, u vidu dodatka, ali ne i njegov obavezan deo.

66 Šta obuhvata opis jednog slučaja upotrebe?

Opis slučaja upotrebe može da sadrži različite vrste informacija, ali po pravilu mora da sadrži bar sledeće elemente:

- **Naziv:** Mora da dobro ilustruje slučaj upotrebe, ali je dobro da bude što kraći.
- **Akcija:** Učesnici u slučaju upotrebe. Ako različiti subjekti imaju različite uloge, to je potrebno da se objasni.
- **Kratak opis:** Ukratko, u svega nekoliko rečenica, često i samo jednom rečenicom.
- **Preduslovi:** Koji preduslovi moraju da budu ispunjeni da bi akteri mogli da započnu slučaj upotrebe.
- **Postuslovi:** Koji uslovi moraju da budu ispunjeni nakon odvijanja slučaja upotrebe.
- **Opis toka slučaja upotrebe:** Detaljan opis koraka koji se izvode tokom odvijanja slučaja upotrebe, uključujući i njihov redosled i sve moguće osnovne tokove koraka.

- **Opis posebnih slučajeva:** Ako postoje posebni slučajevi, potrebno je da se opiše kada nastupaju i po čemu se odvijanje postupka razlikuje od uobičajenog (npr. greške pri unosu).
- **Dijagrami koji tačnije opisuju slučaj upotrebe:** Često se najbolje opisuju dijagramima aktivnosti ili sekvence, ali mogu da budu od koristi i svi drugi UML dijagrami.

Dodatni neobavezni elementi:

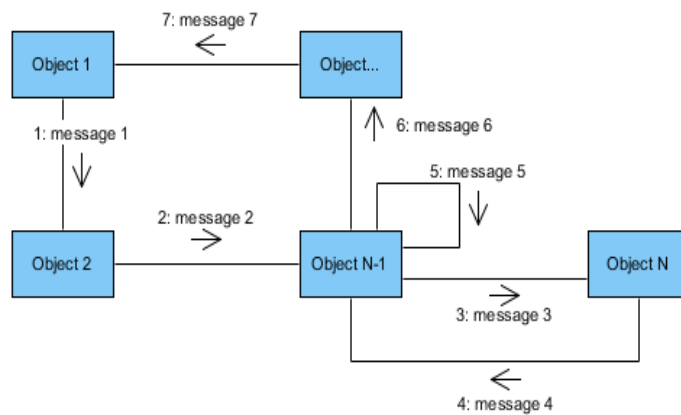
- **Klasifikacija:** Bilo po vrsti slučaja upotrebe ili logičkoj ili poslovnoj celini kojoj pripadaju.
- **Podaci:** Ako slučaj upotrebe obrađuje ili proizvodi veću količinu podataka, onda je dobro da se ti podaci opišu i izdvojeno, a ne samo u opisu toka.
- **Dodatni nefunkcionalni zahtevi:** Na primer, ciljne performanse.
- **Bezbedonosne karakteristike:** Nivo poverljivosti podataka ili postupka, način pristupana poverljivim podacima, način kodiranja ili proveravanja ispravnosti podataka i sl.
- **Pregled najvažnijih rizika:** Spisak rizika za koje je prepoznato da mogu da nastupe, eventualno alternativne karakteristike ili moguće očekivane izmene u slučaju upotrebe, moguća potencijalna unapređenja i slično.
- **Jasno objašnjen cilj slučaja upotrebe:** Ako iz naziva, kratkog opisa i opisa toka izvođenja možda nije sasvim jasno koja je svrha konkretnog slučaja upotrebe ili koju ulogu on ima u okviru softvera kao celine, onda je to potrebno da se objasni.
- **Prilozi:** Različiti prilozi koji omogućavaju da se bolje razumeju svrha i tok slučaja upotrebe: primeri formulara ili dokumenata, uzorci realnih podataka i slično.

67 Navesti dijagrame interakcija.

1. Dijagram komunikacije (communication diagram) - raniji naziv, Dijagram saradnje (collaboration diagram)
2. Dijagram interakcija (interaction diagram ili interaction overview diagram)
3. Dijagram sekvence (sequence diagram)
4. Dijagram vremena (timing diagram)

68 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama komunikacije?

Predstavlja produženje dijagrama objekata gde su predstavljene interakcije između objekata. Dijagram prikazuje objekte uz poruke koje oni šalju. Sadrži objekte, poruke i eventualno komentare.

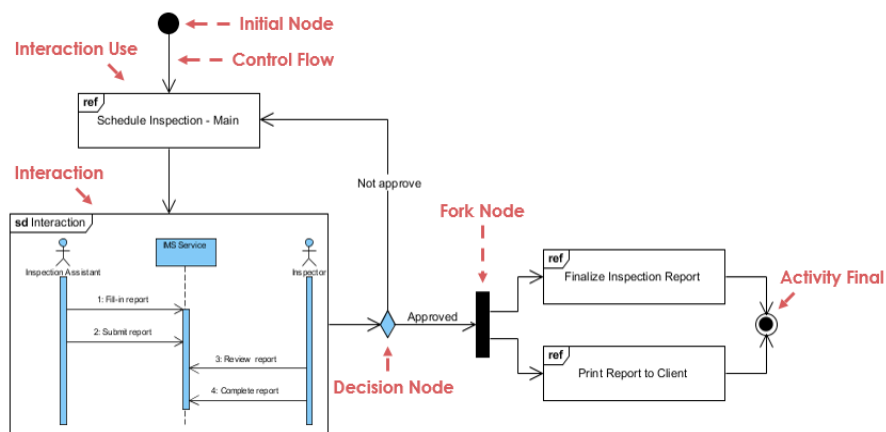


69 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama interakcije?

Predstavlja varijantu dijagrama aktivnosti gde su čvorovi interakcije ili aktivnost.

Sadrži:

- objekte
- manje dijagrame aktivnosti ili interakcija
- slučajeve upotrebe
- tok odvijanja procesa (protoka podataka)
- grananja i spajanja
- početak i kraj

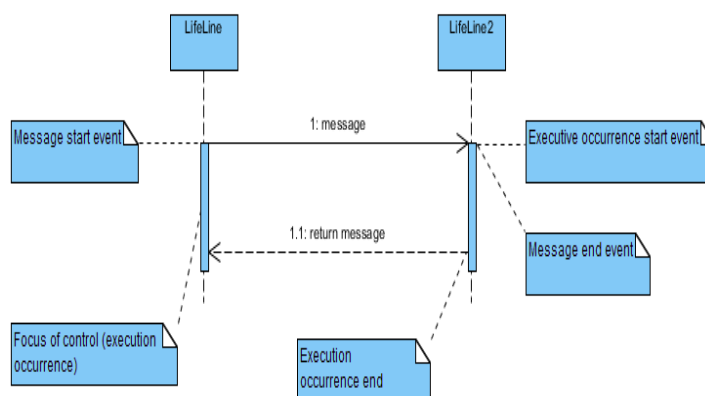


70 Koja je uloga i šta su osnovni elementi dijagrama sekvenci?

Prikazuju interakcije objekata u kontekstu saradnje. Ovi dijagrami imaju akcenat na vremenu i prikazuju redosled interakcija. Služi za opisivanje toka odvijanja slučaja upotrebe. Na najnižem nivou apstrakcije se može predstaviti implementacija do nivoa pozivanja metoda, odnosno slanja poruka između objekata.

Sadrži:

- aktere
- linije života (vreme)
- poruke poziva (započinu drugu liniju života)
- povratna poruka
- ostali tipovi poruka



71 Šta je projekat softvera?

Projekat softvera predstavlja plan prema kome će da se implementira softver. U opštijem slučaju, projekat softvera čine različite vrste dokumenta i nacrti, iz kojih može da se razume šta se pravi, zašto se pravi i kako se pravi u nekom konkretnom razvojnom poduhvatu. Pored toga, obično je potrebno i mnogo dodatnih materijala koji omogućavaju temeljno razumevanje domena na koji se projekat i projektovani softver odnose.

72 Šta čini projekat softvera?

Vizija: Dokument koji bez mnogo ulaska u detalje opisuje cilj i osnovnu ideju sa kojom se prilazi razvoju softvera.

Modeli domena ili izveštaji o stanju domena:

- Strukturni model domena

- Funkcionalni model domena
- Model procesa domena
- i drugo

Specifikacija zahteva: Dokument koji nabraja i opisuje konkretne zahteve koje bi planirani softver trebalo da ispuni.

Analiza rizika: Dokument koji razmatra moguće rizike i planove reagovanja u slučaju njihovog nastupanja; može da obuhvati i obračun vrednosti rizika.

Plan životnog ciklusa: Opisuje životni vek i faze kroz koje se planira da tokom svog života prolazi softver koji se razvija, od trenutka započinjanja njegovog planiranja do trenutka izbacivanja iz upotrebe.

Kadrovski plan: Procenjene potrebe za različitim vrstama kadrova u toku rada na projektu, obično po fazama i celinama.

Plan infrastrukture: Opisuje šta je sve od alata i tehnologija potrebno da se obezbedi i stavi na raspolaganje razvojnom timu tokom razvoja.

Implementacioni model: Skup nacrti koji opisuju strukturu i ponašanje implementacije, tj. komponenti, klase i drugih strukturnih elemenata planiranog softvera.

Plan dokumentovanja: Dokument koji opisuje koje vrste dokumenata je kada i koliko iscrpno potrebno pripremati.

Plan testiranja: Opisuje koje vrste testova će se kada i kako praviti i izvršavati radi praćenja i obezbeđivanja kvaliteta.

73 Šta je metodologija razvoja softvera?

Razvojna metodologija propisuje ili bar utiče na to:

- Kako se gleda na projektovanje?
- Kako se biraju osnovne polazne tačke?
- Koja vrsta dokumenata i nacrti se prave u tom trenutku?

74 Objasniti ukratko kako izgleda životni ciklus projekta u klasičnim razvojnim metodologijama?

Životni ciklus u klasičnim metodologijama počiva na

- Prepoznavanju različitih razvojnih faza
- Strogom razdvajanju faza
- Linearnom prolasku kroz faze u jednom smeru

75 Šta je model vodopada?

Klasična metodologija gde se prepoznavao niz faza kroz koje je razvojni poduhvat prolazio od započinjanja do završavanja, među kojima su se, između ostalog, nalazile i faze projektovanja i implementiranja. Broj faza i njihov sadržaj nije uvek bio isti, ali je bio zajednički princip prelaženja iz jedne faze u drugu fazu u jednom smeru, bez vraćanja unazad.

76 Kakvo je mesto projektovanja u agilnim razvojnim metodologijama (ukratko)?

Agilne metodologije su ostvarile najveći uticaj na projektovanje time što su praktično obrisale ranije postojeću oštru granicu između različitih faza razvoja softvera, a time i između faza projektovanja i implementacije. Kao posledicu toga stvorile su potrebu da većina razvijalaca bude osposobljena i za projektovanje i za implementiranje softvera.

77 Šta je dizajn softvera? Šta je arhitektura softvera? Objasniti sličnosti i razlike.

Dizajn softvera i arhitektura softvera su strukture softverskog sistema. Razlika je u tome što je arhitektura softvera posmatrana na relativno visokom nivou. Arhitektura se odnosi više na spoljni deo softvera, tj. kako komponente komuniciraju međusobno i predstavlja apstrakciju celog sistema. To znači da je svaka arhitektura softvera dizajn softvera, ali ne važi obrnuto. Neformalno rečeno, arhitekturu softvera ne zanima implementacija.

“Arhitektura predstavlja značajne odluke o dizajnu koje daju oblik sistemu, gde je značajnost određena cenom pravljenja izmena“

— Grady Booch, 2001

Pri pravljenju arhitekture softverskog sistema preduzimaju se neke specifične aktivnosti i uzimaju u obzir specifični aspekti problema:

- Veliki značaj širine posmatranja;
- Manji značaj pojedinosti.

78 Šta je apstrakcija? Objasniti ulogu apstrakcije u dizajnu softvera.

Apstrahovanje je razmatranje opštih karakteristika problema i rešenja uz zanemarivanje pojedinosti. Podrazumeva rešavanje problema na konceptualnom nivou. Ima sličnosti sa mehanizmom indukcije: Posmatranjem specifičnih slučajeva se teži ka pravljenju opšteg modela. Za apstrakciju se može reći da je **uopšteno rešenje**.

Primer: Niz bitova na disku je datoteka.

79 Šta je dekompozicija? Objasniti ulogu dekompozicije u dizajnu softvera.

Dekompovanje je postepeno preciziranje sistema kroz prepoznavanje manjih celina (komponenti) koje ga čine. Rekurzivnom primenom dekompozicije se dolazi do fizičkog dizajna. Predstavlja vezu između različitih nivoa apstrakcije, gde se dekompozicijom apstraktnog sistema dolazi do njegove konkretne strukture. Ima sličnosti sa mehanizmom indukcije: Posmatranjem i razlaganjem opšteg slučaja se teži ka pravljenju konkretnijeg (preciznijeg) modela. Za dekompoziciju se može reći da je **razloženo rešenje**.

Primer: Jelovnik u restoranu se dekomponuje:

- jelovnik za glavno jelo;
- jelovnik za pića;
- jelovnik za dezert;
- ...

80 Koje su osnovne vrste dekomponovanja?

Funkcionalna dekompozicija: Podela celine na komponente sa prepoznatim i razdvojenim funkcijama.

Dekompozicija prema promenljivosti: Prepoznavamo tačke i ose promenljivosti, težimo da tačke promenljivosti razdvojimo a da ose grupišemo.

Logička dekompozicija: Podela celine na skupove delova koje je razumno razvijati zajedno.

81 Šta je funkcionalna dekompozicija?

Funkcionalna dekompozicija predstavlja podelu celine na komponente, koje predstavljaju manje funkcionalne celine. Svaka komponenta bi trebalo da ima jasno prepoznatljivu ulogu u većem sistemu.

U idealnom slučaju jedna komponenta obavlja samo jednu funkciju i za nju je u potpunosti odgovorna. Komponente međusobno sarađuju da bi sistem ispravno funkcionisao, ali pri tome težimo da njihova saradnja bude što manjeg obima i da bude što preciznije definisana.

82 Šta je dekompozicija prema promenljivosti?

Najpre se u dobijenom modelu prepoznaju i lokalizuju ključne tačke i ose promenljivosti, tj. identifikuju se tačke promenljivosti u različitim komponentama, i ustanovi se koja osa promenljivosti povezuje koje komponente. Zatim se dobijeni model dalje preoblikuje, pri čemu je cilj da se tačke promenljivosti što bolje međusobno razdvoje u različite komponente (da bi bilo što manje mogućih uzroka za menjanje svake pojedinačne

komponente), a da se ose promenljivosti koje polaze iz iste tačke grupišu (da bi se što više smanjio broj komponenti koje će morati da se menjaju ako se menja ona u kojoj je ta tačka promenljivosti). Pri tome često moramo da se oslonimo na detaljnije analiziranje i bar delimično strukturno modeliranje posmatranih celina.

83 Šta je logička dekompozicija?

Logička dekompozicija predstavlja podelu celine na pakete (ili druge strukturne celine) koji grupišu delove implementacije koji se zajedno razvijaju ili imaju izražene unutrašnje međuzavisnosti strukture ili ponašanja. Delovi implementacije koji čine jedan paket ne moraju da budu funkcionalno povezani, mada je to čest slučaj. Takođe, ne moraju da predstavljaju ni potpuno zaokruženu funkcionalnu celinu. Uobičajena praksa je da se elementi paketa povezani logički a ne funkcionalno.

84 Objasniti odnos apstrahovanja i dekomponovanja?

Dobar dizajn nastaje usklađenom primenom apstrahovanja i dekomponovanja. Apstrahovanjem se dobija opštost rešenja, a dekompozicijom se dobijaju elementi strukture rešenja i odnosi među njima.

85 Koje su poželjne osobine softvera, iz ugla projektovanja?

Fleksibilnost: Mogućnost prilagođavanja promenama u okruženju ili primenjivanja u novim okolnostima.

Proširivost: Mogućnost implementacije značajnog broja sagledivih dopuna dodavanjem novih elemenata ili minimalnim izmenama postojećih delova.

Modularnost: Razdeljenost softvera na manje, međusobno nezavisne module.

86 Šta je fleksibilnost softvera?

Kažemo da je softver fleksibilan ako postoji potencijal da se čitav softver ili njegovi delovi uz relativno male izmene, ili čak bez izmena, prilagođavaju promenama u okruženju ili primenjuju u sasvim novim okolnostima.

87 Šta je proširivost softvera?

Softver je proširiv ako je značajan broj sagledivih eventualnih dopuna moguće implementirati samo dodavanjem novih elemenata softvera, ili uz eventualno minimalno menjanje postojećih delova.

88 Šta su kohezija i spregnutost u kontekstu razvoja softvera?

Kohezija (eng. *cohesion*) je stepen međusobne povezanosti elemenata jednog modula.

Spregnutost (eng. *coupling*) je stepen međusobne povezanosti elemenata dveju različitih modula.

Dobro dizajniran softver se odlikuje visokom kohezijom i niskom spregnutošću komponenti. [?] [?]

89 Navesti vrste kohezije u kontekstu razvoja softvera.

- funkcionalna (Functional)
- sekvencijalna (Sequential)
- komunikaciona (Communicational)
- proceduralna (Procedural)
- vremenska (Temporal)
- logička (Logical)
- koincidentna (Coincidental)

90 Objasniti funkcionalnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Funkcionalna kohezija predstavlja povezanost delova jednog modula na osnovu međusobne funkcionalne zavisnosti u cilju ostvarivanja funkcije za koju je komponenta odgovorna. Svi delovi su prikupljeni sa jednim istim osnovnim ciljem. Svaki deo je potreban i nijedan deo nije višak. Predstavlja idealnu situaciju.

Napomena: Sledeći primer i primeri koju slede se odnose na koheziju klasa. Ove primere možemo posmatrati kao analogiju, gde klase igraju ulogu modula, a komponente igraju ulogu metoda.

91 Objasniti sekvencijalnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Kohezija je **sekvencijalna kohezija** ako su elementi komponente projektovani tako da izlaz jedne komponente predstavlja ulaz u drugu komponentu. Ne postoji puna funkcionalna zavisnost. Delovi sekvence potencijalno obavljaju različite poslove. Postoji potencijalno otvoren problem odgovornosti u odnosu na celovit posao. Ovaj tip kohezije se sasvim prirodno pojavljuje u funkcionalnim jezicima. Primer: protok podataka.

92 Objasniti komunikacionu koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Kohezija je **komunikaciona kohezija** ako su elementi komponente prikupljeni zato što koriste iste podatke. Ne postoji funkcionalna zavisnost i delovi obično obavljaju različite poslove. Obično nisu dobro razdvojene odgovornosti:

- Jedna komponenta ima više odgovornosti;
- Jedna komponenta je podeljena na više komponenti.

Primer: Ažurira se slog u bazi podataka i šalje se pisaču.

93 Objasniti proceduralnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Kohezija je **proceduralna kohezija** ako su elementi komponenti prikupljeni zato što se koriste pri obavljanju nekog celovitog posla. Verovatno ne postoji funkcionalna zavisnost i komponente obavljaju potpuno raznorodne poslove (koji se obično obavljaju jedan za drugim). Obično nisu dobro razdvojene odgovornosti:

- Jedna komponenta ima više odgovornosti;
- Jedna odgovornost je podeljena na više komponenti.

Primer: Otvaranje datoteke, proveravanje ispravnosti, čitanje, ...

Primer: Pravljenje torte ☺

```
class BakeCake
{
public:
    void addIngredients();
    void mix();
    void bake();
};
```

Primer: Ovde može biti proceduralna ili komunikaciona kohezija.

```
class Plane
{
public:
    void takeoff();
    void fly();
    void land();
};
```

94 Objasniti vremensku koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Kohezija je **vremenska kohezija** ako su elementi komponente prikupljeni zajedno zato što se koriste u „istom“ vremenskom periodu. Verovatno ne postoji funkcionalna zavisnost i često delovi obavljaju raznorodne poslove. Obično nisu dobro razdvojene odgovornosti:

- Jedna komponenta ima više odgovornosti;
- Jedna komponenta je podeljena na više komponenti.

Primer: Različiti elementi inicijalnog sistema.

```

class InitFuns
{
public:
    void initDisk();
    void initPrinter();
    void initMonitor();
};

```

95 Objasniti logičku koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Kohezija je **logička kohezija** ako su elementi komponente prikupljeni zajedno zato što imaju logički sličnu (ili čak istu) ulogu u sistemu. Najčešće ne postoji funkcionalna zavisnost i delovi najčešće obavljaju raznorodne poslove koji mogu predstavljati alternativu jedni drugima. Obično nisu dobro razdvojene odgovornosti:

- Jedna komponenta ima više odgovornosti;
- Jedna komponenta je podeljena na više komponenti.

Primer: Računanje površina različitih oblika.

```

class AreaFuns
{
public:
    double circleArea();
    double rectangleArea();
    double triangleArea();
};

```

96 Objasniti koincidentnu koheziju u kontekstu razvoja softvera.

Kohezija je **koincidentna kohezija** ako su elementi kohezije međusobno nespregnuti ili su veoma slabo spregnuti. Ne postoji nikakva (ili postoji sasvim niska) funkcionalna zavisnost. Delovi obavljaju raznorodne poslove i uopšte nisu razdvojene odgovornosti. Ovo je najniži nivo kohezije. Primer: Vraćanje datuma uz inicijalizaciju pisaa.

```

class MyFuns
{
public:
    void initPrinter();
    double calcInterest();
    Date getDate();
};

```

97 Navesti osnovne karakteristike spregnutosti u kontekstu razvoja.

1. vrsta sprege
2. nivo sprege
3. širina sprege
4. način ostvarivanja sprege
5. intenzitet spregnutosti

98 Zašto je spregnutost komponenti softvera potencijalno problematična?

Da bi komponente sistema sarađivale, one moraju da budu spregnute. Ako komponente komuniciraju ili sarađuju na bilo koji način, onda među njima postoji sprega. Ako su komponente potpuno nezavisne, onda one ne moraju da sarađuju.

Spregnutost nije problem sama po sebi. Problem mogu predstavljati neke karakteristike spregnutosti.

Želimo da umanjimo spregnutost da bismo mogli praviti izmene na jednom mestu bez toga da budemo time primorani da pravimo izmene i na drugim mestima.

99 Navesti i ukrakto objasniti vrste spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.

- sprega logike
- sprega tipova
- sprega specifikacije

100 Objasniti spregu logike u kontekstu razvoja softvera.

Ako komponente dele informacije ili pretpostavke jedna o drugoj, onda je u pitanju **sprega logike**. Primeri:

- Komponente obavljaju različite delove istog posla.
- Komponenta A pretpostavlja da implementacija metoda B::M(...) počiva na nekom konkretnom algoritmu. Primer: A i B implementiraju komplementarne algoritme (kodiranje/dekodiranje, pisanje/čitavanje, ...).
- Komponente dele pretpostavke o nekim konkretnim podacima. Primer: A zapisuje datoteku pod nekim imenom, a B je čita.

Sprega logike je visoko problematična i nepoželjna.

101 Objasniti spregu tipova u kontekstu razvoja softvera.

Sprega tipova označava da jedna komponenta koristi neki tip definisan u okviru druge komponente. Može biti **određena** ako komponenta A pravi instance tipa B ili može biti **neodređena** ako komponenta A ne pravi instance tipa B (tj. može se u praksi dobijati na upotrebu instance podtipova). Primer: Komponenta A koristi klasu implementiranu u komponenti B.

Dobro implementirana sprega tipova ne predstavlja problem. Ovo posebno važi u slučaju kada je neodređena.

102 Objasniti spregu specifikacije u kontekstu razvoja softvera.

Sprega specifikacije je još apstraktnija nego sprega tipova. Pretpostavlja se da nije poznat tip koji se koristi već samo neke pretpostavke o njegovom interfejsu. Primeri:

- Upotreba parametarskog ili implicitnog polimorfizma;
- Upotreba referenci na metode objekata;
- Apstraktne bazne klase hijerarhija;
- Implementacija interfejsa.

Dobro implementirana sprega specifikacije ne predstavlja problem.

103 Navesti i ukratko objasniti nivoe spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.

Spregnutosti se dele po nivou apstraktnosti delova koji se dele (od najjače ka najslabijoj): [?]

- po sadržaju (Content Coupling)
- preko zajedničkih delova (Common Coupling)
- spoljašnja spregnutost (External Coupling)
- preko kontrole (Control Coupling)
- preko markera (Stamp Coupling)
- preko podataka (Data Coupling)
- preko poruka

104 Objasniti spregnutost po sadržaju u kontekstu razvoja softvera.

Spregnutost po sadržaju predstavlja otvoreno i neposredno korišćenje i/ili menjanje sadržaja jedne komponente od strane druge. Opšti primer:

```

2  ... A::metod(...)
   {
4  ... objB->podatak ...
   }

```

Konkretni primer:

```

2  class Pilot { ... };
   class Plane
   {
4      double altitude, speed;
      friend class Pilot;
6      // etc.
   };

```

Problem:

- Narušena je enkapsulacija;
- Dovedene su u pitanje odgovornosti komponenti;
- Veoma je teško održavati komponentu od čijih internih aspekata implementacije zavisi druga komponenta.

Spregnutost po sadržaju je najjača i najnepoželjnija vrsta spregnutosti.

105 Objasniti spregnutost preko zajedničkih delova u kontekstu razvoja softvera.

Spregnutost preko zajedničkih delova je na delu ako dve ili više komponenti neposredno pristupaju nekim podacima.

Opšti primer:

```

2  struct ZajednickiDelovi {...};
   ... A::metod1(...){
   ... zajednickiDelovi->podatak ...
4  }
   ... B::metod2(...){
6  ... zajednickiDelovi->podatak ...
   }

```

Problem:

- Razlikuje se od spregnutosti po sadržaju samo po tome što su deljeni podaci odvojeni od ponašanja i stavljeni na upotrebu drugim komponentama.
- Enkapsulacija samo načelno nije narušena, a zapravo nije ni uspostavljena.
- Ni odgovornosti nisu uspostavljene.
- Veoma je teško održavati ovako spregnute komponente.

Spregnutost preko zajedničkih delova je skoro jednako nepoželjna kao spregnutost po sadržaju.

106 Objasniti spoljašnju spregnutost u kontekstu razvoja softvera.

Spoljašnja spregnutost je na delu ako više komponenti upotrebljava isti od spolja nametnut koncept (interfejs, format podataka, komunikacioni kanal, ...).

Opšti primer:

```
2  ... A::metod1 {
    ...external::oper1(...);
    ...external::oper2(...);
4  };
    ... B::metod2(...){
6      ...external::oper3(...);
    ...external::oper4(...);
8  }
```

Problem:

- **Često ponavljanje koda:** Ako se koncept izmeni, moraju se menjati sve komponente koje ga upotrebljavaju.
- **Podeljene odgovornosti:** Poželjno je razmotriti učauravanje elemenata spoljašnjeg koncepta u novu komponentu (ili komponente), koju bi zatim koristile ovako spregnute komponente.

Spoljašnja spregnutost je sasvim prihvatljiva ako su spoljašnji koncepti relativno stabilni i pouzdani. Primer: slika implementira osnovne metode, a transformacije implementiraju složene operacije nad slikama.

107 Objasniti spregnutost preko kontrole u kontekstu razvoja softvera.

Spregnutost je **spregnutost preko kontrole** ako jedna komponenta ultimativno upravlja radom druge komponente.

- Upravljana komponenta nije u stanju da funkcioniše bez spoljašnje kontrole ili
- Upravljana komponenta očekuje sva ili neka upustva za rad po kojima zatim samostalno postupa.

U odnosu na spolašnju spregnutost, kontroler je jedina ili primarna tačka kontrole.

Primer:

```
class Kontrolisana {
2  ...oper1(...);
  ...oper2(...);
4  };
    ... Kontroler::metod(...){
6      ...kontrolisana->oper1(...) ...
    ...kontrolisana->oper2(...) ...
8  }
```

Primer: Kontrolisana klasa može da bude slika, a sve složene transformacije se implementiraju u drugoj klasi koja predstavlja kontroler.

Problem: Potencijalno nejasna podela odgovornosti. Ako je kontroler odgovoran za viši nivo operacija, onda to mora biti njegova jedina odgovornost. Često takvo rešenje ni po čemu nije bolje od integrisanih svih operacija u jedan isti modul, tj. u oba slučaja potencijalno imamo module sa suviše odgovornosti.

Spregnutost preko kontrole je relativno jaka, ali može biti veoma korisna u nekim slučajevima.

Primer: Kontrolisana komponenta implementira elementarne postupke, a različite strategije obezbeđuju složene načine upravljanja radom komponente.

Primer sa slikom: Na nivou klasa može da bude dobro da se za svaku transformaciju pravi ova klasa. Na nivou komponenti, sve transformacije se obično okupljaju u jednu komponentu.

108 Objasniti spregnutost preko markera u kontekstu razvoja softvera.

Spregnutost je **spregnutost preko markera** ako više komponenti međusobno razmenjuje neku složenu strukturu podataka (marker) koju upotrebljavaju na različite načine. **Napomena:** Ako neposredno koriste iste podatke, onda je u pitanju spregnutost preko zajedničkih kanala.

Primer:

```
2  ...  
   parser->fillRequest( request );  
   environment->prepareRequest( request );  
4  processor->performTransaction( request );  
   response = reporter->prepareReport( request );  
6  ...
```

Problem:

- Potencijalno otvoreno pitanje odgovornosti markera: Šta je njegova odgovornost? Zašto ne sve ili neke operacije?
- Marker praktično nije dovoljno enkapsuliran.
- Postoji opasnost od sukoba nadležnosti.

Slično kao u slučaju spregnutosti preko kontrole, u nekim slučajevima je ovakvo rešenje sasvim prihvatljivo:

- Ako marker nema složeno ponašanje;
- Ako marker nije spregnut na drugi način osim ovim putem;
- Ako postupak obrade u kome marker učestvuje nije stabilan ili realno zavisi od više različitih komponenti.

109 Objasniti spregnutost preko podataka u kontekstu razvoja softvera.

Spregnutost je **spregnutost preko podataka** ako je jedna komponenta koristi interfejs druge komponente putem koga mu prenosi pojedinačne podatke.

Primer:

```

2  ... simulacija::promenaSmera(...)
   {
4      ...
   automobil->skreniLevo( 5 );
   ...
6  }

```

Problem: Zavisnost na nivou interfejsa.

Ovaj vid spregnutosti je među najnižim i sasvim prihvatljiv.

Spregnutost je **spregnutost preko poruka** ako jedna komponenta koristi interfejs druge komponente putem koga mu ne prenosi nikakve podatke. Primer:

```

2  ... A::metodi(...) {
   ...
   transakcija->izvrsi();
   ...
4  }

```

Problem: Zavisnost na nivou interfejsa.

Ovaj vid spregnutosti je najniži i sasvim prihvatljiv.

110 Objasniti pojam širina sprege u kontekstu razvoja softvera.

Širina sprege komponenti odgovara broju elemenata komponente A (objekata, podataka, metoda, poruka, ...) koje upotrebljava komponenta B.

Poželjno je da sprega bude što uža:

- Uska sprega znači da su jasni i podela odgovornosti među komponentama i razlog njihove spregnutosti.
- Ako je sprega široka, to može da znači da:
 - Odgovornosti između ove dve komponente nisu dovoljno diferencirane. Možda je moguće suziti spregu implementiranjem nekih složenih celina koda u okviru komponente A.
 - Odgovornosti komponente A su preširoke. Možda je potrebno podeliti komponentu A na više delova.

111 Objasniti pojam smer sprege u kontekstu razvoja softvera

Sprega može biti:

- **Jednosmerna:** Komponenta A upotrebljava elemente komponente B, ali ne i obratno.
- **Dvosmerna:** Komponenta A upotrebljava elemente komponente B, ali i komponenta B upotrebljava elemente komponente A.

- **Cirkularna:** Ne postoji neposredno dvosmerna sprege dveju komponenti, ali postoji tranzitivna cirkularna spregnutost više komponenti.

Poželjno je da sprega bude jednosmerna. Dvosmerna i cirkularna sprega značajno uvećavaju složenost sistema:

- Usložnjava se podela odgovornosti među komponentama;
- Dovodi se u pitanje enkapsulacija.

Ipak, nekada dvosmerna ili cirkularna spregnutost može da značajno pojednostavi dizajn. Primer: Inverzija odgovornosti kod obrasca „Posetilac“.

112 Objasniti pojam statička spregnutost u kontekstu razvoja softvera.

Statička spregnutost se ostvaruje pre izvršavanja programa i eksplicitno je iskazana u programskom kodu. Primeri:

- Nasleđivanje klase;
- Podatak klase A je objekat klase B;
- Argument metoda klase A je objekat klase B;
- U metodama klase A se pravi ili upotrebljava objekat klase B.

113 Objasniti pojam dinamička spregnutost u kontekstu razvoja softvera.

Dinamička spregnutost se ostvaraju u toku izvršavanja programa i nije eksplicitno iskazana kodom programa. Ovakva spregnutost može da zavisi od konfiguracije, ulaznih parametara i slično ...

Primer: Ako klasa A sadrži referencu na klasu B (statički), konkretan objekat (dinamički konfigurisan) može pripadati bilo kojoj klasi koja nasleđuje B.

114 Objasniti odnos statičke i dinamičke spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.

Statička sprega je jača i nepoželjnija od dinamičke sprege.

- Deklaracija (interfejsa...) i implementacija neke statički spregnute komponente imaju neposrednog uticaja na implementaciju ostalih spregnutih komponenti.
- Promena dinamički spregnute komponente je lokalizovana tj. ako odgovara nasleđenom interfejsu, onda je sve u redu, a ako ne odgovara, onda je potrebno samo popraviti tu komponentu.

115 Objasniti pojam intenzitet spregnutosti u kontekstu razvoja softvera.

Intenzitet spregnutosti se može izraziti numerički na više načina. Primer:

- **Intenzitet spregnutosti dveju komponenti:**
 $coefSprege(A, B) = coefVrste(A, B) + coefNivoa(A, B) + \dots$
- **Spregnutost jedne komponente sa sistemom:**
 $coefSprege(A) = sum_B(coefSprege(A, B))$
- **Ukupna spregnutost sistema:**
 $coefSpregeSistema = sum_A(coefSprege(A))$

116 Na koji način se može pristupiti merenju i računanju intenziteta spregnutosti?

Mera spregnutosti neke komponente sa sistemom se može izraziti na više načina:

- **Broj komponenti koje se referišu iz te komponente:** Broj elemenata drugih komponenti koje referišu iz te komponente.
- **Broj komponenti iz kojih se referiše ta komponente:** Broj elemenata te komponente koje se referišu iz drugih komponenti
- **Karakteristike posmatranih sprega.**
- ...

117 Navesti i objasniti dva osnovna pravila u vezi spregnutosti komponenti u kontekstu razvoja softvera.

„Aksiome spregnutosti“:

- Sto je komponenta složenija, to je važnije da bude što manje spregnuta.
- Spregu je poželjno uvoditi na što jednostavnijim komponentama.

118 Navesti nekoliko uobičajenih načina spregnutosti komponenti.

Neki oblici spregnutosti su relativno česti. Mogu se prepoznati u obrascima za projektovanje. Primeri:

- arhitektura klijent-server
- hijerarhija pripadnosti
- cirkularna spregnutost
- sprega putem intefejsa
- sprega putem parametara metoda

119 Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju arhitekture klijent-server.

Jedan od najčešćih i tipičnih oblika sprege:

- Komponenta server pruža usluge;
- Komponenta klijent koristi usluge.

Karakteristike sprege:

- Jednosmerna;
- Poželjno uska (server pruža samo jedan tip usluga);
- Nivo sprege je obično relativno nizak - preko poruka ili preko parametara;
- Sprega tipova ili specifikacija;
- Nizak intenzitet sprege preporučuje ovu vrstu sprege kao idealnu.

120 Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju hijerarhije pripadnosti.

Relativno čest oblik sprege:

- Komponenta roditelj sadrži više dece koja obavljaju funkciju ili deo funkcije;
- Komponente deca obavljaju svaka svoj deo odgovornosti;
- Roditelj je odgovoran za koordinaciju.

Primer: prozor - dekorateri.

Karakteristike sprege:

- Obično jednosmerna;
- Relativno uska;
- Nivo sprege je obično relativno nizak - preko poruka ili preko parametara;
- Sprega tipova ili specifikacija;
- Nivo se često može dalje spustiti, npr. primenom obrasca graditelj.

121 Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju cirkularne spregnutosti.

Relativno čest oblik sprege:

- Komponenta roditelj sadrži više dece;
- Svako dete zna ko mu je roditelj i pristupa mu radi određenih poslova.

Primer: prozor-kontrole

Karakteristike sprege:

- Dvosmerna;
- Potencijalno široka;

- Nivo sprega je obično relativno nizak - preko poruka ili preko parametara;
- Sprege tipova ili specifikacija;
- Nivo se često može dalje spustiti, npr. primenom zajedničkih nadtipova i/ili obrasca graditelj.

122 Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju sprege putem interfejsa.

Tipičan oblik sprege u OO razvoju:

- Komponenta B deklariše (i implementira) interfejs;
- Komponenta A upotrebljava komponentu B posredstvom interfejsa.

Karakteristike sprege:

- Potencijalno jednosmerna;
- Širina zavisi od kvaliteta dizajna interfejsa;
- Nivo sprege je obično relativno nizak - preko poruka ili preko parametara;
- Sprega tipova ili specifikacije.

123 Objasniti karakteristike spregnutosti u slučaju sprege putem parametara metoda.

Čest oblik sprege u OO razvoju:

- Komponenta A deklariše metod koji kao parametar prima komponentu B;
- Komponenta BB, kao specijalizacija komponente B, se predaje na upotrebu komponenti A kao parametar deklarisanom metodi.

Karakteristike sprege:

- Potencijalno jednosmerna;
- Širina zavisi od kvaliteta dizajna interfejsa;
- Nivo sprege je obično preko metoda;
- Obično sprega tipova ili specifikacija.

124 Objasniti odnos koncepta klase i pojma kohezije u kontekstu OO razvoja softvera.

U kontekstu OO programiranja, kohezija klase predstavlja stepen međupovezanosti elemenata jedne klase:

- Ako je nizak nivo kohezije u klasi, to znači da klasa nije dobro podeljena:
 - Ako postoji kohezija između nekih elemenata klase, ali ne svih, ili

- Ako se prepoznaje više različitih skupova elemenata klase unutar kojih postoji snažna kohezija.
- Moguće je da postoji problem prepoznavanja odgovornosti klase.
- Klasu je možda potrebno podeliti na više klasa.

125 Objasniti odnos koncepta klase i pojma spregnutosti u kontekstu OO razvoja softvera.

U kontekstu OO programiranja, spregnutost predstavlja stepen međupovezanosti različitih klasa:

- Ako je visok nivo spregnutosti različitih klasa, to ukazuje da odgovornosti nisu dobro podeljene među klasama;
- Možda je od više klasa potrebno napraviti jednu;
- Možda je potrebno drugačije podeliti odgovornosti među klasama.

126 Šta je obrazac za projektovanje? Čemu služi?

„Svaki obrazac za projektovanje opisuje problem koji se stalno ponavlja u našem okruženju i zatim opisuje suštinu rešenja problema tako da se to rešenje može upotrebiti milion puta, a da se dva puta ne ponovi na isti način.“

— Cristopher Alexander

Kristofer je ovde govorio za obrasce za zidanje zgrada, ali to što je rekao isto važi i za obrasce objektno orijentisanog projektovanja. Softverska rešenja su izražena pomoću objekta i interfejsa umesto preko zidova i vrata, ali suština obe vrste obrazaca je rešavanje problema u svom kontekstu.

Obrasci za projektovanje su rešenja za opšte probleme sa kojim se razvijaoči često susreću. Ova rešenja su sakupljenja preko iskustava dobijenim na prethodnim lošim rešenjima koja su se javljala proteklih godina.

Gang of four: Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson i John Vlissides su objavili knjigu „Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software“, što je započelo koncepte o uzrocima projektovanja.

127 Koji su osnovni elementi obrazaca za projektovanje? Objasniti ih.

Svaki obrazac ima četiri bitna elementa:

- Ime obrasca
- Problem
- Rešenje
- Posledice

128 Objasniti ime, kao element obrazaca za projektovanje.

U nekoliko reči opisuje, njegova rešenja i njegove posledice. Davanjem imena obrascu uvećava se rečnik projektovanja. Tako se projektovanje podiže na viši nivo apstrakcije. Rečnik obrazaca omogućava razmenu mišljenja o obrascima, diskutovanje, pisanje i čitanje. Lakše je razmišljati o projektovanju i prenositi drugima taj model i njegove ocene. Pronalaženje dobrih imena je jedan od najtežih poslova pri izradi kataloga.

129 Objasniti problem, kao element obrazaca za projektovanje.

Opisuje slučaj u kome se obrazac koristi. Opisuju se i problem i njegov kontekst. Moguć je opis specifičnih problema (primeri). Problem može opisivati strukture klasa ili objekata čije osobine nagoveštavaju kruto projektovanje. Ponekad problem sadrži spisak uslova potrebnih da bi se obrazac primenio.

130 Objasniti rešenje, kao element obrazaca za projektovanje.

Opisuje elemente koji čine dizajn, njihove odnose, odgovornosti i saradnju. Ne opisuje određen konkretan projekat ili implementaciju, pošto je obrazac kao šablon koji se može primeniti u mnogim različitim situacijama. Daje apstraktan opis problema projektovanja i uputstvo kako se on rešava opštim uređenjem elemenata (klasa i objekata).

131 Objasniti posledice, kao element obrazaca za projektovanje.

Obuhvataju rezultate i ocene primene obrasca. Često se ne pominju u opisima odluka o projektovanju, ali su veoma bitne za procenu alternativa i za razumevanje prednosti i nedostataka primene obrasca.

132 Navesti šta sve obuhvata opis jednog obrasca za projektovanje.

- **Ime obrasca i klasifikacija:**
 - Ime obrasca sažeto izlaže suštinu obrasca.
 - Dobro ime je od suštinskog značaja pošto ono ulazi u rečnik projektovanja.
 - Klasifikacija obrasca izvedena je po šemi koja će biti kasnije navedena.
- **Namena:** Kratak iskaz koji odgovara na sledeća pitanja:

- Šta je uzrok a projektovanje radi?
- Kakvo mu je obrazloženje i namena?
- Na koje konkretno pitanje ili problem projektovanja se obrazac odnosi?
- **Poznat takođe kao:** Ostala poznata imena obrasca (ako postoje).
- **Motivacija:**
 - Scenario koji ilustruje problem projektovanja i način na koji strukture klasa i objekata u obrascu rešavaju taj problem.
 - Scenario pomaže da se shvati apstraktniji opis obrasca.
- **Primenljivost:**
 - Na koje situacije se obrazac može primeniti?
 - Koji su primeri lošeg projektovanja koje obrazac može da ispravi?
 - Kako prepoznati te situacije?
- **Struktura:** Grafički prikaz klasa u obrascu u notaciji UML
 - dijagrami klasa
 - dijagrami interakcije
- **Učesnici:** Klase i/ili objekti koji učestvuju u obrascu za projektovanje kao i njihove odgovornosti.
- **Saradnja:** Kako učesnici sarađuju da bi izvršavali svoje odgovornosti.
- **Posledice:**
 - Kako obrazac zadovoljava svoju namenu?
 - Koji su nedostaci i koristi od korišćenja obrazaca?
 - Koji aspekt strukture sistema može nezavisno da se menja?
- **Implementacija:**
 - Kojih zamki, saveta ili tehnika bi trebalo da budete svesni prilikom implementiranja obrasca?
 - Ima li nekih pitanja zavisnih od programskog jezika?
- **Primer koda:** Fragmenti koda koji ilustruju kako bi se obrazac mogao implementirati.
- **Poznata korišćenja:** Primeri obrasca koji se nalaze u stvarnim sistemima.
- **Povezani obrasci:**
 - Koji obrasci za projektovanje su u tesnoj vezi sa ovim obrascem?
 - Koje su značajne razlike?
 - Uz koje druge obrasce bi trebalo koristiti ovaj obrazac?

133 Šta su klasifikovani obrasci za projektovanje? Navesti po jedan primer od svake vrste obrasca.

Klasifikacija obrazaca je važna. Daje nam standardna imena i definicije za tehnike koje koristimo. Ako ne naučimo obrasce u softveru, nećemo biti u stanju da ih poboljšamo, i biće teže smisliti nove.

- **Gradivni** (primer. Fabrika)
- **Strukturni** (primer. Dekorator)
- **obrasci ponašanja** (primer. Posetilac)

134 Objasniti namenu gradivnih obrazaca za projektovanje.

Apstrahuju proces pravljenja objekata. Pomoću njih sistem postaje nezavisan od načina pravljenja objekata. Postoje dva domena: **obrazac za pravljenje sa domenom klase**, koji koristi nasleđivanje za menjanje klase koja se instancira, i **obrazac za pravljenje sa domenom objekta**, koji delegira pravljenje nekom drugom objektu. U ovim obrascima postoje dve teme koje se stalno ponavljaju:

1. Svi obrasci enkapsuliraju znanje o tome koje konkretne klase sistem koristi;
2. Kriju kako se prave primerci ove klase i kako se sastavljaju.

U celom sistemu o objektima se samo zna interfejs, na osnovu toga kako su definisani u apstraktnim klasama. Omogućavaju veliku fleksibilnost u smislu:

- Šta se pravi?
- Ko se pravi?
- Kako se pravi?
- Kada se pravi?

Konstrukcija može biti statična ili dinamična.

Suština: Daju nam mogućnost da kreiramo objekte, a da u isto vreme sakrijemo logiku, što omogućava veću fleksibilnost prilikom određivanja koji objekat treba da se kreira (program odlučuje o tome).

135 Navesti bar četiri gradivna obrasca za projektovanje.

1. Apstraktna fabrika (Abstract Factory)
2. Graditelj(Builder)
3. Proizvodni metod (Factory Method)
4. Prototip (Prototype)
5. Unikat (Singleton)

obrasci za projektovanje koji nisu objašnjeni u okviru narednih pitanja, a opet mogu potencijalno da dođu na ispit:

- **Builder:** Ukoliko je potrebno da se pravi više kompleksnih objekata sa sličnom strukturom, onda je **Graditelj** dobro rešenje. Primer: Konstrukcija kuća koje mogu, a ne moraju da imaju neke elemente kao što su garaža, bazen, kamin, ... Jedno rešenje je da se koristi komplikovani konstruktor sa parametrima koji govori koje elemente treba kuća da sadrži. Alternativa je da se konstrukcija apstrahuje u zasebnu klasu koja ima metode tipa *buildWalls()*, *buildDoors()*, *buildWindows*, *buildPool()*, ...

- **Prototype:** Ovaj obrazac za projektovanje odgovara interfejsu **Cloneable** u Java-i. Svaka klasa može da nasledi klasu (C++) ili implementira interfejs (Java) preko jednostavne metode *clone()* koja kopira objekat. Motivacija: Samo sam objekat zna kojeg je tipa (primer: polimofrizam) i vrednosti svojih privatnih polja.

136 Objasniti namenu strukturnih obrazaca za projektovanje.

Bave se načinom na koji se klase i objekti sastavljaju u veće strukture. Dele se na **strukturne obrasce klasa** i **strukturne obrasce sa domenom objekata**. Strukturni obrasci klasa koriste nasleđivanje za sastavljanje interfejsa ili implementacija. Strukturni obrasci sa domenom objekata opisuje načine za postizanje nove funkcionalnosti kombinovanjem objekata. Fleksibilnost sastavljanje potiče od mogućnosti da se sastav menja u vreme izvršavanja, što je nemoguće kod statičkog sastavljanja klasa.

137 Navesti bar pet strukturnih obrasca za projektovanje.

1. Adapter (Adapter)
2. Most (Bridge)
3. Sastav (Composite)
4. Dekorater (Decorator)
5. Fasada (Facade)
6. Muva (Flyweight)
7. Proksi (Proxy)

obrasci za projektovanje koji nisu objašnjeni u okviru narednih pitanja, a opet mogu potencijalno da dođu na ispit:

- **Adapter:** Predstavlja specijalan objekat koji se koristi kao posrednik za komunikaciju između dve klase (biblioteke) koje imaju nekompatibilne interfejsa. Primer: Napravljena je biblioteka koja predstavlja *Scraper* za određene vrste *XML* fajlova. Pored te biblioteke postoji odlična biblioteka za vizuelizaciju statistika nad podacima, ali problem je što ona radi sa *JSON* podacima. Rešenje je da se koristi Adapter objekat koji prevodi *XML* u *JSON* podatke.
- **Bridge:** Predstavlja obrazac za projektovanje koji nam omogućava da razdvojimo veliku klasu ili grupu bliskih klasa na dve odvojene hijerarhije koje mogu odvojeno da se razvijaju. Primer: Apstraktnu klasu *Predmet* nasleđuju klase *CrvenaLopta*, *PlavaLopta*, *CrvenaKutija*, *PlavaKutija*. Ovde ima smisla napraviti zasebnu klasu *Boja* koju nasleđuju klase *Plava* i *Crvena*, a da u hijerarhiji klase *Predmet* ostanu samo klase *Lopta* i *Kutija*. Klasa *Predmet* sada ima posebno polje tipa *Boja*. Sada hijerarhije *Predmet* i *Boja* mogu nezavisno da se razvijaju.
- **Facade:** Predstavlja obrazac za projektovanje koji olakšava održavanje interfejsa kompleksnog sistema.

- **Flyweight:** Predstavlja obrazac za projektovanje koji omogućava da se više objekata smesti u radnu memoriju tako što deli zajedničke delove objekata. Primer: Ukoliko se prezentuje više identičnih slika na različitim pozicijama, dovoljno je da se pamti slika samo na jednom mestu.
- **Proxy:** Ovaj obrazac za projektovanje se koristi kada se radi sa skupom objekata koji su skupi, a potencijalno se koriste. To znači da ima smisla da se implementira lenja inicijalizacija tj. da se objekat zapravo kreira tek kad se on zahteva. Ovo može da izazove dupliranje koda. Rešenje je koristiti **Proksi** obrazac za projektovanje koji nudi „prazan“ objekat sa istim interfejsom. Kada je potrebno da se zapravo koristi pravi projekat, proksi kreira taj objekat.

138 Objasniti namenu obrazaca ponašanja.

Bave se algoritmima i raspodelama odgovornosti. Ne opisuju samo obrasce objekata ili klasa već i obrasce njihove međusobne komunikacije (observer). Opisuju prirodu složenog toka kontrole koji se teško prati u vreme izvršavanja. Pažnja i sa samog toka kontrole na način međusobnog povezivanja objekata. Dele se na **klasne obrasce ponašanja**, koji koriste nasleđivanje za distribuiranje ponašanja (šablonski metod, interpretator) i **objektne obrasce ponašanja**, koji koriste sastavljanje objekata (umesto nasleđivanja).

139 Navesti bar sedam obrazaca ponašanja.

1. Lanac odgovornosti (Chain of Responsibility)
2. Komanda (Command)
3. Interpretator (Interpreter)
4. Iterator (Iterator)
5. Posrednik (Mediator)
6. Podsetnik (Memento)
7. Posmatrač (Observer)
8. Stanje (State)
9. Strategija (Strategy)
10. Šablonski metod (Template Method)
11. Posetilac (Visitor)

obrasci za projektovanje koji nisu objašnjeni u okviru narednih pitanja, a opet mogu potencijalno da dođu na ispit:

- **Chain of Responsibility:** Koristi niz *Handler*-a, gde svaki od njih ima opciju da obradi zahtev koji stiže od klijenta ili prosledi zahtev sledećem u nizu.
- **Command:** Predstavlja obrazac za projektovanje koji preslikava zahtev u zaseban objekat. Ovo nam omogućava parametrizaciju metoda za različite zahteve i postavljanje zahteva na čekanje. Primer: Imamo aplikaciju nalik na *Notepad* i sa različim načinima za čuvanje teksta na *clipboard*: *shortcut*, padajući meni ili dugme. Kopiranje

koda je loša praksa. Bolja ideja je da svaka opcija kreira *Command* objekat sa svojim parametrima i da objekat izvrši svoju funkciju, što je u ovom slučaju kopiranje.

- **Iterator:** Iterator nam omogućava da prolazimo kroz kolekcije podataka (primer: lista, niz, binarno drvo, ...), a da se pritom ne vodi računa o internoj implementaciji te kolekcije. Ovo nam omogućava da jednostavno promenimo klasu kolekcije, a da ne menjamo dalje kod (primer: lista u niz). Iterator se definiše kao interfejs. U slučaju Java-e, klasa mora da implementira *iterator* interfejs.
- **Mediator:** Posrednik se koristi da se reše odgovarajući problemi koji su nastali kao posledica velike spregnutosti komponenti. Primenom ovog obrasca dobijamo ograničenu komunikaciju između objekata tj. komunikacija se vrši preko posrednika.
- **Memento:** Predstavlja obrazac za projektovanje koji omogućava da se objekat vraća u prethodno stanje bez otkrivanja njegove implementacije.
- **State:** Predstavlja obrazac projektovanja koji koristi slične koncepte kao konačni automat. Klasa izvršava operacije i zavisnosti od stanja (kao da se sama klasa menja).
- **Template Method:** Predstavlja obrazac za projektovanje gde se u baznoj klasi definiše skelet za algoritam, a u klasama koje nasleđuju baznu klasu se redefinišu odgovarajući koraci bez menjanja strukture algoritma. Primer: klasa *Reader* u Java-i.

140 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Proizvodni metod (Factory Method).

Kreiranje objekta se vrši bez otkrivanja implementacije korisniku. Za korisnika je dovoljno da zna interfejs za kreiranje, a klasa prepušta instanciranje potklasi.

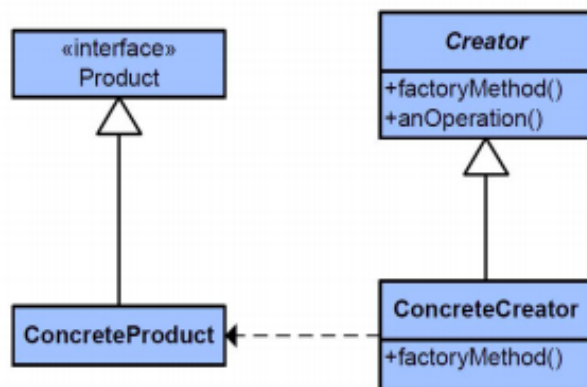
Koristi se kada:

- Klasa ne može da predvidi klasu objekta koji mora da stvori.
- Klasa želi da njena potklasa specizira objekte koje stvara.
- Klasa prenosi odgovornost na jednu od nekoliko pomoćnih potklasa.

U Java-i se ovaj obrazac za projektovanje dosta koristi. Primer: *InetAddress* je klasa koja reprezentuje IP protokol. Postoje dve verzije IP adresa: *ipv4* i *ipv6*. Zbog toga postoje dve potklase klase *InetAddress*: *InetAddress4* (za *ipv4*) i *InetAddress6* (za *ipv6*). Umesto da korisnik za ove klase piše svoju funkciju za dedukciju tipa adrese, koristi se statički metodi klase *InetAddress* kao što je, na primer, *getByName()* koji vraća *InetAddress4* ili *InetAddress6* objekat:

```
2      InetAddress address4 = InetAddress.getByName("www.google.rs");  
      InetAddress address6 = InetAddress.getByName("ipv6.google.com");
```

- 141 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Proizvodni metod (Factory Method).



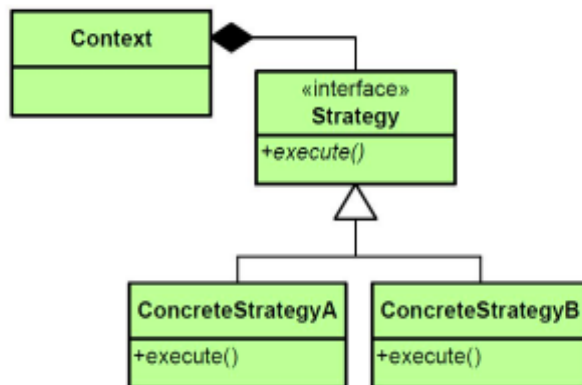
- 142 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Strategija.

Definisati familiju algoritama, enkapsuliraj svaki. Ovaj obrazac reprezentuje skup različitih strategija, gde se primenjuje jedna, odgovarajuća strategija u zavisnosti od konteksta.

Koristi se kada:

- se mnoge srodne klase razlikuju samo u njihovom ponašanju. Strategija obezbeđuje način da podesite klasu sa jednim od mnogih ponašanja.
- potrebne su različite varijante nekog algoritma. Strategija može da se koristi kada se ove varijante sprovode kao hijerarhije klasa algoritama.
- algoritam koristi podatke o kojima klijenti ne treba da znaju. Obrazac Strategija se ovde upotrebljuje da bi se izbeglo izlaganje složenih struktura podataka specičnih za algoritam.
- klasa definiše mnoga ponašanja, koja se pojavljuju kao višestruke uslovne naredbe u njenim operacijama. Umesto mnogih uslovnosti, pomeriti srodne uslovne grane u zasebnu klasu Strategije.

143 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Strategija.



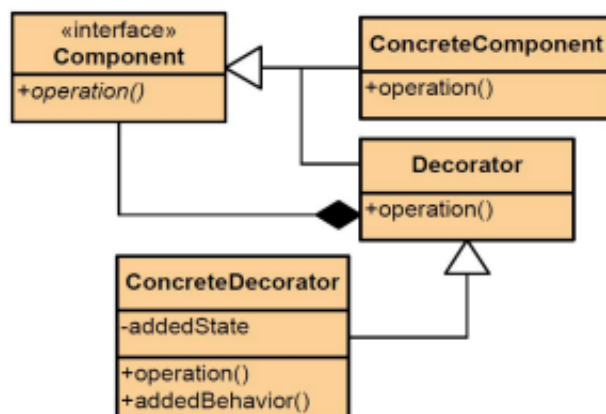
144 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Dekorater.

Dekorater omogućava da se funkcionalnosti objekta povećaju bez menjanja njene strukture. Pravi se dekorater klase koji predstavlja okvir za originalnu klasu, koji proširuje njenu funkcionalnost, ne menjajući njenu suštinu.

Koristi se kada:

- je potrebno da se dodaju odgovornosti pojedinačnim objektima, a da to ne utiče na druge objekta.
- je potrebno dodati neke obaveze koje se mogu povući.
- Kada je proširivanje potklase nepraktično. Ponekad je moguć veliki broj nezavisnih ekstenzija, što bi proizvelo eksploziju uz svaku kombinaciju.

145 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Dekorater.



146 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Složeni objekat (Sastav, Composite).

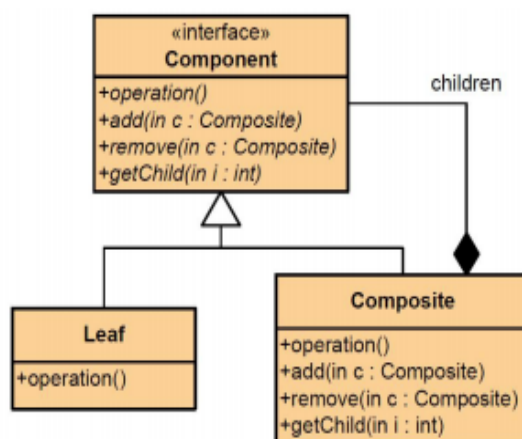
Ponekad je potrebno da grupu objekata tretiramo isto kao i jedan objekat. Tada koristimo sastav kao obrazac za projektovanje.

Koristi se kada:

- je potrebno predstaviti celu hijerarhiju objekata;
- je potrebno ignorisati razliku između kompozicije objekata i jednog objekta.

Primer: Na kursu KK (Konstrukcija Kompilatora) se implementira kompilator za deo jezika *Paskal* koji generiše apstraktno sintaksko stablo na osnovu koda. Tu naredba(čvor) može da bude tipa naredba ispiši ili naredba dodele, a može da bude blok koji se sastoji od niza naredbi. U ovom slučaju je poželjno koristiti sastav.

- 147 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Slozeni objekat (Sastav, Composite).

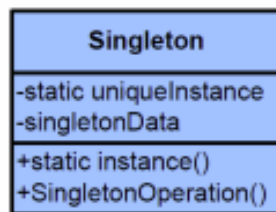


- 148 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Unikat (Singleton).

Koristi se kad je potrebno osigurati da klasa ima samo jednu instancu i obezbediti globalnu tačku pristupa za nju.

```
1  #include <iostream>
2
3  class Singleton {
4  private:
5      static Singleton* instance;
6
7      Singleton() { count++; }
8      Singleton(const Singleton& s) = delete;
9      Singleton& operator=(const Singleton& s) = delete;
10
11 public:
12     static Singleton* create()
13     {
14         if(!instance)
15             instance = new Singleton;
16         return instance;
17     }
18     static int count;
19 };
20 Singleton *Singleton::instance = 0;
21 int Singleton::count = 0;
22
23 int main()
24 {
25     Singleton* singleton = singleton->create();
26     std::cout << singleton->count << std::endl;
27     Singleton* doubleton = doubleton->create();
28     std::cout << doubleton->count << std::endl;
29
30     return 0;
31 }
```

149 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Unikat (Singleton).



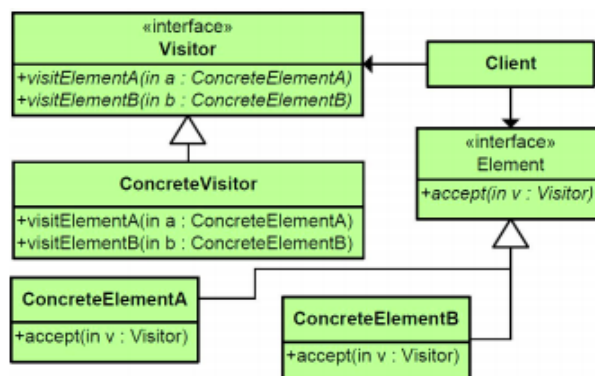
150 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Posetilac (Visitor).

Poenta obrasca posetilac je mogućnost da se definiše nova operacije bez vršenja promena na već postojećoj strukturi objekta. Posetilac ne zna nužno kojeg je tipa objekat (ako se pristupa objektu preko pokazivača ili reference), ali objekat sigurno zna kojeg je on tipa. Zbog toga je potrebno da objekat prihvati posetu od posetioca kako bi posetilac mogao da izvrši odgovarajuću operaciju.

Koristi se kada:

- struktura objekta sadrži mnoge klase objekata sa različitim interfejsima i potrebno je izvršiti operacije nad ovim objektima koji zavise od njihovih konkretnih klasa;
- je potrebno izvršiti mnoge razne nepovezane operacije zajedno;
- kada je struktura objekata deljena od strane dosta aplikacija, u posetilac se mogu staviti operacije samo onih aplikacija kojima je to potrebno;
- kada se klase koje određuju strukturu objekata retko menjaju, ali je često potrebno definisati novu operaciju nad tom strukturom.

151 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Posetilac (Visitor).



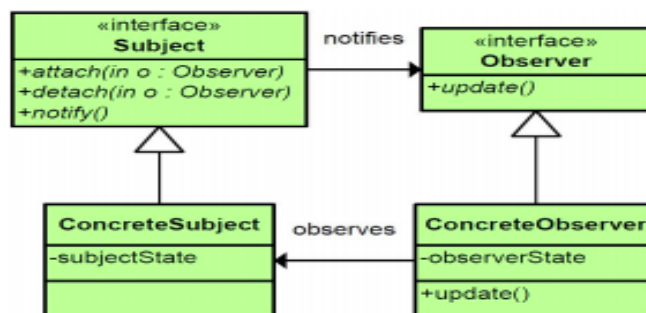
152 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Posmatrač (Observer).

Posmatrač se koristi kada postoji jedan-ka-više veza između objekata tako da ako se desi promena na određenom objektu potrebno je automatski obavestiti sve druge objekte koje zavise od njega.

Koristi se kada:

- apstrakcija ima dva aspekta, gde je jedan zavisen od drugog. Enkapsulacija ovih aspekata u odvojenim objektima omogućava da ih menjamo i koristimo samostalno;
- kada promena u jednom objektu zahteva promenu u drugim objektima, gde je broj objekata koji treba da se promene nepoznat;
- kada objekat treba da obavesti druge objekte bez pretpostavke o tome kojeg su tipa ti objekti.

153 Skicirati dijagram klasa obrazaca za projektovanje Posmatrač (Observer).



154 Objasniti kada se i kako primenjuje obrazac Apstraktna fabrika (Abstract Factory).

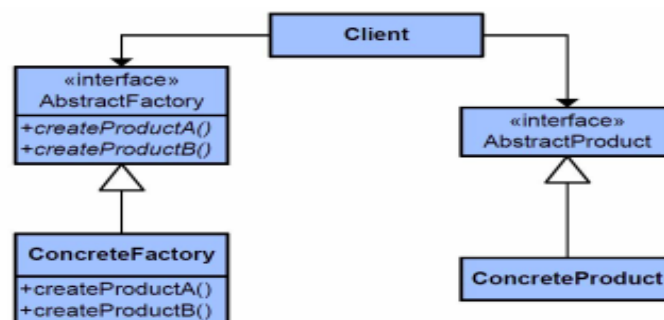
Apstraktna fabrika se koristi kada je potrebno kreiranje porodice srodnih ili zavisnih objekata bez navođenja njihove konkretne klase.

Koristi se kada:

- sistem treba da bude nezavisan od toga kako su njegovi proizvodi kreirani, od sastava, i načina predstavljanja.
- sistem treba da bude konstruisan sa više od jedne porodica klasa.
- familija srodnih klasa je dizajnirana da se koriste zajedno, i treba da sprovede ovo ograničenje.
- je potrebno da se obezbedi biblioteka klase proizvoda, a takođe je potrebno da se otkrije samo njihov interfejs, a ne i njihova implementacija.

Primer: Implementacija više tema (*light/dark*) za interfejs. [?]

- 155 Skicirati diagram klasa obrazaca za projektovanje Apstraktna fabrika (Abstract Factory).



- 156 Navesti skupove principa dizajniranja softvera koje smo obradili?

Ključni principi OO dizajna su:

- Principi dodeljivanja odgovornosti
- Principi oblikovanja celina

- 157 Navesti ključne principe OO dizajna.

Označavaju se skraćenicom SOLID:

- **Princip jedinstvene odgovornosti** (SRP – Single Responsibility Principle)
- **Princip otvorenosti i zatvorenosti** (OCP – Open-Closed Principle)
- **Princip zamenljivosti** (LSP – Liskov Substitution Principle)
- **Princip razdvajanja interfejsa** (ISP – Interface Segregation Principle)
- **Princip inverzne zavisnosti** (DIP – Dependency Inversion Principle)

- 158 Objasniti princip jedinstvene odgovornosti.

Klasa bi trebalo da ima samo jedan razlog da se menja. Alternativni oblici uključuju:

- Jedan modul bi trebalo da ima jednu namenu.
- Jedan modul bi trebalo da ima samo jedan razlog za menjanje.

Ukazuje na značaj jasnog razloga za dekompoziciju, gde jedna komponenta ima jednu funkciju ili tačku promenljivosti.

Primer primene uključuje obrazac Posetilac, gde hijerarhija klasa ima odgovornost samo za strukturu, dok se odgovornosti raspoređuju na različite posetioce.

159 Objasniti princip otvorenosti i zatvorenosti.

Elementi softvera bi trebalo da budu otvoreni za proširivanje i zatvoreni za menjanje. Strukturni elementi softvera bi trebalo da se mogu proširivati bez menjanja interfejsa, ali ne bi trebalo da se menjaju ako se menjaju okolnosti.

Primer primene uključuje upotrebu hijerarhija klasa gde se otvorenost za proširivanje postiže dodavanjem novih klasa, a zatvorenost za promene očuvava stabilnim interfejsom bazne klase.

160 Objasniti princip zamenljivosti.

Podtipovi moraju moći da zamene bazne tipove, što predstavlja osnovu hijerarhijskog polimorfizma.

161 Objasniti princip razdvajanja interfejsa.

Klijenti ne bi trebalo da zavise od metoda interfejsa koje ne koriste. Osnovna ideja je da interfejsi budu zaokruženi i potpuni. To se odnosi na nepoželjne zavisnosti, sprečavajući zavisnost korisnika od nepotrebnih delova interfejsa.

Primer narušavanja ovog principa može uključivati pisanje klasa sa širokim interfejsima, što može dovesti do nepotrebnih zavisnosti.

162 Objasniti princip inverzne zavisnosti.

Moduli visokog nivoa ne smeju zavisiti od modula niskog nivoa. Oba bi trebala zavisiti od apstrakcija. Ovo se postiže programiranjem prema interfejsu, a ne prema implementaciji.

Primeri primene uključuju upotrebu polimorfizma i obrazaca kao što su sastav, posmatrač i posetilac.

163 Navesti principe dodeljivanja odgovornosti (dizajn softvera).

- Informacioni ekspert (Information Expert)
- Stvaralac (Creator)
- Visoka kohezija (High Cohesion)

- Niska spregnutost (Low Coupling)
- Kontroler (Controller)
- Polimorfizam (Polymorphism)
- Izmišljotina (Fabrication)
- Indirekcija (Indirection)
- Izolovane promenljivosti (Protected Variations)

164 Obasnit princip dizajna softvera Informacioni ekspert.

Odgovornost za obavljanje posla dodeljuje se klasi koja ima informacije neophodne za obavljanje tog posla.

Osnovna ideja uključuje lociranje znanja na istom mestu, enkapsulaciju znanja i smanjenje razmene informacija.

Primeri narušavanja ovog principa mogu uključivati deljenje odgovornosti između klasa.

165 Obasnit princip dizajna softvera Stvaralac.

Odgovornost za pravljenje objekta klase A dodeljuje se klasi B ako važi bar jedan od uslova koji uključuju kompoziciju, referisanje ili blisku upotrebu instanci klase A.

Osnovna ideja uključuje smanjenje broja zavisnosti i prepuštanje odgovornosti klasi koja već ima vezu sa instancama klase A.

166 Obasnit princip dizajna softvera Visoka kohezija.

Dodeljivati odgovornosti tako da kohezija ostane visoka.

167 Šta je Agilni razvoj softvera?

Agilni razvoj softvera (ARS) je familija metodologija nastala krajem 80-tih, početkom 90-tih. Naziv je oblikovan 2001. godine kada je formulisani **Manifest agilnog razvoja softvera**. Agilni razvoj softvera ima dosta sličnosti sa objektno orijentisanim metodologijama, ali sa drugačijem pristupom planiranja. Uglavnom se pretpostavlja upotreba tehnika OO projektovanja i programiranja. Propisuje skup principa tehnika za njihovo ostvarivanje. Promoviše dinamičan i disciplinovan timski rad. Brzo se reaguje na svaku promenu u okruženju. [?][?]

Agilni razvoj **NIJE**:

- Odsustvo sistematičnosti i strukturnog prisustva;
- Anarhično ili svojevoljno ponašanje članova tima;
- Potpuno odsustvo dokumentacije (softver bez dokumentacije ne vredi ništa);

- Selektivna primena samo nekih od principa ARS-a;
- Najlakši metod razvoja softvera;
- Univerzalno rešenje za sve probleme;
- Pravi način rada za neiskusne ili nedovoljno stručne programere ili timove.

168 Navesti osnovne pretpostavke Manifesta agilnog razvoja.

Manifest prepoznaje osnovne 4 pretpostavke na kojima počiva agilni razvoj i određuje 12 osnovnih principa agilnih metodologija. Konkretno agilne metodologije mogu imati dodatne pretpostavke, principe i da određuju metode i tehnike kojima se principi ostvaruju.

Pretpostavke:

- Pojedinci i saradnja ispred procesa i alata;
- Funkcionalan softver ispred iscrpne dokumentacije;
- Saradnja sa klijentom ispred pregovaranja;
- Reagovanje na promene ispred praćenja plana.

169 Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da su pojedinci i saradnja ispred procesa i alata.

Ima smisla staviti pojedince i saradnju ispred procesa i alata, jer su ljudi ti koji odgovaraju na zahteve posla i razvijaju procese. Ako procesi ili alati vode razvoj, onda su manje šanse da tim uspešno odgovori na promene ili ispoštuje zahtev klijenta.

Komunikacija je primer gde može da se predstavi razlika između vrednovanja pojedinaca naspram vrednovanja procesa. U slučaju vrednovanja pojedinaca, komunikacija dolazi prirodno kada je potrebna, a u slučaju vrednovanja procesa je komunikacija zakazana i zahteva konkretnu temu.

Ljudi predstavljaju najvažniji deo uspešnog razvoja. Dobar proces ne može uspeti sa lošim ljudima, dok loš proces i najbolje ljude čini neproduktivnim. Veoma je bitno da se izgradi dobar tim u kojem će biti dobra saradnja. Dobri alati su dobrodošli, ali previše pažnje posvećeno alatima je jednako loše kao potpuno odsustvo alata.

170 Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da je funkcionalan softver ispred iscrpne dokumentacije.

Agilne metodologije ne eliminišu dokumentaciju, jer je softver bez dokumentacije beskoristan. Međutim, agilne metodologije više vrednuju funkcionalan softver nego dokumentaciju. Taj stav ima smisla, jer je osnovni cilj softver, a ne dokumentacija. Korisno je pisati popratnu dokumentaciju, ali bez preteranog iscrpljivanja.

171 Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da je saradnja sa klijentom ispred pregovaranja.

Softver ne može da se naručuje kao nameštaj, jer u svakom malo složenijem slučaju je praktično nemoguće da se napiše opis zadatka i prepusti nekome da se napravi softver. Bitna je aktivna komunikacija sa klijentom i tokom razvoja. Klijent nije tehničko lice i ne može da zna precizno šta želi, a ne može ni da zna šta razvojni tim može da uradi za njega. Zbog toga uspeh projekta zavisi od redovne komunikacije sa klijentom.

172 Objasniti pretpostavku agilnog razvoja da je reagovanje na promene ispred praćenje plana.

Tradicionalno je promena smatrana kao dodatan trošak, zbog čega je izbegavana. Promene su neizbežne i sigurno nastupaju, a pitanje je samo kada će nastupiti i koje će promene nastupiti. Zbog toga je bitno da razvojni tim bude sposoban da reaguje na promene. Takođe je potrebno da plan bude fleksibilan kako bi se lako prilagodio tim promenama.

Planiranje treba da se vrši na kraći period, jer se detaljni planovi, iako su korisni, teško održavaju na dužem periodu. Naravno, vizija i glavni ciljevi su neophodni i bitno je da se zna šta se pravi (ipak, ponekad se i oni menjaju).

173 Navesti bar 8 principa agilnog razvoja softvera.

1. Najviši prioritet je zadovoljiti klijenta kroz rano i neprekidno isporučivanje vrednog softvera.
2. Treba uvek otvoreno prihvatati promene, čak i u kasnim fazama razvoja. Promene se uvažavaju kao sredstvo postizanja kvaliteta za klijenta.
3. Softver treba isporučivati često, od nekoliko nedelja do nekoliko meseci sa prioritetom na što kraćem periodu.
4. Poslovni ljudi i razvijaoči moraju sarađivati svakodnevno na projektu.
5. Zasnivati projekat na motivisanim pojedincima. Pružati im okruženje i potrebnu podršku i imati poverenja da će obaviti posao.
6. Najefikasniji način za razmenu informacija u okviru razvojnog tima je razgovor lice u lice. Timovi bi trebalo da rade u istoj zgradi.
7. Funkcionalan softver je osnovno merilo napretka.
8. Agilni procesi promovišu uzdržani razvoj. Sponzori, razvijaoči i korisnici bi trebalo da održavaju ujednačeni ritam.
9. Neprekidno posvećivanje pažnje tehničkoj doteranosti i dobrom dizajnu podiže agilnost.

10. Jednostavnost, umetnost da se maksimizuje količina posla koji se ne obavlja, je od suštinskog značaja.
11. Najbolje arhitekture, zahtevi i projekti potiču iz samoorganizovanih timova.
12. U redovnim intervalima tim mora da sagleda svoj rad i mogućnosti unapređivanja svoj ponašanja i efikasnosti. [?]

174 Navesti bar 3 metodologije agilnog razvoja softvera.

1. Agilno modeliranje
2. Agilan objedinjen proces (AUP)
3. Ekstremno programiranje (XP)
4. Otvoren objedinjen proces (OpenUP)
5. Scrum

175 Šta je ekstremno programiranje?

Jedna od najpoznatijih agilnih metodologija. Čini da jednostavne, međusobno zavisne metode u skladu sa pretpostavkama i principima ARS i preciznije opisuje ostvarivanja principa ARS. Trenutno nije među najzastupljenijim metodologijama, ali se principi ove metode koriste.

Zašto se zove „**Extreme Programming**“?

- Zato što tako zvuči „kul“.
- Ovaj naziv su odredili menadžeri, ne programeri.
- Prikladnija alternativa: „**BusinessValueOrientedProgramming**“.

[?]

176 Navesti bar 8 metoda ekstremnog programiranja.

1. Klijent je član tima (The Customer)
2. Korisničke celine (Stories)
3. Kratki ciklusi (Lifecycle, Weekly Cycle, Quarterly Cycle)
4. Praćenje toka razvoja
5. Testovi prihvatljivosti (Acceptance Tests)
6. Programiranje u paru (Pair Programming)
7. Razvoj vođen testovima (Test-Driven Development)
8. Kolektivno vlasništvo (Collective Code Ownership)
9. Neprekidna integracija (Continuous Integration)
10. Uzdržan ritam (Sustainable pace)
11. Otvoren radni prostor (Open Work Space)
12. Igra planiranja (Planning Game)

13. Jednostavan dizajn (Simple Design)
14. Refaktorisanje (Refactoring)
15. Metafora (Metaphore)[?][?]

177 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Klijent je član tima“.

Metoda „Klijent je član tima“ (eng. „The customer“) podrazumeva da u timu, pored programera, mora da postoji i barem jedan predstavnik klijenata. Idealno je da je predstavnik stalno tu i sarađuje sa razvijaočima. U ekstremnom programiranju klijent ima uloga člana tima.

178 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Korisničke celine“.

Metoda „Korisničke celine“ (eng. „Stories“) podrazumeva da postoje kratka objašnjenja šta klijent želi u okviru neke celine koju razvojni tim treba da implementira. Radi okvirnog planiranja potrebno je sagledati zahteve, ali ne i potpuno precizne elemente zahteva. Neophodno je znati gde i kakvih detalja ima, ali ne i same detalje (detalji se menjaju tokom vremena). Prve, grube procene rokova i troškova služe samo za upravljanje prioriteta. Primer:

Title:	Customer Inter Account Transfer
Value Statement:	As a bank customer, I want to transfer funds between my linked accounts, So that I can fund my credit card.
Acceptance Criteria:	<p><u>Acceptance Criterion 1:</u> Given that the account is has sufficient funds When the customer requests an inter account transfer Then ensure the source account is debited AND the target account is credited.</p> <p><u>Acceptance Criterion 2:</u> Given that the account is overdrawn, When the customer requests an inter account transfer Then ensure the rejection message is displayed And ensure the money is not transferred.</p>
Definition of Done:	<ul style="list-style-type: none"> • Unit Tests Passed • Acceptance Criteria Met • Code Reviewed • Functional Tests Passed • Non-Functional Requirements Met • Product Owner Accepts User Story
Owner:	MR I Owner
Iteration:	Unscheduled
Estimate:	5 Points

Korisničke celine služe kao referenca na nešto što će se detaljnije razmatrati kada dođe red na implementaciju.

179 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Kratki ciklusi“.

Metoda „Kratki ciklusi“ (eng. „Lifecycle“) podrazumevaju redovne iteracije (eng. Weekly Cycle) i izdanja (eng. Quarterly Cycle, release).

Iteracija: Sinonim, nedeljni ciklus, već dosta govori o samom pojmu iteracija. Iteracije su manji ciklusi koji traju relativno kratko, jednu-dve nedelje. Iteracija počinje sa određivanjem budžeta i dužine trajanja na osnovu odabranih korisničkih celina (bira ih klijent uz konsultaciju sa razvojnim timom) koji bi trebalo da budu urađeni u okviru te iteracije. Zadatak je da razvojni tim na kraju iteracije da klijentu deo softvera (rađen po prethodnom dogovoru) koji klijent može da testira.

Izdanje: Takođe sinonim, tromesečni ciklus, dosta govori i samom pojmu izdanja. Izdanje obuhvata nekoliko iteracija (primer: 6). Ovo se odnosi na neku značajniju celinu u odnosu na delove koji se obrađuju u okviru iteracija. Bitno je da klijent ostavi generalni plan koji predstavlja „Pogled na šumu“ programerima dok su oni na „drveću“. Sastoji se od korisničkih celina sa procenama i prioritetima. Uokvirno se definišu sadržaji pojedinačnih iteracija. Iteracija mogu da se menjaju, a čak može i da se promeni broj iteracija u okviru izdanja (nisu poželjne veće promene).

180 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Testovi prihvatljivosti“.

Metoda „Testovi prihvatljivosti“ (eng. „Acceptance Tests“) podrazumeva da postoje testovi u okviru korisničkih celina. Ove testove određuje klijent i pišu se neposredno ili čak paralelno sa implementacijom iste celine. Testovi se po mogućnosti automatizuju. Ovi testovi se ponavljaju svaki put po izgradnji sistem (nekoliko puta dnevno). [?]

Primer alata: *Selenium*.

181 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Programiranje u paru“.

Metoda „Programiranje u paru“ (eng. „Pair programming“) podrazumeva da se delovi softvera realizuju u paru programera, gde oni sede jedan pored drugog za istom mašinom („Dve glave su pametnije od jedne“). Jedan član tima piše kod, a drugi komentariše i ispravlja kolegu, ako je to potrebno.

Uloge se menjaju više puta. Istraživanja pokazuju da se ovako značajno smanjuje broj grešaka, a greške koštaju, pa samim tim se smanjuje cena projekta. Ovo podrazumeva da pojedinci mogu da sarađuju. Bitno je naglasiti da specijalnost i dalje ostaje na pojedincima, ali su drugi ipak upoznati sa rezultatima.

U okviru iteracije svaki član tima mora da radi sa svim ostalim članovima tima i da radi skoro na svim delovima jedne iteracije. Ovim se informacije veoma efikasno razmenjuju i svaki član tima je upoznat sa svakim delom projekta.

182 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Razvoj vođen testovima“.

Metoda „Razvoj vođen testovima“ (eng. „Test-Driven Development“) podrazumeva da razvijanje počinje pisanjem testova. Naravno, ti testovi na početku ne mogu da prođu, jer funkcionalnosti nisu implementirane. Nakon napisanih testova se piše kod koji prolazi date testove. Programer naizmenično piše testove i kod koji prolazi te testove.

Prednosti koje ova metoda donosi su:

- Uz kod se dobija kompletna kolekcija testova;
- Testovi mogu da se koriste da se proverí da li jedinica koda radi ispravno ili ne;
- Sprečava nastajanje grešaka prilikom naknadnih izmena;
- Pomaže prilikom refaktorisanja;
- Metod vrši pritisak da se razdvajaju jedinice koda, čime se dobija kvalitetniji dizajn.

183 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Kolektivno vlasništvo“.

Metoda „Kolektivno vlasništvo“ (eng. „Collective code ownership“) podrazumeva da svako može da proverí bilo koji deo modula i da ga uporedi. Nijedan programer nije pojedinačno odgovoran za bilo koji konkretan modul ili tehnologiju. Svako može da radi na bilo kojoj oblasti. To ne znači da se specijalnosti i dalje ne poštuju. Svako će najviše da radi u svojoj struci, ali može da se priključi i u druge celine i da uči od drugih specijalista.

184 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Neprekidna integracija“.

Metoda „Neprekidna integracija“ (end. „Continuous process“) podrazumeva da se intenzivno koristi sistem za upravljenje verzijama, gde se na dnevnom nivou više puta postavlja nova verzija koda. Najveća prednost ove metode je to što se problemi prilikom integracije vrlo brzo prepoznaju i rešavaju.

Obično se prave testovi i produkcioní kod koji se kasnije, u nekom pogodnom trenutku (relativno često), integrišu. Pre svake integracije se proverava da li svi testovi prolaze.

Prednosti:

- Postupak debugovanje je značajno lakši;
- Testovi ukazuju da postoji problem (ukazuju na njegovu prostornu i vremensku lokaciju);
- Istorija verzija omogućava sužavanje prostorne i vremenske lokacije nastajanja problema.

185 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Uzdržan ritam“.

Metoda „Uzdržan ritam“ (eng. „Sustainable pace“) podrazumeva zabranu prekovremenog rada. Jedini izuzetak za prekovremeni rad je poslednja nedelja izdanja: „Ako je tim dovoljno blizu cilja, *sprint* je dopušten.

„Razvoj softvera nije *sprint*, nego *maraton*.“ (R. Martin)

Prednosti: Bolji odnosu u timu, manja rasterećenost članova tima, manji broj grešaka i efikasnija iskorisćenost radnog vremena.

186 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Otvoren radni prostor“.

Metoda „Otvoreni radni prostor“ (eng. Open work space) podrazumeva da tim radi u jednoj velikoj otvorenoj prostoriji, gde se na svakom stalno nalaze dve ili tri radne stanice, par stolica, a na zidovima su table i panoi. Uobičajni ton je tiha komunikacija i svi mogu međusobno da komuniciraju. Iako u teoriji ova metoda zvuči loše, u praksi se pokazuje da znatno poboljšava efikasnost.

187 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Igra planiranja“.

Metoda „Igra planiranja“ (eng. Planning Game) podrazumeva podelu odgovornosti između klijenta i razvojnog tima, gde klijent odlučuje šta je značajna karakteristika softvera, a razvijaoци odlučuju koliko bi ta karakteristika koštala.

U okviru planiranja izdanja postoje tri faze:

- Faza istraživanja: Klijenti definišu zahteve preko korisničkih priča;
- Faza izvršavanja: Planiranje i implementacija klijentskih zahteva;
- Faza upravljanja: Prethodno definisani planovi se usaglašavaju sa zahtevima projekta.

U okviru planiranja iteracije postoje tri faze:

- Faza istraživanja: Beleže se zahtevi projekta;
- Faza izvršavanja: Podela poslova po razvijaoциma i njihova izrada;
- Faza upravljanja: dobijeni rezultati se detaljnije upoređuju sa početnim zahtevima.

188 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Jednostavan dizajn“.

Metoda „Jednostavan dizajn“ (eng. Simple design) podrazumeva da se pravi ono što je u tom trenutnu potrebno, bez komplikovanja unapred. Cilj je da dizajn bude što jednostavniji i što izražajni. Pažnja se posvećuje

samo onome što je planirano za tekuću iteraciju i ne razmatra se ono što će možda doći kasnije. Razvoj obično ne potiče od infrastrukture.

Tri osnovna pravila:

- **Razmotriti prvo najjednostavnije rešenje koje bi moglo da uradi posao:** Cilj je da se sa što manje rada i u što kraćem vremenu doći do cilja, a dizajn se može unapređivati kasnije. Primeri:
 - Ako nešto može da se reši preko datoteka, nema potrebe da se odmah upliću baze podataka ili objekti srednjeg sloja.
 - Ako nešto može bez paralelnog izračunavanja, valja tako i rešiti.
- **„Neće biti potrebno!“:** Kad god se postavlja pitanje da li je nešto potrebno ili ne onda je odgovor: „Neće biti potrebno!“. Izbegava se dodavanje nečega što će možda biti potrebno. Cilj je izbegavati komplikovan dizajn radi nečega što neće biti potrebno.
- **„Jedanput i samo jedanput“:** Ekstremno programiranje ne dopušta ponavljanje u kodu. Kada god se naiđe na ponavljanje u kodu, ono se mora ukloniti. Čak i kad su delovi koda veoma slični, oni se moraju apstrahovati. Cilj je minimizovati redundantnost koda apstrahovanjem.

Napomena:

- Razmatranje najjednostavnijeg rešenja nikako ne znači da kod sme da bude loše dizajniran.
- „Jednostavno“ ne znači „na brzinu“ ili „nepažljivo“.

189 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Refaktorisanje“.

Metoda „Refaktorisanje“ (eng. „Refactoring“) podrazumeva učestalo popravljavanje i održavanje kvaliteta koda refaktorisanjem.

- **Šta je refaktorisanje?** Refaktorisanje je proces koji se sastoji iz niza manjih transformacija nad kodom bez menjanja ponašanja koda. Ove transformacije služe samo za poboljšanje kvaliteta koda. Refaktorisanjem se ne dodaje nova funkcionalnost.
- **Zašto refaktorisati?** „Kod je kvarljiv“ R. Martin
Jednom napisan kod nije gotov, jer će u jednom trenutku biti potrebno da se izvrši neka promena. Postepenim menjanjem dizajna koda se kod kviri. Ako dodajemo neku novu funkcionalnost na kod, njegov kvalitet može da opadne. Ekstremno programiranje se suprotstavlja lošem kvalitetu koda čestim refaktorisanjem. Testovi su jako korisni prilikom refaktorisanja, jer oni proveravaju da li se ponašanje koda promenilo.
- **Kada refaktorisati?** Refaktorisanje treba stalno da se primenjuje u hodu, kada se primeti da neka izmena narušava postojeći dizajn. Refaktorisanje se vrši paralelno sa razvojem testova i produkcionog koda. Dobra je praksa da se kod refaktoriše svaki put pre nego što se doda nova funkcionalnost.

190 Objasniti metod ekstremnog programiranja „Metafora“.

Metoda „Metafora“ (eng. „Metaphore“) podrazumeva da postoji velika slika čitavog sistema koja predstavlja viziju sistema kao celine. Iz metafore (ne)posredno potiču svi konkretni moduli i zahtevi.

- Ako ne znamo šta želimo sa projektom, onda ne treba ni da ga razvijamo.
- Često se realizuje u vidu rečnika pojmova koji identifikuju najvažnije koncepte sistema i problema koji bi on trebalo da reši.

191 Šta je „Razvoj vođen testovima“?

Razvoj vođen testovima je stil vođenja razvoja koji kaže sledeću stvar: Ako treba nešto da se isprogramira, pre nego što se to isprogramira, piše se deo koda koji proverava da li taj kod radi kako treba. Prvo se pišu testovi, potom se piše kostur datog koda koji u početku ne radi (ne prolazi testove), ali omogućava da se kod prevede. Nakon toga se piše kod.

Kada se priča o razvoju vođen testovima, onda se prvenstveno priča o testovima jedinica (eng. unit test).

Napomena: Pisanje testova nije dokaz korektnosti koda!

192 Navesti i objasniti vrste testova softvera.

- **Testovi jedinica (Unit tests):** Testovi jedinica koda. Jedinica koda može biti funkcija, metod, klasa, komponenta, ...
- **Integracioni testovi (Integration tests):** Testovi kojim se proverava da li moduli funkcionišu zajedno.
- **Sistemske testove (System Tests):** Testiranje sistema kao celine.
- **Testovi prihvatljivosti (Acceptance Tests):** Testiranje iz ugla korisnika. Često se izvode preko skriptova koji simuliraju ili emuliraju korisnički interfejs.

193 Navesti i objasniti ukratko osnovne principe razvoja vođenog testovima.

Razvoj vođen testovima je princip koji kombinuje princip „Testovi prethode kodu“ i sistematičnost (ne sme da postoji nijedan deo koda koji nije pokriven prilikom pravljenja testova). Ovaj princip takođe podrazumeva refaktorisiranje koda nakon što prođu svi testovi.

194 Objasniti princip razvoja vođenog testovima „Testovi prethode kodu“ i način njegove primene.

Osnovna pravila:

- Pre pisanja koda se prave odgovarajući testovi.
- Nijedna funkcija programa se ne razvija sve dok ne postoji test koji ne uspeva zbog njenog odsustva.
- Nijedna linija koda ne sme da se dodaje dok postoji test koji zbog nje ne uspeva.
- Tek nakon definisanih testova mogu da se implementiraju funkcionalnosti koje zadovoljavaju uslove tih testova.

Svaka iteracija počinje sa pisanjem testova. Ti testovi se često najpre ne prevode zbog nedostataka odgovarajućih metoda ili klasa. Zatim se piše kostur koji omogućava da se kod prevede (obično se vraćaju netačni rezultati, npr. funkcija vraća nulu). Nakon toga se piše kod koji zadovoljava testove.

Princip „Mali Koraci“:

- Treba testirati što manje celine;
- Ako prolaze testovi, a postoji bag, onda testovi nisu dovoljno dobri;
- Iteracije pisanja testova i pisanje koda se brzo smenjuju;
- Poželjno je da testovi i kod evoluiraju zajedno gde testovi malo prethode kodu;
- Nije dobro napisati veliki broj testove bez odgovarajućeg koda;

195 Objasniti princip razvoja vođenog testovima „Sistematičnost“.

Princip sistematičnosti podrazumeva da svaka karakteristika softvera mora da bude pokrivena testovima. Bitno je da svi opšti slučajevi budu pokriveni, a i neki specijalni slučajevi. Svi granični slučajevi moraju da budu obuhvaćeni testovima. Svaka linija koda mora biti testirana.

Tehnike:

- **Softver se razvija od vrha prema dnu:** Potrebno je imati „stub“ (privremeni deo koda) u kodu koji implementiraju interfejs i slične metode tako da ne rade ništa. Njihova svrha je samo da kod može da se prevede.
- **Softver se razvija od dna prema vrhu:** Testira se pomoću izvođača (drajvera) koji predstavljaju privremeni deo koda koji koriste manje funkcionalne celine u odsustvu velikih funkcionalnih celina koje tek treba da se implementiraju.

196 Navesti osnovne uloge testova.

1. Predstavljaju vid verifikacije;
2. Pomažu pri refaktorisanju;
3. Predstavljaju vid dokumentacije;
4. Omogućavaju više uglova posmatranja koda;
5. Pomažu pri debugovanju.

197 Objasniti ulogu testova kao vida verifikacije softvera.

Kolekcija testova omogućava programeru da proverava da li jedinica koda radi ispravno ili ne. Za svaku funkciju programa postoje odgovarajući testovi koji proveravaju njenu ispravnost. Testovi omogućavaju da se proverí da li je nešto možda loše izmenjeno. Takođe, pomažu da se rano prepoznaju greške na nivou koda ili na konceptualnom nivou. Testovi vrše dodatni pritisak na razdvajanje jedinica koda, što dovodi do boljeg dizajna.

198 Objasniti ulogu testova u okviru refaktorisanja.

Refaktorisanje podrazumeva izmene na kodu u cilju poboljšanja kvaliteta koda, ali prilikom refaktorisanja ne sme doći do promene ponašanja koda. Testovi mogu da provere da li je došlo do promene ponašanja koda prilikom refaktorisanja. Ako izmene narušavaju pravila, onda ne bi trebalo da prođu testove.

199 Objasniti ulogu testova u kontekstu ugla posmatranja koda.

Pravljenje testova postavlja programera u poziciju korisnika. U prvom planu su interfejs jedinice koda i apstrakcija njenog ponašanja. Testovima se omogućava lako upotrebljiv kod. Takođe se dobije lako proverljiv kod, što se kasnije može teško postići ako sistem nije dobro oblikovan.

200 Objasniti ulogu testova kao vida dokumentacije.

Testovi predstavljaju oblik specifikacije zahteva (prikazuju jednostavnije zahteve koje program u radu treba da ispuni). Opisuju uslove funkcionisanja koda i način njegove upotrebe (primer upotrebe interfejsa). Testovi predstavljaju karakteristične primere (granični slučajevi). Prednost testova kao dokumentacije je to što je takav tip dokumentacije konstantno ažuran.

201 Šta može biti jedinica koda koja se testira?

1. operaciju, funkciju, metod;
2. strukturu, klasu;
3. više integrisanih jedinica koda;
4. softverski paket;
5. podsistem, spoljašnji podsistem;
6. interfejs.

202 Šta može biti predmet testiranja jedinice koda?

- **Zavisnost postuslova od preduslova:** Provera se da li funkcija vraća očekivane rezultate za dati ulaz tj. da li funkcija izračunava tačno izlaz i da li funkcija na ispravan način menja stanje programa.
- **Robusnosti:** Proverava ispravnost ponašanja u slučaju neispravnih ulaznih podataka.
- **Integracija:** Rezultat integracije manjih jedinica koda je veća jedinica koda koja može biti predmet testiranja.
- **Interfejs špoljasnjeg podsistema:** Provera se da li interfejs radi po specifikaciji. Testiraju se delovi softvera koji se koristi pri izradi softvera.

203 Navesti bar 5 biblioteka za testiranje jedinica koda u programskom jeziku C++.

1. CppUnit
2. CppUnitLite
3. Boost.Test
4. NanoCppUnit
5. Unit++
6. CxxTest
7. Google Test
8. CATCH
9. CppUnit

204 Opisati ukratko osnovne mogućnosti biblioteke CppUnit.

Biblioteka *CppUnit* ima bogat skup makroa za proveru tvrdnji (*assert*) koji su laki za korišćenje. U okviru ove biblioteke se mogu grupisati testovi po nekom pravilu, praviti posebne klase za testiranje koda koje mogu da

imaju neograničen broj grupa testova. U okviru tih klasa možemo definisati podrazumevano ponašanje pre i posle testa (*initialization/deinitialization*), koristeći metode (*setUp()/tearDown()*). Takođe postoji mogućnost korisničkih definisanih poruka u slučaju pada testa. Za svaki tip tvrdnji postoji ista verzija koja ima sufiks `„_MESSAGE“` i zahteva dodatni prvi argument za poruku.

205 Koji su osnovni elementi koje programer pravi pri pravljenu testova uz primenu biblioteka CppUnit? Kako?

U okviru projekta se pravi novi cilj (program za izvršavanje testova). Može po jedan program za svaki produkcionni cilj, ali može i jedan univerzalan. U programu se dodaje glavna funkcija koja pokreće testove. Za svaku jedinicu koja se piše po jedna ili više test jedinica koda. Svaki put kada se prevodi ciljani produkcionni kod, prevodi se kod za izvršavanje testova.

Za definisanje tvrdnji u okviru testova se koriste makroi. Makroi u slučaju greške izbacuju izuzetke se podrazumevanom ili korisnički definisanom porukom.

Koristi se „Test Slučaj“ (`CppUnit::TestCase`) klasa za implementiranje klasa za testiranje koda. Klase za testiranje koda naslađuju `TestCase` klasu. Glavni metod ove klase je `„runTest()“` kojom se pokreće dati test.

Biblioteka obuhvata alate za izvršavanje testova. Novi testovi mogu se relativno jednostavno dodavati u skup već postojećih. Osnovni izvršavač testova je „Pokretač testova“ (`CppUnit::TextTestRunner`) koji se prvo inicijalizuje, a onda se dodaju test okviri (*suite*) koji on treba da pokrene. Metodom `„run()“` se pokreću svi test okviri zakačeni za pokretač testova.

206 Šta je Test suit?

Test okviri („Test suit“) su grupisani testovi koji testiraju rad neke manje celine. Definišu se preko makroa u okviru CppUnit biblioteke:

```

CPPUNIT_TEST_SUITE( VektorTest );           // pocetak
2  CPPUNIT_TEST( constructorTest );          // test jedinica
  CPPUNIT_TEST( operatorEqualityTest );      // test jedinica
4  CPPUNIT_TEST_SUITE_END();                 // kraj

```

Makroi za prijavljivanje okvira implementiraju statički metod za pravljene objekata kompleta testova (*suite*). Izvršavaču se ne dodaje objekat, već statički napravljen komplet: `„runner.addTest(VektorTest::suite())“`.

207 Navesti osnovne vrste pretpostavki koje podržava biblioteka CppUnit.

- **CPPUNIT_ASSERT:** Tvrdi se da je uslov ispunjen.
- **CPPUNIT_ASSERT:** Tvrdi se da je uslov ispunjen uz korisnički definisanu poruku.

- **CPPUNIT_FAIL**: Test pada uz definisanu poruku.
 - **CPPUNIT_ASSERT_EQUAL**: Tvrdi da su dve vrednosti jednake.
 - **CPPUNIT_ASSERT_EQUAL_MESSAGE**: Tvrdi da su dve vrednosti jednake (sa porukom).
 - **CPPUNIT_ASSERT_DOUBLES_EQUAL**: Tvrdi se da su dve vrednosti jednake uz definisanju tačnost.
 - **CPPUNIT_ASSERT_DOUBLES_EQUAL_MESSAGE**: Tvrdi se da su dve vrednosti jednake uz definisanju tačnost (sa porukom).
 - **CPPUNIT_ASSERT_THROW**: Tvrdi se da je dati izraz izbacio (throw) grešku datog tipa.
 - **CPPUNIT_ASSERT_THROW_MESSAGE**: Tvrdi se da je dati izraz izbacio (throw) grešku datog tipa (sa porukom).
 - **CPPUNIT_ASSERT_NO_THROW**: Tvrdi se da dati izraz nije izbacio (throw) grešku datog tipa.
 - **CPPUNIT_ASSERT_NO_THROW_MESSAGE**: Tvrdi se da dati izraz nije izbacio (throw) grešku datog tipa (sa porukom).
- [?]

208 Opisati ukratko osnovne mogućnosti biblioteke Catch. Napisati primer testa.

- Biblioteka *Catch* ima svoju implementaciju *main* funkcije koju je opcionalno koristiti. U zavisnosti od toga da li želimo da koristimo naš ili *Catch*-ov *main*, definišemo odgovarajući makro. Ako želimo *Catch*-ov *main* onda definišemo makro **CATCH_CONFIG_MAIN** i u nastavku koda je dovoljno samo pisati test slučajeve.
- Postoje dva tipa makroa koji proveravaju da li je uslov tačan. Razlika je u reakciji u slučaju da je uslov netačan:
 - **CHECK**: Ne prekida testiranje ostalih testova u jednom testu;
 - **REQUIRE**: Prekida testiranje ostalih testova u jednom testu.
- Pisanje test slučajeva preko makroa **TEST_CASE** sa odgovarajućim nazivom i pisanje sekcije u okviru test slučajeva preko makroa **SECTION**.

209 Koji su osnovni elementi koje programer pravi pri pravljenju testova uz primenu biblioteke Catch? Kako? Napisati primer testa.

U slučaju da koristimo predefinisani *main* u okviru *Catch* biblioteke, potrebno je implementirati sledeće elemente (podrazumeva se da je kod ili deo koda koji se testira već implementiran):

1. **TEST_CASE**: Test slučaj koji testirana neku funkcionalnost koda (primer: klase). Bitno je da test slučaj ima smisljeno ime.

- Dobar primer: „Two objects created using two parameters should have same state“;
 - Loš primer: „test3“.
2. **SECTION:** Sekcija u okviru test slučaja koja pokriva neki deo test slučaja koji čini celinu. Primer: Testiranje specijalnih slučajeva.
 3. **CHECK/REQUIRE:** U okviru test slučajeva (sekcija) se pišu tvrdnje koje proveravaju da li je uslov tačan. Biblioteka *Catch* ima bogat skup različitih tvrdnji.

AAA Pattern: Poželjno je da programer piše svaku sekciju koristeći AAA šablon tj. Arrange-Act-Assert:[?]

- *Arrange:* Definisanje ulaznih parametara i preduslova;
- *Act:* Delanje na objekat ili metodu (poziv metode, konstruktora, ...);
- *Assert:* Provera uslova.

Primer: Zadatak sa vežbi koji proverava rad konstruktora i operatora jednakosti.

```

2  TEST_CASE("When two integers are created using the same values
3  Then they need to be equal", "[equality]")
4  {
5      // Testove u jednom skupu mozemo podeliti u sekcije
6      SECTION("Base-10 tests")
7      {
8          // Arrange
9          const auto value = 1000;
10         const auto base = 10;
11
12         // Act
13         ceo_broj num1(value, base);
14         ceo_broj num2(value, base);
15
16         // Assert
17         REQUIRE(num1 == num2);
18     }
19 }

```

210 Šta je Test case? Šta je Test case section? (Catch)

Pogledati odgovor na prethodno pitanje.

211 Navesti osnovne vrste pretpostavki koje podržava biblioteka Catch?

- **CHECK/REQUIRE:** Proverava da li je uslov tačan.
- **CHECK_FALSE/REQUIRE_FALSE:** Proverava da li je uslov netačan.
- **CHECK_NO_THROW/REQUIRE_NO_THROW:** Proverava da li izuzetak nije izbačen.

- **CHECK_THROWS/REQUIRE_THROWS:** Proverava da li je izuzetak izbačen.
- **CHECK_THROWS_AS/REQUIRE_THROWS_AS:** Proverava da li je specifičan izuzetak izbačen.
- Ostale, naprednije tvrdnje ... [?]

212 Šta su testovi prihvatljivosti?

Testovi prihvatljivosti se odnose na testiranje sistema kao celine. Obično se definišu nekim specifičnim skript jezikom i relativno često se koristi XML. Obuhvataju sve aspekte upotrebe sistema kao što su: definisanje podataka, izvršavanje operacija, proveravanje rezultata.

213 Po čemu se testovi prihvatljivosti razlikuju od testova jedinica koda?

Testovi jedinica koda, baš kao po imenu, testiraju da li odgovarajuća jedinica koda radi kako treba, a testovi prihvatljivosti testiraju da li program u celini radi ono što treba.

214 Ko od učesnika u razvoju softvera piše testove jedinica koda? A testove prihvatljivosti?

Testove jedinica koda pišu programeri, a testove prihvatljivosti članovi razvojnog tima, ali ne nužno programeri (obično ljudi koji nisu direktno uključeni u samo pisanje programa).

215 Navesti osnovne vrste polimorfizma.

- hijerarhijski (dinamički): dobijen kombinacijom dinamičkog povezivanja i nasleđivanja;
- parametarski (statički): šabloni;
- implicitni: retko koji jezici ovo podržavaju;
- Ad-hoc polimorfizam: definiše se više funkcija sa istim imenom ali različitim tipovima argumenata.

216 Šta je hijerarhijski polimorfizam?

- Objektno orijentisano programiranje počiva na konceptima klase i nasleđivanja klasa;
- Univerzalan deo je interfejs bazne klase a promenljiv deo je implementacija (virtuelnih) metoda;
- Vezivanje metoda se vrši dinamički.

217 Šta je parametarski polimorfizam?

- Suštinski se razlikuje od hijerarhijskog;
- Počiva na primeni tipskih promenljivih;
- Isti su principi, ali ne i konkretni tipovi;
- Univerzalan deo je algoritam, tj. upotreba simboličkih tipova i vrednosti;
- Promenljivi delovi su konkretni tipovi ili vrednosti;
- Promenljivi delovi su i potencijalno različite definicije za različite tipove;
- Naziva se i generičko programiranje;
- Nema posebnih preduslova u odnosu na način proveravanja tipova i vezivanja;
- Kod strogo tipiziranih jezika uobičajeno je da se prevodi statički;
- Koncept šablona funkcija i klasa.

218 Šta je implicitni polimorfizam?

- Implicitni polimorfizam podrazumeva da se pri pisanju koda uopšte ne navode tipovi vrednosti i izraza, već će prevodilac zaključiti koji za koje tipove može da se prevede;
- Uopštenje parametarskog polimorfizma, osim u delu gde se zahtevaju različite definicije za različite tipove, npr. makroi:
`#define max(x,y) ((x)>(y) ? (x) : (y)).`

219 Šta je ad-hok polimorfizam?

- Definiše se više funkcija (metoda, operatora) sa istim imenom ali različitim tipovima argumenata (overloading);
- Prevodilac prema kontekstu bira definiciju;
- Može da se nadopunjuje sa parametarskim i implicitnim polimorfizmom
 - vid predstavljanja promenljivog dela ponašanja;
- Neki kažu da je poseban slučaj parametarskog polimorfizma, ali ad-hoc funkcije sa istim imenom ali različitim argumentima mogu raditi konceptualno drugačije stvari, što nije nikada slučaj sa parametarskim polimorfizmom.

220 Šta su šabloni funkcija?

- Sredstvo za pisanje polimorfnihih funkcija (parametarski polimorfizam);
- Ključna reč `template`, iza koje se u uglastim zagradama navode parametri šablona;
- Svaki parametar se opisuje vrstom i imenom;

- Parametar šablona može da predstavlja tip (tzv. tipski parametar - ključna reč `typename`) ili konstantu (tzv. konstantni parametar - tip konstante, npr. `int`);
- Nakon deklaracije šablona se navodi deklaracija i definicija funkcije;
- Zamenjivanje parametara šablona konkretnim tipovima i konstantama naziva se instanciranje šablona;
- Eksplicitno vezivanje parametara ili implicitno prepoznavanje parametara;
- Proces prevodjenja:
 - u "prvom prolazu" proverava da li definicija zadovoljava osnovne normative C++ jezika,
 - pri instanciranju šablona funkcije, prevodilac „ponavlja“ prevođenje šablona za konkretne vrednosti parametara.

221 Šta su šabloni klasa?

- Apstrahovanje nekih tipova i/ili konstanti u deklaraciji i definiciji klase;
- Pri opisivanju šablona klase se pre deklaracije i definicije klase navodi deklaracija parametara šablona;
- Dopušteno je samo eksplicitno instanciranje;
- Proces prevođenja šablona klasa je sličan prevođenju šablona funkcija
 - prevođenje instanci metoda se odlaže i dalje, sve dok se ne naiđe na njihovu konkretnu upotrebu.

222 Šta su funkcionalni objekti – funkcionalni?

- Klase čije instance mogu da se primene kao funkcije, ali se u uobičajenoj komunikaciji funkcionalima često nazivaju i konkretne instance tih klasa, pa čak i obične funkcije;
- Algoritmima se nazivaju uopštene implementacije šablona funkcija koje se upotrebljavaju za različite tipove podataka i kolekcija
- Koriste se pri implementaciji uopštenih algoritama.

223 Kakav je odnos refaktorisanja i pisanja programskog koda?

Refaktorisanje je tehnika kojom se kod popravlja u smislu dizajna kako bi kod bio razumljiviji, lakši za održavanje i kako bi se povećala efikasnost pisanja koda. Kada je kod dobro struktuiran onda je lako prepoznati šta treba izmeniti i kako uneti tu izmenu.

Imamo delove koda koji su nekako povezani, a refaktorisanjem menjamo način kako su povezani, a da se pritom ponašanje programa ne menja (menja se struktura). Refaktorisanje ne menja ponašanje programa, već

samo strukturu.

Pisanje novog koda ne treba da menja postojeći kod već samo da dodaje novo ponašanje. Programiranje se sastoji iz naizmeničnog refaktorisanja i pisanja novog koda.

224 Šta su osnovni motivi za refaktorisanje koda?

Osnovni motiv za refaktorisanje je podizanje kvaliteta dizajna softvera:

- Softver postaje razumljiviji;
- Refaktorisanje pomaže u traženju grešaka;
- Refaktorisanje poboljšava brzinu pisanja novog koda, pa samim tim i ukupno vreme pisanja

225 Kada se pristupa refaktorisanju koda?

Refaktorisanje treba da bude redovno. Dobra praksa je da se kod refaktoriše svaki put pre dodavanja novog koda.

Slučajevi:

- „Kada se nešto ponovi po treći put“;
- Kada se dodaju nove funkcije;
- Kada se proverava ispravnost i kvalitet koda;
- Kada je potrebno da se pronade bag.

Napomena: Kada se refaktoriše da bi se pronašao bag treba refaktorisati samo delove koda za koje se zna ponašanje. Refaktorisanje podrazumeva da se ponašanje programa ne menja. Ako postoji bag u programu, onda to znači da ponašanje koda nije skroz poznato, što znači da u tom trenutku „refaktorisanje“ može vrlo lako da promeni ponašanje koda.

226 Na osnovu čega se odlučuje da je potrebno refaktorisati neki kod?

Veoma je nezahvalno definisati uslove po kojima se određuje da li bi neki kod trebalo refaktorisati. Umesto toga se izdvajaju kandidati u kojima je potrebno razmotriti da li se refaktorisanjem može dobiti kvalitetniji kod.

„Ako zaudara, potrebno ga je izmeniti“ („If it stinks, change it!“) - nečija baba

Ne može se skroz objektivno odrediti da li kod treba refaktorisati ili ne. Osetljivost programera na određene probleme nije ista. Programer sa većim iskustvom će bolje umeti da prepozna moguća unapređenja. Programer može neke transformacije koda smatrati trivijalne, zbog čega će se odgovarajuća transformacija koda odlagati kao manje značajna.

Da li će se zaista pribеći refaktorisanju zavisi kako od moguće dobiti, tako i od sposobnosti programera da prepozna dobiti i pogodne tehnike

refaktorisanja. Ako nije jasno da je nekom tehnikom moguće ostvariti dobit, ili nije jasno da se tehnika može ispravno primeniti u datom slučaju, možda je bolje da se ta tehnika ne primeni.

227 Nabrojati bar 10 slabosti koda (tzv. za-udaranja) koje ukazuju da bi trebalo razmotriti refaktorisanje?

1. Ponavljanje koda (Duplicate code)
2. Dugački metodi (Long Methods)
3. Velika klasa (Large Class)
4. Dugačka lista argumenata
5. Divergentne promene (Divergent Change)
6. Distribuirana apstrakcija (Shotgun Surgery)
7. Velika zavisnost od drugih klasa
8. Grupisanje podataka
9. Poplava primitivnih podataka
10. Naredba switch
11. Paralelne hijerarhije nasleđivanja
12. Lenje klase
13. Spekulativno uopštavanje (Speculative Generality)
14. Privremeni podaci (Temporary Field)
15. Lanci poruka (Message chains)
16. Posrednik (Middle Man)
17. Nepoželjna bliskost (Inappropriate Intimacy)
18. Alternativne klase sa različitim interfejsima
19. Nepotpuna biblioteka
20. Klasa podatak
21. Nepoželjno nasleđivanje
22. Komentari (Comments) [?]

228 Zašto je dobro eliminisati ponavljanja iz koda? (refaktorisanje)

(eng. Duplicate Code)

Simptomi:

- Dva dela koda su semantički identična.

Uzrok:

- Različiti programeri su napisali isti kod ne znajući da je neki njihov kolega već to uradio.
- Ponekad je dosta suptilno da dva koda imaju isto ponašanje.

- Brzanje ili lenjost (sprint).

Rešenje:

- Izvlačenje metoda (deo koda se izvlači u zasebnu funkciju/metod).
- Povlačenje metoda kroz hijerarhiju (dve klase imaju iste atribute, ti atributi mogu biti izdvojeni u natklasu).
- Pravljenje šablonskih metoda (izdvajaju se delovi nekog algoritma u natklasu).
- Zamena algoritma.
- Izdvajanje klase (deo posla se izdvoji u posebnu klasu).

Isplativost:

- Kraći kod i lakše održavanje.

229 Zašto dugački metodi mogu predstavljati problem? (refaktorisanje)

(eng. Long Method)

Simptomi:

- Metod je predugačak. Za svaki metod koji je duži od deset linija potrebno je razmisliti od refaktorisanju.

Uzrok:

- Konstantno dodavanje koda (dve po dve linije).

Rešenje:

- Izdvajanje metoda.
- Zamena privremenih vrednosti upitima (lokalna promenljiva koja se koristi u raznim metodama se izdvaja kao metoda).
- Uvođenje parametarskog objekta (ako se stalno u metodima prosleđuju neki argumenti zajedno, onda se ti parametri izdvajaju u jedan objekat).
- Zamena metoda objektom (od velikog metoda se pravi zasebna klasa).
- Dekompozicija uslova (blokovi u okviru grananja se izdvajaju u posebne metode).

Isplativost:

- Lakše održavanje, razumevanje i debugovanje.
- Dugački metodi nude savršeno sklonište za duplikate koda.

230 Zašto velika klasa može da predstavlja problem? (refaktorisanje)

(Large Class)

Simptomi:

- Klasa je predugačka (broj linija koda).
- Klasa ima previše metoda;

- Klasa ima previše atributa;

Uzrok:

- Uglavnom je lakše dodati novu funkcionalnost klasi nego praviti novu klasu.

Rešenje:

- Izvlačenje klase.
- Izvlačenje potklase.
- Izvlačenje interfejsa (različiti tipovi korisnika koriste istu klasu-interfejs).
- Izdvajanje praćenih podataka u klasu (određeni podaci se pojavljuju stalno zajedno).

Isplativost:

- Ne mora da se pamti ogroman broj atributa te klase.
- Smanjuje se dupliran kod.

231 Šta su divergentne promene? Zašto su problematične? (refaktorisanje)

(eng. Divergent Change)

Simptomi:

- Potrebne su promene na nekoliko metoda kada se izvrši neka izmena u okviru klase.
- Primer: Kada se dodaje novi tip artikla, potrebno je izmeniti metode za traženje, prikazivanje i naručivanje artikla.

Uzrok:

- Loša struktura programa ili „copy-paste programming“.

Rešenje:

- Izdvajanje klase.
- Izdvajanje natklase.
- Izdvajanja potklase.

Isplativost:

- Jednostavniji kod.
- Smanjuje se dupliran kod.
- Bolja organizacija koda.

232 Šta je distribuirana apstrakcija? Zašto je problematična? (refaktorisanje)

(eng. Shotgun surgery)

Simptomi:

- Potrebno je da se izvrši promena na nekoliko klasa kao posledica izmena na nekoj klasi.

Uzrok:

- Jedan posao je podeljen na nekoliko klasa.

Rešenje:

- Izdvajanje metoda (ako se metod više koristi u drugoj klasi).
- Izdvajanje podataka (ako se neki podaci više koriste u drugoj klasi).
- Umetanje klase (funkcionalnosti klase se ubace u drugu klasu).

Isplativost:

- Bolja organizacija.
- Smanjuje se dupliran kod.
- Lakše održavanje.

233 Zašto velika zavisnost neke klase ili metoda od drugih klasa može da predstavlja problem? (refaktorisanje)

Simptomi:

- Klasa ili metod koristi veliki broj metoda druge klase za čitanje vrednosti.

Uzrok:

- Odgovornost između klasa nije pravilno podeljena.

Rešenje:

- Premeštanje metoda.
- Izdvajanje metoda.

Isplativost:

- Bolja struktura softvera.

234 Zašto naredba switch može da predstavlja problem? (refaktorisanje)

(eng. Switch Statements)

Simptomi:

- Kompleksan operator *switch* ili niz naredbi *if*-ova.

Uzrok:

- Kod koji je implementiran sa *switch*-om često može da se podeli.
- Kada se primeti komplikovana *switch* naredba, često je polimorfizam bolje rešenje.

Rešenje:

- Izdvajanje metoda.
- Premeštanje metoda.
- Zamena kodiranog podatka potklasom (kada ima dosta operacija nad nekim kodiranim tipom , često je dobro rešenje da se taj kodirani podatak izdvoji u klasu).

- Zamena uslova polimorfizmom.
- Zamena parametara eksplicitnim metodom.
- Uvođenje praznih objekata (kada se koristi specijalna „null“ vrednost, umesto nje je dobra praksa da se uvede specijalan prazan objekat).

Isplativost:

- Bolja organizacija koda.

235 Šta je spekulativno uopštavanje? Zašto može da predstavlja problem? (refaktorisanje)

(eng. Speculative generality)

Simptomi:

- Postoji neiskorišćena klasa, metod ili atribut.

Uzrok:

- Pisanje „Just in Case“ koda. Te funkcionalnosti se nekada uopšte ne implementiraju.

Rešenje:

- Sažimanje hijerarhije (Ako postoji apstraktna klasa koja se ne koristi, onda se izbacuje).
- Umetanje klase (za neiskorišćenu klasu).
- Umetanje metoda (za neiskorišćenu metodu).
- Brisanje neiskorišćenih parametara u okviru metoda.
- Brisanje neiskorišćenih atributa.

Isplativost:

- Kraći kod.
- Lakše održavanje.

236 Zašto privremene promenljive mogu da predstavljaju problem? (refaktorisanje)

(eng. Temporary field)

Simptomi:

- Postoje privremene promenljive koje se koriste samo u nekim slučajevima.

Uzrok:

- Uglavnom nastaju prilikom implementacije nekog algoritma koji zahteva dosta ulaza.

Rešenje:

- Izvlačenje klase.
- Zamena metode sa objektom.
- Ubacivanje prazne klase.

Isplativost:

- Bolja jasnoća i organizacija koda.

237 Zašto lanci poruka mogu da predstavljaju problem? (refaktorisanje)

(eng. Message chains)

Simptomi:

- U kodu se nalaze linije oblika: $a \rightarrow b() \rightarrow c() \rightarrow d()$

Uzrok:

- Korisnik zatraži objekat koji onda zatraži neki drugi objekat.
- Loša struktura koda.

Rešenje:

- Sakrivanje delegata (Ako klasa A komunicira sa klasom B, a ponekad komunikacija klase A sa klasom B zahteva da B komunicira sa klasom C, onda može da se napravi metod kojim se komunicira samo sa B od strane A, bez znanja o C).
- Izvlačenje metoda.
- Premeštanje metoda.

Isplativost:

- Smanjivanje zavisnosti između klasa.
- Čitljiviji kod.

238 Zašto postojanje klase posrednika može da predstavlja problem? (refaktorisanje)

(eng. Middle Man)

Simptomi:

- Klasa ima samo jednu funkcionalnost, a to je da bude posrednik između klasa.

Uzrok:

- Premeštanje funkcionalnosti jedne klase u drugu klasu.
- Preterivanje u rešavanju problema lanca poruka.

Rešenje:

- Uklanjanje posrednika (posrednik se briše i komunikacija postaje direktna)

Isplativost:

- Kod zauzima manje mesta.

Napomena: Neki uzorci za projektovanje prave posrednike namerno (Primer: Dekorator).

239 Šta je nepoželjna bliskost? Zašto je problematična? (refaktorisanje)

(eng. Inappropriate intimacy)

Simptomi:

- Neka klasa suviše često pristupa privatnim delovima neke klase.

Uzrok:

- Klase koje često komuniciraju dovode do ovog problema.

Rešenje:

- Premeštanje metoda.
- Premeštanje atributa.
- Izdvajanje klase.
- Sakrivanje posrednika.
- Transformacija bidirekcionih asocijacija u jednodirekcionu asocijaciju (jedna klasa koristi funkcionalnosti druge klase umesto unakrsno).
- Zamena delegacije nasleđivanjem.

Isplativost:

- Bolja organizacija.
- Jednostavniji kod.

240 Kakav je odnos agilnog razvoja softvera i pisanja komentara? Zašto komentari mogu da budu motiv za refaktorisanje?

(eng. Comments)

„Komentari imaju dobar miris, ali se često koriste kao dezodoransi za kod koji zaudara“

Simptomi:

- Metod ima previše komentara.

Uzrok:

- Komentari se dodaju kada autor shvati da kod nije baš razumljiv.

Rešenje:

- „Najbolji komentar je dobro ime za metodu ili klasu“ (izdvojiti deo algoritma u zasebnu metodu).
- Izdvajanje promenljivih. (delovi koda koji su teški za razumevanje se izdvajaju u zasebnu promenljivu čiji sam naziv objašnjava šta se računa).
- Izvlačenje metode.
- Preimenovanje metode.
- Dodavanje tvrdnji (assert).

Isplativost:

- Kod postaje intuitivniji.

241 Šta bi trebalo da sadrži opis svakog od refaktorisanja u katalogu?

Sistematizacija refaktorisanja podrazumeva ujednačeno opisivanje tehnika.

Svaka tehnika mora da ima:

- Ime, veoma bitan izbor (kao kod uzoraka).
- Sažet opis slučaja u kome se primenjuje.
- Motivacija, šta se može očekivati nakon primenjene tehnike.
- Opis izvođenja tehnike.
- Primer (sa evetualnom vizualizacijom).

242 Navesti bar 5 grupa tehnika refaktorisanja.

Sve grupe refaktorisanja:

- **Metode komponovanja koda:** Koriste se za izbacivanje duplikata u kodu i povećavanje fleksibilnosti koda kada dolazi do dodavanja novih funkcionalnosti. Primeri: izdvajanje metoda, umetanje metoda, zamena metoda klasom, ...
- **Premeštanje koda između objekata:** Koriste se za premeštanje poslova između objekata ili skrivanje funkcionalnosti. Primeri: premeštanje metoda, premeštanje atributa, izdvajanje klase, izbacivanje posrednika, ...
- **Organizovanje podataka:** Koriste se u okviru klase da povećaju njenu primenljivost u drugim situacijama. Primeri: transformacija bidirekzione asocijacije u direkcionu asocijaciju, enkapsulacija, ...
- **Pojednostavljivanje uslovnih izraza:** Koriste se da bi se logika u okviru nekog grananja uslova pojednostavila. Primeri: dekompozicija uslova, ubacivanje prazne klase, dodavanje tvrdnji, ...
- **Pojednostavljivanje pozivanja metoda:** Pojednostavljuje korišćenje metoda, a samim tim povećava razumljivost. Primeri: preimenovanje metoda, preimenovanje atributa, dodavanje parametarskog objekta, ...
- **Razrešavanje uopštavanja:** Koriste se uglavnom za pomeranje poslova klase u okviru hijerarhije nasleđivanja. Primeri: prebacivanje atributa u natklasu, prebacivanje metode u natklasu, ...
- **Velika refaktorisanja.**

243 Navesti bar 5 tehnika refaktorisanja.

1. Izdvajanje metoda
2. Umetanje metoda
3. Zamena metoda klasom
4. Premeštanje atributa

5. Premeštanje metoda
6. Dodavanje tvrdnji
7. Ubacivanje prazne klase
8. Dodavanje parametarskog objekta
9. Dekompozicija uslova,
10. Transformacija bidirekzione asocijacije u direkcionu asocijaciju

244 U kojim slučajevima refaktorisanje može biti značajno otežano?

- Ako kod ima neku grešku (bag), onda je refaktorisanje otežano;
- Refaktorisanje velikog, nefaktorisanog koda može da bude veoma teško, a ponekad se više isplati krenuti od nule nego refaktorisati kod;
- Refaktorisanje može da bude otežano i u:
 - prisustvu baze podataka;
 - prisustvu spoljnog interfejsa.

245 Kako i zašto može biti otežano refaktorisanje u prisustvu baze podataka?

Menjanje struktura podataka ima široki uticaj. Migracija podataka je veoma neugodna. Treba menjati i bazu i kod istovremeno. Jedan od principa Agilnog razvoja je ne praviti bazu podataka pre nego što je to potrebno, već prvo pokušati sa datotekama.

„Ne praviti bazu podataka pre vremena“

246 Zašto može biti otežano refaktorisanje spoljnog interfejsa neke klase?

Dok se promene odnose na implementaciju nekog sistema, sve je relativno jednostavno. Kada se počne menjati interfejs, potrebna je prava mera. Kada se menja javni interfejs, najčešće je potrebno privremeno sačuvati stari interfejs.

„Ne objavljivati javni interfejs pre vremena“

247 U kojim slučajevima refaktorisanje može da ne predstavlja dobro rešenje?

- Ako su problemi višestruki i zavisni.
- Ako se ne mogu primenjivati mali koraci bez remećenja postojećeg ponašanja.

- Ako postojeći kod ne radi.
- Ako je blizu kraj roka.

248 Kakav je odnos refaktorisanja i performansi softvera?

Podizanje nivoa strukture koda često ima za posledicu spuštanje nivoa performansi. Performanse se ne smeju zanemariti. Ipak:

- Stepenn negativnog uticaja na performanse je obično daleko niži od ostvarenog pozitivnog uticaja na dizajn.
- Pisanje struktuiranog koda je daleko efikasnije nego pisanje optimizovanog koda.
- Troškovi razvoja su često važniji od troškova eksploatacije.

Metode:

- **Dobro struktuiranje sa definisanjem ciljnih performansi za svaku komponentu:** Nakon dostizanja funkcionalnosti pristupa se optimizaciji u meri u kojoj je potrebno za dostizanje ciljnih uslova.
- **Kontinualno staranje o performansama:** Tokom čitavog razvoja se svi staraju da uvek ponude optimalna rešenja.
- **U praksi je obično bolji prvi metod:**
 - Funkcionalnost pre performansi;
 - Performanse se planski podižu u skladu sa dizajnom;
 - Neoptimizovan program se lakše održava i menja.

249 Šta su bagovi

Propusti u razvoju softvera se često nazivaju greškama ili bagovima. Generalno greška ima malo šire značenje tj. greška obuhvata sve propuste koji mogu da se dese u bilo kojoj fazi razvoja softvera. Bag je pojam koji se odnosi na grešku u okviru softvera, u smislu da stvara probleme u funkcionisanju softvera kao završnog proizvoda.

250 Navesti jednu klasifikaciju bagova i objasniti je.

- Nekonzistentnost u korisničkom interfejsu;
- Neispunjena očekivanja;
- Slabe performanse;
- Padovi sistema (programa) ili oštećenja podataka.

Padovi softvera i oštećenja podataka: Predstavlja najopasniji vid bagova. Mogu ostaviti trajne posledice po sistem i/ili podatke.

Najčešći uzroci:

- Greške u projektovanju načina upotrebe podataka;
- Greške u kodiranju;
- Greške u povezivanju komponenti sistema.

251 Šta su nekonzistentnosti u korisničkom interfejsu i kakve uzroke i posledice imaju?

Nedoslednosti u korisničkom interfejsu mogu da naprave mnogo neugodnih posledica. Nije samo greška u softveru, već je i u planiranju.

Primeri:

- Svi programi za *MS Windows* koriste prečicu *Ctrl + F* za traženje. Program Outlook koristi tu prečicu za prosledivanje poruke (forward).
- *MS Word* za OS/2. (Ako hocemo da izađemo iz programa a nismo sačuvali izmene, OS/2 kaže neću da sačuvam po podrazumevanim podešavanjima, a Microsoft word kaže hoću).

Najčešći uzroci:

- Propusti pri projektovanju korisničkog interfejsa ili čak ustanovljavanja osnovnih koncepata softvera.
- Propusti pri planiranju ili sprovođenju testova.

252 Šta su neispunjena očekivanja i kakve uzroke i posledice imaju?

Dobijanje neočekivanog (pogrešnog) rezultata je jedan od najneugodnijih bagova.

Tipovi:

1. Neispravan pozitivan rezultat;
2. Neispravan negativan rezultat;
3. Neispravan rezultat izračunavanja.

Najčešći uzroci:

- Greške u komunikaciji, kada razvojni tim ne razume ispravno potrebe klijenta.
- Greške u projektovanju, kada projektanti naprave propuste.
- Greške u kodiranju, kada programeri naprave greške u kodu.

253 Objasniti problem slabih performansi i moguće uzroke.

Slabe performanse mogu prilično da frustriraju korisnika zbog stalnog ili povremenog isčekivanja rezultata usled slabog odziva sistema. Vode ka potpunoj neupotrebljivosti programa/sistema.

Najčešći uzroci:

- Greške u proceni opterećenja;
- Greške u proceni raspoloživih resursa;
- Greške u projektovanju rešenja;
- Greške u kodiranju rešenje.

254 Koje okolnosti posebno pogoduju nastanku bagova? Objasniti dve.

Nedovoljna stručnost razvojnog tima:

- Neobučenost članova tima;
- Nerazumevanje zahteva;
- Izostajanje posvećenosti kvalitetu;
- Pristup „kodiraj pa razmišljaj“;
- ...

Nepotrebno povećan nivo stresa u timu:

- Kratki ili čak nemogući rokovi;
- Prekovremeni rad;
- Nizak nivo komunikacije u samom timu;
- ...

255 Koje okolnosti smanjuju verovatnoću nastajanja bagova? Objasniti dve.

Visoka stručnost tima:

- Stalno usavršavanje članova tima;
- Dobra komunikacija sa klijentom;
- Sistematičnost.

Posvećenost kvalitetu:

- Testovi prihvatljivosti;
- Testovi jedinica koda;
- Pisanje robusnog softvera;
- Upravljanje rizicima.

256 Koje okolnosti olakšavaju pronalaženje uzroka bagova? Objasniti dve.

Informisanost:

- Čuvanje istorije verzija programskog koda;
- Čuvanje komunikacije članova tima, kako međusobne tako i sa klijentom;
- Redovno pisanje neophodne dokumentacije.

Sistematičnost i redovnost:

- Često i plansko građenje koda;
- Posvećivanje pažnje upozorenjima koja se dobijaju od prevodilaca;
- Uvođenje i poštovanje pravila kodiranja i komentarisanja.

257 Koji su osnovni pristupi problemu debugovanja? Objasniti ukratko njihov odnos.

- "Neformalni" metod
- Empirijski "naučni" metod
- Heuristički metod

"Neformalni" metod:

- Najjednostavniji i najpovršniji metod
- Osnovno sredstvo za rad su znanje o rešavanom problemu i napisanom programskom kodu i intuicija
- Postupak čine dva koraka:
 - Pokušati sa sasvim jednostavnom popravkom
 - Sve dok program ne proradi, ponavljati korak 1.
- Motivacija:
 - Neke greške uočene tokom pisanja koda, često mogu lako da se otklone
 - Sintaksne greške
 - Propuštanje da se izmene vrednosti nekih promenljivih
 - Pogrešne granice blokova koda
 - Neispravni indeksi
 - I slično...
- Niska efikasnost:
 - Ovaj pristup "radi" samo u jednostavnim slučajevima
 - U složenijim slučajevima često proizvodi nove probleme

258 Opisati empirijski (naučni) metod debugovanja.

- Postupak lociranja problema sličan uobičajenom istraživačkom metodu u prirodnim naukama:
 - Posmatramo uočen problem
 - Postavljamo hipotezu o uzroku problema
 - Na osnovu hipoteze napravimo predviđanje ponašanja
 - Eksperimentalno proveravamo ispravnost predviđanja
 - Ponavljamo prethodne korake, uz popravljjanje ili zamenjivanje hipoteze, sve dok se ne potvrdi ispravnost hipoteze ili ne ponestanu mogućnosti za njeno dalje unapređivanje
- Uopšteno posmatrano, ovo je najbolji pristup debugovanju
- Ali nije uvek jasno šta je sledeće potrebno da se uradi?
 - Problem može da se posmatra na mnogo različitih načina
 - Mogu da se posmatraju različiti aspekti problema
 - Na koje aspekte problema bi trebalo da se odnosi hipoteza?
 - Kako postavljati hipoteze?

- Mora dobro da se pazi da se neodgovarajućim ili preteranim izmenama ne dovede do efekta posmatrača (posledice posmatranja koje dovode do netrivialnih promena u ponašanju posmatranog sistema)
- Postavljanje hipoteza je prepušteno intuiciji i iskustvu
- Pomoć mogu da predstavljaju nekakve heuristike

259 Objasniti heurističko debugovanje.

- "Heuristike" ili "heurističke tehnike" su strategije (ili pravila) za rešavanje nekog problema
 - Počivaju na prethodnom iskustvu
 - Ne predstavljaju optimalno rešenje
 - Često predstavljaju dovoljno dobro rešenje"
- Počiva na primeni neke izabrane strategije ili nekog skupa pravila
- Predstavlja nadgradnju empirijskog metoda
- Glavni ciljevi primene pravila su
 - Usmeravanje posmatranja prema uzroku problema
 - Izbegavanje pravljenja previda pri posmatranju
 - Sužavanje skupa kandidata za iskazivanje hipoteza
- Kao dobar primer heurističkog debugovanja razmotrićemo sistem pravila koji je formulisao David Agans
 - 9 jednostavnih pravila
 - Ne odnose se striktno na debugovanje programa, već na bilo koju vrstu tehničkog stvaralaštva (inženjerstva)

259.1 Sistem pravila Davida Agansa:

- Razumeti sistem
- Navesti sistem na grešku
- Najpre posmatrati pa tek onda razmišljati
- Podeli pa vladaj
- Praviti samo jednu po jednu izmenu
- Praviti i čuvati tragove izvršavanja
- Proveravati i naizgled trivialne stvari
- Zatražiti tuđe mišljenje
- Ako nismo popravili bag, onda on nije popravljen

259.1.1 Primedbe pri primeni pravila:

- Pri razmatranju i upotrebi pravila valja postupati promišljeno
- Navedena pravila su uglavnom jednostavna i zato mogu da izgledaju trivialno i beskorisno
- Nasuprot tome, jednostavnost pravila je uglavnom posledica vrlo precizne i korisne osnovne ideje kojom se rukovodi
- Svako od pravila može da bude veoma korisno u velikom broju slučajeva
- Svako od pravila može da bude i potpuno beskorisno u nekim drugim slučajevima

260 Navesti bar 6 osnovnih pravila za debugovanje.

Otklanjanje grešaka se uobičajno naziva **debugovanje**.

Pravila:

1. Razumeti sistem;
2. Navesti sistem na grešku;
3. Najpre posmatrati, pa tek zatim razmišljati;
4. Podeli pa vladaj;
5. Praviti samo jednu po jednu izmenu;
6. Praviti i čuvati tragove izvršavanja;
7. Proveravati i naizgled trivijalne stvari;
8. Zatražiti tuđe mišljenje;
9. Ako nismo popravili bag, onda on nije popravljen.

261 Objasniti pravilo debugovanja „Razumeti sistem“.

„Da bi se razumeo sistem, potrebno je dobro razumeti sistem“

Razumevanje sistema nije isto što i razumevanje problema, već je potrebno razumevanje prostora u kome postoji problem. Primer: programski modul, aplikacija, ceo sistem.

Ovo pravilo predstavlja preduslov za razumevanje problema (baga). Da bi se u nekom sistemu pronašla greška i uzroci te greške, potrebno je da se taj sistem poznaje.

Osnovni aspekti razumevanja sistema:

- Čitanje upustava za sistem i komponente koje ga čine (napomena: upustva mogu biti neispravna).
- Detaljno čitanje upustava (nije dovoljno samo razumeti koncepte).
- Razumeti šta je očekivano normalno ponašanje.
- Poznavati alate.
- Obratiti pažnju na detalje.

262 Objasniti pravilo debugovanja „Navesti sistem na grešku“.

Razlozi za ponavljanje greške:

- Da bi mogla da se posmatra greška.
- Da bi mogla da se posveti pažnja uzrocima.
- Da bi moglo da se proverí da li je greška otklonjena.

Načini navođenja softvera na grešku:

- **Ponoviti postupak:** Pouzdan način da se greška ponovi je da se postupak ponovi pred publikom. Dokumentovati korake koji vode ka problemu.
- **Početi od početka:** Nekada je neposredan uzrok lako ponoviti, ali je priprema okruženja za njegovo ponavljanje komplikovana.
- **Simulirati problematičnu sekvencu:** Ako je teško ili sporo manuelno ponavljati postupak, onda se isplati automatizovati ponavljanje.
- **Ne simulirati grešku, nego uslove u kojima se ispoljava:** Simuliranje mehanizma suviše bliskih uzorku može da zaobiđe neispravan deo koda.
- **Ne odbacivati problem kao „nemoguć“.**
- **Čuvati napravljene alata (možda opet zatrebaju).**

Šta ako se problem ispoljava samo povremeno (primer: svaki 5, 10 ili 100 put)? To znači da nisu dovoljno dobro poznate okolnosti ispoljavanja. Potrebno je razmotriti razne nekontrolisane uslove:

- neinicijalizovane podatke;
- slučajno generisane podatke;
- ulazne podatke;
- vezanost za trenutak ili trajanje izvršavanja;
- sinhronizaciju niti;
- spoljašnje uređenje.

Kontrolisanje uslova često vodi do nemogućnosti ponavljanja greške. To znači da jedan od kontrolisanih uslova u nekom specifičnom stanju (različitom od kontrolisanog) proizvodi problem.

Nekada takve uslove nije moguće kontrolisati, ali je moguće učiniti proizvoljnijim. To može da pomogne u razumevanju uslova nestajanja problema, ali može i da proizvede ove greške.

Šta ako smo sve pokušali, ali problem se i dalje ispoljava samo povremeno? Problem nije „svojevoljan“ i ima svoj precizan uzrok. Potrebno je pokušati ispunjavanje ciljeva ponavljanja bez samog ponavljanja (kako?).

Ako je teško ponoviti problem, onda je potrebno pažljivije posmatrati slučajeve kada se ponavljanje ostvari. Potrebno je prikupljati i analizirati informacije uočavanjem uslova koji su UVEK povezani ili NIKADA nisu povezani sa ponavljanjem problema. Da bi se (relativno) pouzdano ustanovilo da je problem rešen, potrebno je sekvencu ponoviti statistički značajan broj puta.

263 Objasniti pravilo debugovanja „Najpre posmatrati pa tek onda razmišljati“.

Razmišljanje bez dovoljno informacija je suštinski promašaj u pristupu i može da vodi ka iskrivljenom tumačenju podataka. **Kako?**

- **Dok se greška ne vidi, ne donositi zaključke.**
- **Posmatrati detalje:** Svako posmatranje donosi saznanja o uslovima ili mehanizmu nastajanja problema.

- **Praviti alate koji ističu problematične uslove ili problematičan deo koda:**
 - Neki vidovi takvih alata mogu biti posmatrani još u fazi projektovanja. Primer: trajno zapisivanje informacija o problemima, mogućnost automatskog razlikovanja poruka radi lakšeg pretraživanja i analiziranja.
 - Dodavati takve alate tokom debugovanja.
 - Ne bežati od privremenog zamenjivanja delova koda.
- **Koristiti spoljašnje alate:** softverski debageri, hardverski alati.
- **Čuvati se „efekta posmatrača“:** „Svako posmatranje menja sistem zato što su i posmatranja deo sistema“. Testiranje i menjanje koda može da ima neugodne posledice, od promene ponašanja pa do prikriivanja grešaka. Sve izmene i testove je potrebno praviti u sasvim mali koracima, kako bi se smanjila mogućnost prikriivanja problema.
- **Praviti pretpostavke samo radi boljeg fokusiranja pri traženju:** Ako se uvede pretpostavka o uzroku greške, ne koristiti je za „otklanjanje greške“ već samo za fokusiranje traženja greške na neki aspekt problema.
Izuzetak: Neke greške su česte i lake za otklanjanje (samo tada može imati smisla pokušati sa otklanjanjem pre pouzdanog potvrđivanja uzroka problema), ali i tada samo ako postoji pouzdano sredstvo za proveru da li je otklonjen tj. ako je moguće ponoviti problem.

264 Objasniti pravilo debugovanja „Podeli pa vladaj“.

Ako je sistem složen (a praktično uvek jeste), onda nije moguće sagledati sve elemente sistema jednako detaljno, ali je dovoljno obratiti pažnju samo na delove koji povezuju uzrok problema i uočene posledice tih problema.

Kako?

- **Šužavati oblast traženja uzastopnih aproksimacija:** Postavljati hipoteze o mestu ili uslovima pojavljivanja problema, a zatim testovima ustanovljavati hipoteze. Birati hipoteze tako da što uspešnije dele mogući prostor problema.
- **Pronaći prave okvire prostora za traženje problema:** Pre sužavanja problema je potrebno postaviti dovoljno široke početne okvire. Neophodno je pouzdano proveriti da li su početni okviri dovoljno široki. Ovo je posebno problematično ako je okvir potencijalno širi od računarskog sistema.
- **Prepoznati na kojoj strani je greška:** Da bi hipoteza bila korisna, potrebno ju je postaviti tako da deli prostor na dva dela, gde se jasno vidi u kojem od ta dva dela se nalazi problem.
- **Koristiti test uzorke koji se lako uočavaju:** Često nije lako uočiti greška na živim podacima, pa je potrebno napraviti veštačke uzorke za koje je poznato kako treba da izgleda rezultat. Poželjno je da uzorci budu što manji i da mehanizam provere ispravnosti ponašanja bude što jednostaniji.

- **Početi od greške, pa ići prema uzorcima:** Obično je bolje traženje započeti od mesta pojavljivanja greške i odatle se kretati ka uzrocima. Mogućih uzroka obično ima previše da bi se proveravali jedan po jedan.
- **Popraviti prepoznate greške i nastaviti dalje:** Bagovi često idu zajedno. Ako je jedan bag pronađen, to ne znači da je i jedini.
- **Otkloniti šum:** Ukoliko je sistem dinamičan, korisno je privremeno „smiriti“ delove sistema koji proizvode visok nivo dinamičnosti da ne bi odvlačili pažnju ili vreme. Bagovi mogu da se dešavaju lančano tj. jedan bag može da bude uzrok drugom bagu itd. Privremenim isključenjem delova koda se mogu prikriti neki bagovi koji su posledica inicijalnog, izvornog бага.

265 Objasniti pravilo debugovanja „Praviti samo jednu po jednu izmenu“.

Ako se načine dve izmene odjednom, onda je teško ispravno oceniti njihov efekat:

- Možda je jedna izmena rešila problem, a druga ne.
- Možda je samo jedna izmena dovoljna.
- Možda su obe izmene loše (a ovo je teže zaključiti u tom slučaju).
- Možda bi one mogle da reše problem, ali nisu ispravne.

Saveti?

- **Izolovati ključni faktor:** „Koristiti pušku, a ne sačmaru“. Izmene koje se prave treba da budu izolovane i lokalizovane. Više izmena koje nisu lokalizovane značajno otežavaju uočavanje posledica. Ako je zaista uočen problem, onda je dovoljna jedna izmena, a u suprotnom je potrebno dalje posmatrati.
- **Biti uzdržan:** Kad se uoči da se nešto dešava, potrebno je zastati i dobro sačekati sa reagovanjem dok se svi simptomi prikažu, kako se ne bi doneo dvosmislen zaključak. U suprotnom je moguće da se radi o nagađanju i reagovanju na osnovu nagađanja.
- **Menjati i isprobavati jednu stvar:** Ako pokušaj popravke ili testiranja nije pomogao, prvo je potrebno da se programski kod vrati u prvobitno stanje, pa tek onda da se prave nove izmene.
- **Porediti sa ispravnim slučajem:** Poređenje uslova pri kojima nastaje problem i uslova pri kojima nema problema je jedan od najkorisnijih postupaka pri razrešavanju bagova. Porediti: kod, tragove izvršavanja, dnevnik grešaka, itd.
- **Ustanoviti šta je izmenjeno od poslednje poznate situacije u kojoj je ponašanje bilo ispravno:** Nekada neizgled nebitna izmena može da ima značajan uticaj na sistem. Ako je sistem nekada ispravno radio, onda je potrebno lokalizovati interval u kojem je on ispravno radio i onda lokalizovati izmene koje su napravljene na kraju tog intervala.

266 Objasniti pravilo debugovanja „Praviti i čuvati tragove izvršavanja“.

Nekada su naizgled beznačajni faktori od presudnog uticaja na ispravnost rada sistema. Primer: Službenik za podršku često ne može da ustanovi zašto diskete prestaju da rade posle prve upotrebe dok ne vidi kako se tačno rukuje disketama.

Kako?

- **Zapisivati šta se radi, kojim redom i koje su uočene posledice:** Pisani tragovi o aktivnostima imaju veliki značaj za kasnije lokalizovanje u vremenu.
- **Važno je razumeti da svaki od detalja može biti značajan:** Pisani trag nikada nije suviše detaljan.
- **Povezivati događaje:** Međusobnim povezivanjem simptoma i ishoda (uspešnih ili neuspešnih) olakšava uočavanje uzroka problema.
- **Dnevnici sa tragovima izvršavanja su važni za testiranje:** Na primer, Ostavljanje tragova pri aktiviranju delova koda ili obavljanju određenih poslova kao što je otvaranje datoteka.
- **Potrebno je zapisivati, koliko god to delovalo teško:** „Najkraća olovka je duža od najdužeg pamćenja“

267 Objasniti pravilo debugovanja „Proveravati i naizgled trivijalne stvari“.

Ponekad su rešenja problema veoma jednostavna, ali je to teško zaključiti. **Saveti?**

- **Dovoditi u pitanje prethodno uvedene pretpostavke:** Ako smo pretpostavili da je neka komponenta ispravna, to ne znači da ona to i jeste. Nikada ne treba biti ubeđen da su pretpostavke ispravne, posebno ako su u središtu nekog neobjašnjelog problema.
- **Početi od početka:** Da li su uslovi za obavljanje posla ispunjeni? Primer:
 - Pita se nije ispekla. Da li je rerna uključena?
 - Automobil ne može da se pokrene? Pre nego što ga rastavimo, možda bi valjalo proveriti da li ima goriva.
 - Ako ne inicijalizujemo podatke eksplicitno, najgore je što će sistem možda ponekad ispravno raditi.
- **Proveriti alate:** Ako smatramo da alat nešto radi na neki način, to ne znači da nije potrebno i proveriti to, posebno ako postoji problem koji ne razumemo. Ako alat pokazuje da je sve u redu, a mi vidimo da nije, onda je alat možda neispravan ili ne umemo da ga koristimo.

268 Objasniti pravilo debugovanja „Zatražiti tuđe mišljenje“.

Ne ustručavati se da tražite tuđu pomoć! **Saveti?**

- **Uključiti sveže snage:** Mnogo vremena provedeno uz neki sistem stvara implicitne podsvesne pretpostavke koje ometaju objektivno rasuđivanje. Neko sa strane ko nije opterećen „nebitnim“ detaljima će često lakše uočiti uzrok problema.
- **Za skoro svaku oblast postoje eksperti:** Umesto da gubimo sate (dane, nedelje) mnogo je lakše i jeftinije zatražiti pomoć eksperta. Eksperti znaju gde je potrebno „udariti čekićem“.
- **Pomoć je dostupna na raznim stranama:** Sasvim je moguće da je neko već imao taj problem i vrlo je moguće da je takav problem već dokumentovan. Potražiti „vodiče kroz probleme“ (troubleshooting guides). Potražiti diskusione grupe na internetu.
- **Ne valja biti suviše ponosan:** Greške se dešavaju. Ponos treba da pomogne da se istraje u rešavanju problema, ali ponos ne treba da sprečava da se potraži pomoć. Ipak, nekada ni drugi nisu u pravu (računati i sa tim).
- **Izveštavati o simptomima, a ne o pretpostavkama:** Ako uključimo nekoga u rešavanje problema, potrebno je snabdeti samo pouzdanim informacijama, u suprotnom se prave preduslovi da i pomagač usvoji naše previde.

269 Objasniti pravilo debagovanja „Ako nismo popravili bag, onda on nije popravljen“.

Ako simptomi problema nestanu sami od sebe, to ne znači da je problem rešen. Uobičajno je da se pojavi ponovo kada nam to najmanje bude odgovaralo.

Saveti?

- **Pogledati da li je zaista popravljen:** Ako smo pratili ranija pravila, onda znamo kako da ponovimo problem.
- **Kada pomislimo da smo rešili problem, neophodno je da proverimo da li smo ga rešili načinjenim popravkama ili je nešto drugo u pitanju:** Pokušajmo da ponovimo problem bez ispravke: Ako se tada pojavljuje, a sa ispravkom ne, onda smo rešili problem. U suprotnom, su u pitanju izmenjene okolnosti i sasvim je verovatno da je naše „rešenje“ beznačajno.
- **Problemi nikada ne nastaju sami od sebe:** Ako je problem nestao „sam od sebe“ to samo znači da nismo dovoljno upoznali okolnosti pod kojima se pojavljuje, ili su se te nepoznate okolnosti promenile i sasvim je verovatno da će se okolnosti promeniti u nekom trenutku i da će se problem ponovo pojaviti.
- **Popraviti uzroke problema:** Ako pregori osigurač, zamenom osigurača se samo privremeno rešava problem. Potrebno je pronaći uzroke pregorevanja.
- **Popraviti razvojni proces:** Ako je problem nastao, znači da smo napravili grešku u procesu. Greška u procesu zahteva popravku procesa.

270 Navesti najvažnije tehnike za prevenciju nastajanja bagova.

Unutrašnje tehnike i alati: Sve ono što se ugrađuje u programski kod samo radi pomoći u prevenciji i otklanjanju grešaka (i testiranju).

- Pravljenje pretpostavki (*assert*);
- Ostavljanje tragova pri izvršavanju (*trace*);
- Interni opisi stanja;
- Komentarisanje značajnih odluka i mesta u kodu;
- Testiranje jedinica koda.

Spoljašnje tehnike i alati: Različiti alati koji se koriste tokom razvijanja i debugovanja programa.

- Debager;
- Alati za praćenje verzije koda;
- Alati za podršku i praćenje komunikacije;
- Alati za automatizovanje pravljenja dokumentacije;
- ...

271 Objasniti pisanje pretpostavki kao tehniku za prevenciju nastajanja bagova.

Pretpostavke (*assert*) su delovi koda koji tokom izvršavanja programa proveravaju da li su na datom mestu i u datom trenutku ispunjene neke pretpostavke koje obično važe. Pretpostavke obično prekidaju ili privremeno obustavljaju izvršavanje koda sa odgovarajućim obaveštenjem.

Većina biblioteka ima različite oblike makroa *assert* koji proverava da li je dati uslov zadovoljen. Ako uslov nije zadovoljen, onda se program prekida. Ako nije verzija za debugovanje, onda se provera uopšte ne uključuje u kod. Primer:

```
1  #include <cassert>
2  ...
3  int fact(int n)
4  {
5      assert(n < 100);
6      int r = 1;
7      while(n > 1)
8          r*=(n--);
9      return r;
10 }
11 ...
```

Kako?

- **Navoditi sistem na sasvim jednostavne uslove:** Ako nije zadovoljen neki složen uslov, onda kako znati koji njegov deo nije zadovoljen? Složene uslove je bolje podeliti na više jednostavnijih.
- **Proveravati da li argumenti potprograma zadovoljavaju neophodne uslove:** Ako ne zadovoljavaju, onda to znači da su neispravne vrednosti.

- **Proveravati da li rezultat funkcije zadovoljava neophodne uslove u odnosu na argumente:** Ako ne zadovoljava, to znači da postoji greška u implementaciji funkcije.
- **U složenim potprogramima proveravati međurezultate.**

U okviru C++-a i QT bibliote se mogu naći različite pretpostavke.

Kada koristiti pretpostavke? Pretpostavke mogu znatno da pogoršaju performanse sistema zbog čega se u verziji za isporučivanje izbacuju. Ponekad prilikom izvršavanja, kada program izbací (*throw*) izuzetak (*exception*) kao posledica greške, nije moguće uhvatiti (*catch*) tj. obraditi taj izuzetak. Tada jednostavno ne sme doći to takve greške. U tim slučajevima ima smisla koristiti pretpostavke.

Izuzeci su za korisnike, a pretpostavke su za programere. Pretpostavke se koriste kada program ne sme da dozvoli da se nešto desi što uopšte nema smisla. Primer: $\sqrt{4} = 3$.

272 Objasniti tehniku ostavljanja tragova pri izvršavanju kao prevenciju nastajanja bagova.

U zavisnosti od načina implementacije dnevnika, pravi se makro ili šablon (ili više makroa ili šablona) koji ispisuju tekuće stanje.

```
2 void TRACE(const char* s){
   cerr << gettime() << s << ... << endl;
}
```

Log vs Trace:

Event logging	Software tracing
Consumed primarily by system administrators	Consumed primarily by developers
Logs "high level" information (e.g. failed installation of a program)	Logs "low level" information (e.g. a thrown exception)
Must not be too "noisy" (containing many duplicate events or information is not helpful to its intended audience)	Can be noisy
A standards-based output format is often desirable, sometimes even required	Few limitations on output format
Event log messages are often localized	Localization is rarely a concern
Addition of new types of events, as well as new event messages, need not be agile	Addition of new tracing messages <i>must</i> be agile

273 Objasniti komentarisanje koda kao tehniku za prevenciju nastanaka bagova.

Komentarisanje je vid dokumentovanja koraka koji su doveli do toga da program izgleda kako izgleda.

Komentari moraju da opisuju:

- Namenu nekog dela koda;
- Motivaciju da rešenje bude takvo kakvo je (posebno važno u slučaju naknadnog menjanja);
- Načine povezivanja sa drugim delovima koda (posebno način upotrebe potprograma).

Komentari ne smeju da opisuju:

- Ono što je očigledno;
- Ono što ne pripada konkretnom nivou apstrakcije.

274 Objasniti testiranje jedinica koda kao tehniku za prevenciju nastanaka bagova.

Pogledati pitanja:

- Šta može biti jedinica koda koja se testira? [201](#);
- Šta može biti predmet testiranja jedinice koda? [202](#).

275 Navesti osnovne tehnike upotrebe debagera.

1. Izvršavanje korak po korak;
2. Postavljanje tačaka prekida (breakpoint) u kodu ili podacima;
3. Praćenje vrednosti promenljivih;
4. Praćenje lokalnih promenljivih;
5. Praćenje stanja steka;
6. Praćenje na nivou instrukcija i stanja procesora.

276 Objasniti tehniku upotrebe debagera Izvršavanje korak po korak.

U izvršavanju korak po korak, korak može biti jedna linija izvornog koda ili jedna mašinska instrukcija. Ukoliko nađemo na tačku prekida pri izvršavanju koraka, izvršavanje programa će stati na tačku prekida.

277 Objasniti tehniku upotrebe debagera Postavljanje tačaka prekida.

Tačka prekida (eng. breakpoint) je lokacija u izvršnom kodu u kojoj operativni sistem staje sa izvršavanjem i podiže debager. To nam omogućava da analiziramo situaciju i prosledimo komande debageru (primer: provera vrednosti promenljivih u toj tački).

278 Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje vrednosti promenljivih.

Komandom *info variables* u GDB-u možemo da pratimo imena i vrednosti svih globalnih i statičkih promenljivih.

279 Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje lokalnih promenljivih.

Komandom *info locals* u GDB-u možemo da pratimo imena i vrednosti svih lokalnih promenljivih u stek okviru u kom se nalazimo, uključujući i statičke promenljive te funkcije.

280 Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje stanja steka.

Pri selektovanju stek okvira možemo pratiti imena i vrednosti promenljivih koje su dostupne na tom steku. Komandom *info args* možemo da pratimo imena i vrednosti argumenata tog stek okvira.

281 Objasniti tehniku upotrebe debagera Praćenje na nivou instrukcija i stanja procesora.

Neki debageri nam omogućavaju da pratimo instrukcije procesora. U okviru debagera GDB imamo komandu (*gdb*) *layout asm* koja prebacuje izgled TUI (text user interface) izgled u formu (isto TUI) koja prikazuje instrukcije procesora (registri, izvor, ...). [?]

282 Šta čini dizajn softvera? Navesti osnovne pojmove dizajna

Elementi:

1. komponente,
2. implementacija,

3. struktura podataka,
4. infrastruktura,
5. pomoćni alati,
6. i sve drugo što je deo razvojnog procesa ...

Osnovni pojmovi:

1. apstrahovanje
2. dekompozovanje

283 Navesti i ukratko objasniti 4 osnovna pojma dizajna softvera.

- **Modularnost:** Složene celine se dele na manje module. Na višem nivou apstrakcije se posmatra celina, a na nižem dekompozovani moduli koji čine celinu.
- **Enkapsulacija:** Razdvajanje posmatranja ponašanja komponenti i njihove implementacije. Na višem nivou apstrakcije se posmatra ponašanje, a na nižem implementacija.
- **Razdvajanje nadležnosti:** Jedan od osnovnih kriterijuma pri dekompoziciji. Svaka komponenta mora da ima jasno prepoznatu i zakruženu odgovornost.
- **Interfejsi:** Predstavlja tačku vezivanja komponente. Može da se posmatra kao deklaracija ponašanja komponente.

284 Navesti i ukratko objasniti bar 6 ključnih principa dizajna softvera.

1. **Princip jedinstvene odgovornosti:** Jedan modul bi trebalo da ima jednu namenu i samo jedan razlog za menjanje.
2. **Razdvajanje odgovornosti:** Različite komponente bi trebalo da imaju različite odgovornosti. Nijedna odgovornost ne bi trebalo da bude podeljena na više odgovornosti.
3. **Princip minimalnog znanja:** Jedna komponenta ne mora da zna kako druga funkcioniše. Dovoljno je da zna kako da je koristi.
4. **Princip inverzne zavisnosti:** Apstrakcija ne sme da zavisi od pojedinosti, a pojedinosti moraju da zavise od apstrakcije, iako se u procesu projektovanja apstrakcija oblikuje na osnovu pojedinosti.
5. **Princip acikličnih zavisnosti:** Izbegava se ciklična zavisnost komponenti. Složene zavisnosti otežavaju razumljivost i održavanje.
6. **Princip stabilne zavisnosti:** Smer zavisnosti bi trebalo da se poklapa sa smerom porasta stabilnosti. Nije dobro da drugi moduli zavise od manje stabilnih modula.
7. **Princip stabilne apstrakcije:** Modul bi trebalo da bude apstraktan koliko i stabilan. Drugi moduli bi trebalo da zavise od apstraktnih i stabilnih modula.

8. **Izbegavanje ponavljanja:** Nijedna funkcionalnost ne bi smela da se implementira više puta. Ako ima ponavljanja, to znači da rešenje nije dovoljno apstraktno.
9. **Izbegavanje suvišnog posla:** Predvideti samo ono što je danas potrebno, a ono što će možda biti potrebno nije potrebno.

285 Objasniti odnos pisanja koda i dizajniranja.

Pretpostavimo da je izvorni kod predstavlja dizajn softvera. Pisanje koda je u tom slučaju ekvivalentno dizajniranju. Tada je izgradnja (prevođenje) koda proces implementacije. Cena izgradnje je izuzetno niska (sve niža i niža sa bržim i jeftinijim računarima). Cena dizajniranja je relativno niska u odnosu na druge vrste projekata i dobijenu složenost.

Problem: Dizajn softvera lako i brzo postaje veoma složen. Programiranje je mnogo više od kodiranja. Programiranje obuhvata i projektovanje. Razvoj softvera je i zanatska i inženjerska disciplina.

Kako raditi?

- „Projekat pre koda“:
 - Daje jasnu sliku projekta pre programiranja;
 - Omogućava programerima da imaju jasniju sliku šta prave;
 - Nudi jasnu i stabilnu sliku projekta;
 - Često se menja tokom razvoja, čak i potpuno;
 - Predstavlja ozbiljan, ali često neažuran vid dokumentacije.
- „Projekat je kod“:
 - Iskusni programeri mogu da istovremeno prilagode i kod projektovanju i projekat načinu kodiranja;
 - Štedi se vreme na projektovanju i može brže da se započne sa implementacijom pojedinačnih modula.
 - Može da dovodi do otežanog povezivanja komponenti;
 - Ne postoji jasna slika projekta u ranim fazama razvoja.

286 Objasniti ulogu i mesto dizajniranja u razvoju softvera u savremenoj praksi.

- **Što je dizajn nižeg nivoa, to se ređe pravi pre samog programskog koda:** Dizajn softvera se sve ređe pravi i dokumentuje pre kodiranja. Ako se on pravi, onda je samo umereno detaljan.
- **Što je dizajn višeg nivoa, to je neophodno njegovo pažljivo planiranje i dokumentovanje pre kodiranja:** Arhitektura softvera se najčešće pravi i dokumentuje pre kodiranja. Preskakanje arhitekture obično ima skupe posledice.
- **Granica između dizajna i arhitekture je obično nivo komponente:** Šta god to bilo u konkretnom slučaju ...

Planiraju se:

- komponente,
- njihovi interfejsi,
- njihovi međusobni odnosi.

To obično spada u arhitekturu. Ne planira se detaljno implementacija komponenti (to obično spada u dizajn).

„Projektovanje“ se praktično izjednačava sa „oblikovanjem arhitekture“. Na taj način se izbegavaju problemi oba pristupa. Dobija se jasna velika slika dekompozicije sistema na komponente i jasno se definišu njihovi interfejsi. Ne gubi se suviše vremena na projektovanje pojedinosti u ranim fazama razvoja, a koje će se kasnije često menjati. Što je sistem složeniji, to se arhitektura pravi na više različitih nivoa apstrakcije, tj. „projektovanje“ mora da se radi detaljnije.

287 Navesti i ukratko objasniti obaveze softverskog arhitekta.

1. **Razumevanje svih aspekata razvoja:** Odnosi se na poznavanje, planiranje i praćenje razvojnog procesa, i uzimanje u obzir sva praktična ograničenja.
2. **Razumevanje sopstvene uloge:** Odnosi se na preuzimanje odgovornosti za ključne odluke bez zalaženja (iz ugla arhitekture) u nebitne detalje.
3. **Komuniciranje sa ulagačima:** Arhitektura mora da zadovoljava potrebe ulagača.
4. **Izvođenje rešenja iz poslovnih potreba:** Odnosi se na prepoznavanje i razumevanje potreba. Arhitektura je „slika“ poslovnog okruženja.
5. **Uticanje na zahteve:** Odnosi se na prepoznavanje kompromisa i predočavanje ulagačima. Pomaganje ulagačima da donesu ispravne odluke.
6. **Upravljanje rizicima i promenama:** Odnosi se na iterativno unapređenje i prilagođavanje arhitekture.
7. **Ponovljena upotreba:** Odnosi se na upotrebu postojećih dobara, čime se se štedi i novac.
8. **Dobro odmeravanje učešća:** Arhitekta mora da donese odluke u svom domenu. Ne sme da izađe van svog domena.
9. **Preciziranje arhitekture prema tehnološkim ograničenjima:** Arhitektura se uvek implementira u nekom tehnološkom kontekstu.
10. **Uvažavanje opštih okvira:** Svaka konkretna arhitektura je samo deo šireg poslovnog konteksta. Ona mora da se slaže sa ostalim elementima okruženja.

288 Navesti i ukratko objasniti osnovne aspekte arhitekture i ključne uticaje na arhitekturu.

Aspekti arhitekture:

- **Šta?** Zahtevi koje softver mora da zadovolji.
- **Zašto?** Ključne odluke na osnovu kojih se oblikuje arhitektura.
- **Kako?** Komponente, interfejsi, odnosi. Na nižem nivou i dizajn i implementacija rešenja.

Ključni uticaji (međusobno suprotstavljene sile):

- **Želje:** Sve ono što ulagači žele;
- **Izvodljivost:** Sve ono što tehnologija može da pruži;
- **Održivost:** Sve ono što u datim uslovima može da se postigne (vreme, novac i drugi resursi);
- **Estetika:** Svi oni neformalni (iracionalni?) aspekti rešenja koji ga čine kvalitetnijim (nešto manje važna i jaka sila).

289 Prazno (radi usaglašavanja odgovora sa ispitnim pitanjima).

290 Šta su arhitekture zasnovane na događajima?

Klasičan pristup razvoju softvera podrazumeva implementiranje algoritama koji obavljaju određeni posao:

- Primenom metoda od vrha naniže određene celine problema se izdvajaju u potprograme,
- i dalje aspekti problema ostaju celina.

Primer: Program koji u petlji proverava da li je korisnik pritisnuo neki taster, a zatim pristupa u skladu sa akcijom korisnika.

Kod arhitektura zasnovanih na događajima, eksplicitna komunikacija među objektima se zamenjuje mehanizmom emitovanja događaja i distribuiranja zainteresovanim objektima. Primer:

- Program obaveštava OS da je zainteresovan da reaguje na pritisak tastera od strane korisnika;
- OS prepoznaje događaj i šalje programu poruku;
- Program (odgovarajući objekat) reaguje na poruku.

291 Objasniti motivaciju za upotrebu arhitekture zasnovanih na događajima.

Arhitekture zasnovane na događajima spuštaju nivo međusobne zavisnosti objekata i tako smanjuju ukupnu složenost sistema:

- Uobičajen je nivo spregnutosti putem parametara ili čak putem poruka;
- Uobičajena je dinamička sprega:
 - Konfigurisanje odnosa među objektima u fazi izvršavanja programa,

- Konfigurisanje odnosa među objektima pri pravljenju objekata;
- Smanjuje se ukupan intenzitet spregnutosti.

Cena smanjivanja ukupne složenosti primenom arhitekture zasnovanih na događajima može biti uvećavanje lokalne složenosti:

- Komponente koje sarađuju u sistemu zasnovanom na događajima su jednostavnije iz ugla složenosti koda;
- Njihove operacije su definisane apstraktnije pa mogu biti teže za razumevanje, ako se posmatraju lokalno, bez razmatranja čitavog sistema.

292 Objasniti osnovne pojmove i koncepte arhitekture zasnovane na događajima.

Događaj je prepoznatljiv uslov koji inicira obaveštenje.

Obaveštenje je događajem iniciran signal koji se šalje primaocu.

Posledice: Ovakva arhitektura omogućava da se za mnoge složene probleme napravi rešenje koje obezbeđuje najniži mogući (poznati?) intenzitet sprege. Pored toga, postoje dodatni kvaliteti:

- Ako neki signali prestanu da budu značajni, može da prestane njihovo praćenje, a da komponenta koja ih emituje pri tome ne mora da se menja;
- Ako je neke signale potrebno obraditi višestruko, dovoljno je dodati nove slotove koji će ih prihvatiti, a da se komponente koje emituju signale, kao i druge komponente koji već obrađuju te signale, ne moraju menjati.

293 Navesti i objasniti slojeve toka događaja kod arhitekture zasnovanih na događajima.

- **Generator događaja:** Objekat koji prepoznaje da je nastupio uslov koji predstavlja neki definisan događaj;
- **Mašina za obradu događaja:** Mesto na kome se prepoznaje nastali događaj i odabire i pokreće odgovarajuća akcija (ili niz akcija);
- **Kanal događaja:** Mehanizam putem koga se događaj prosleđuje od generatora do mašine za obradu događaja;
- **Niz događaja:** Upravljanih aktivnosti - mesto ispoljavanja događaja.

294 Objasniti osnovne koncepte primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.

Biblioteku QT koristimo za upravljanje događajima. Osnovni model objekta u QT biblioteci je **QObject**. Glavna karakteristika ovog modela

je mogućnost komunikacije između objekata preko signala i slotova. Da bi se koristili signali i slotovi potrebno je uključiti makro `Q_OBJECT` u okviru `QObject` klase. Preporučuje se da se za sve klase koje nasleđuju `QObject` doda `Q_OBJECT` makro, nezavisno od toga da li zapravo koriste signala ili ne (neke funkcije mogu da imaju čudno ponašanje u suprotnom).

295 Objasniti koncept signala u kontekstu primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.

Signali su metodi koji proizvode događaje. Deklarišu se u okviru sekcije `signals` kao metodi tipa `void` i ne implementiraju se.

Signali se emituju u obliku: `emit signal(...)`. Ključna reč `emit` je makro. Za standardni C++ ima praznu definiciju. Zato se može i izostavljati. Preporučuje se da se ne navodi radi kompatibilnosti koda, dokumentovanja i lakšeg pronalaženja emitovanja.

296 Objasniti koncept slotova u kontekstu primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.

Slotovi su metodi koji obrađuju događaje. Deklarišu se u okviru sekcije `private slots` ili `public slots`. Moraju biti istog tipa kao signali za čiju su obradu namenjeni.

297 Objasniti povezivanje signala i slotova u slučaju primene arhitekture zasnovane na događajima u okviru biblioteke QT.

Povezivanje se ostvaruje pomoću statičkog metoda `QObject::connect`.
Argumenti:

1. Pokazivač na objekat koji emituje signal;
2. Signal koji se emituje (navodi se pomoću makroa `SIGNAL` ili kao pokazivač na funkciju koja predstavlja signal);
3. Pokazivač na objekat koji hvata signal;
4. Slot kojim se signal hvata (navodi se pomoću makroa `SLOT` ili kao pokazivač na funkciju koja predstavlja slot).

Slot i odgovarajući signal moraju biti istog tipa (nije važno ime). Zavisno od konfiguracije, nakon emitovanja signala se može sačekati i da se završi njegova obrada ili odmah nastaviti sa radom. Podrazumevano ponašanje je da se sačeka sa obradom.

Primer:

```
2 Counter a, b;  
   QObject::connect(&a, &Counter::valueChanged,  
4                   &b, &Counter::setValue);
```

```

6 | a.setValue(12);      // a.value() == 12, b.value() == 12
   | b.setValue(48);      // a.value() == 12, b.value() == 48

```

Objašnjenje: Promena vrednosti objekta (brojača) *a* predstavlja događaj koji emituje signal *Counter::valueChanged*. Objekat *b* hvata signal u okviru slota *Counter::setValue* koji ažurira vrednost objekta *b*. Promena objekta *b* ne utiče na objekat *a*, jer nije tako definisano preko statičke *connect* metode.

Koja je razlika između korišćenja makroa SIGNAL i SLOT i korišćenja pokazivača na funkcije? Pre QT verzije 5 je postojao samo prvi način (makroa). Od QT verzije 5 moguće je koristiti i drugu varijantu.

298 Objasniti odnos arhitektura zasnovanih na događajima i problema kohezije i spregnutosti.

Sprega preko signala i slotova je dinamička sprega:

- Objekti koji se povezuju nisu spregnuti u kodu kojim su definisani;
- Sprega se uspostavlja u posebnom konfiguracionom delu programskog koda.

Ipak, uspostavljanje sprege (tj. povezivanje slotova i signala) je implementirano na statički način:

- Veze se uspostavljaju jednokratno;
- Veze između signala i slotova se uspostavljaju bezuslovno.

Uspostavljanje sprege putem povezivanja signala i slotova može da bude implementirano i na dinamički način:

- Veze se mogu predstavljati u zavisnosti od konteksta;
- Tokom izvršavanja programa se veze mogu raskidati i ponovo uspostavljati;
- Metod `QObject::disconnect`.

Naredni korak bi bilo dinamičko programsko pravljenje slotova i signala i zatim njihovo povezivanje. Biblioteka Qt nema neposrednu podršku za dinamičko pravljenje slotova i signala, ali postoji više primera dodatnih klasa koje to omogućavaju.

Moguće primene su u implementaciji skript jezika, dinamičkih okruženja za pravljenje ili menjanje korisničkih interfejsa i slično.

299 Šta je konkurento izvršavanje?

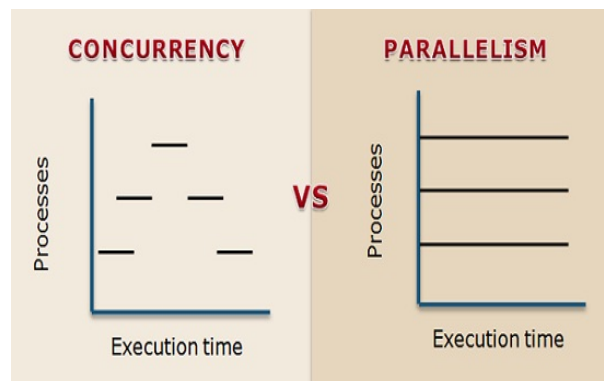
Dva posla T1 i T2 se izvršavaju konkurentno ako nije unapred poznata njihova međusobna vremenska lociranost. Primeri:

1. Posao T1 može da počne i završi pre početka T2.
2. Posao T1 može da počne i završi posle započinjanja posla T2.
3. Posao T1 može da počne pre započinjanja posla T2 i završi posle završavanja posla T1.

4. Posao T1 može da počne posle započinjanja posla T2 i završi pre završavanja posla T2.

300 Objasniti pojam paralelno izvršavanje.

Dva posla se izvršavaju paralelno ako postoji period vremena u kome su (doslovno) istovremeno aktivni. Paralelno izvršavanje je moguće samo ako imamo na raspolaganju više izvršnih jedinica (procesora ili jezgara).



Razlika i sličnosti između konkurentnog i paralelnog izvršavanja:

1. Konkurentnost podrazumeva neodređenost vremenskog odnosa, a paralelnost podrazumeva predodređenost vremenskog odnosa.
2. Konkurentni programi u krajnjem ishodu mogu da rade sekvencijalno ili deo po deo sekvencijalno, a paralelni programi moraju da rade istovremeno.
3. Konkurentni poslovi mogu, ali ne moraju da se izvršavaju paralelno. Paralelni poslovi mogu, ali ne moraju da budu konkurentni. Paralelni poslovi nisu konkurentni ako je unapred poznata njihova međusobna vremenska lociranost tokom čitavog perioda izvršavanja.
4. Programi su konkurentni ako su istovremeno u stanju izvršavanja. Programi su paralelni ako se istovremeno izvršavaju.
5. Konkurentno izvršavanje je moguće i na jednoj izvršnoj jedinici (procesoru). Paralelno programiranje zahteva više izvršnih jedinica (procesora ili jezgara).

Motivacija: Paralelizacija, tj. podela posla na procese/niti, se preduzima iz dva osnovna razloga:

- **Razdvajanje odgovornosti:**

- Omogućava da potpuno razdvojimo kod koji radi jedan celovit deo posla;
- Primer: Jedna nit komunicira sa korisnikom i pravi zadatke, druga nit izvršava, a treća asinhrono prikazuje dokle se stiglo sa izvršavanjem poslova;
- Često različiti procesi/niti imaju uloge klijenata ili servera u odnosu na druge niti/procese;

- Poslovi se mogu dodatno razdvojiti tako da se izvršavaju na različitim računarima (distribuirano izvršavanje);
 - Iako može da izgleda kao podizanje složenosti, razdvajanje odgovornosti na procese/niti je često prirodniji način rešavanja problema i zapravo ima nižu složenost nego veštačko spajanje u jedan postupak.
- **Podizanje performansi:**
 - Ako je potrebno da se neki posao uradi nad velikom količinom podataka, a na raspolaganju je više procesora, onda se efikasnost može višestruko uvećati podelom posla na više procesa/niti, od kojih svaki radi nad delom podataka;
 - Primer: Ako je potrebno primeniti neku lokalnu transformaciju slike, onda se slika može podeliti na oblasti i obrada svake od oblasti poveriti drugom procesoru;
 - Takva podela često nije sasvim prirodna i podiže složenost arhitekture;
 - U takvim slučajevima se često ubraja u optimizacije.

301 Objasniti pojam distribuirano izvršavanje.

Dva posla se izvršavaju distribuirano ako rade na različitim adresnim prostorima. Ovo je opštija definicija, koja teži da izjednači (apstrahuje) distribuiranost između više računara i distribuiranost između komponenti (procesora) istog računarskog sistema. Neke definicije su strože i podrazumevaju različite računarske sisteme, ali svi aspekti distribuiranja su uglavnom isti.

302 Objasniti pojam proces.

Proces je instanca programa koja se izvršava na računarskom sistemu. Obično se razmatra samo u kontekstu računarskih sistema koji imaju mogućnost izvršavanja više programa (ili instanci programa) u „isto“ vreme. Ranije je definicija podrazumevala da se proces izvršava sekvencijalno, ali to više nije tako.

Proces obuhvata:

1. Kod programa koji se izvršava;
2. Tekuće stanje procesa.

Stanje procesa obuhvata:

- Podatke o izvršavanju;
- Stanje izvršavanja (primer: spreman, radi, čeka, stoji, ...);
- Brojač instrukcija (adresa naredne instrukcije);
- Sačuvane vrednosti registara procesora;
- Informacije o upravljanju resursima;
- Informacije o memoriji (tablica stranica, podaci o alokaciji memorije, ...);
- Deskriptori datoteka;

- Ostali resursi, poput U/I zahteva i sličnog.

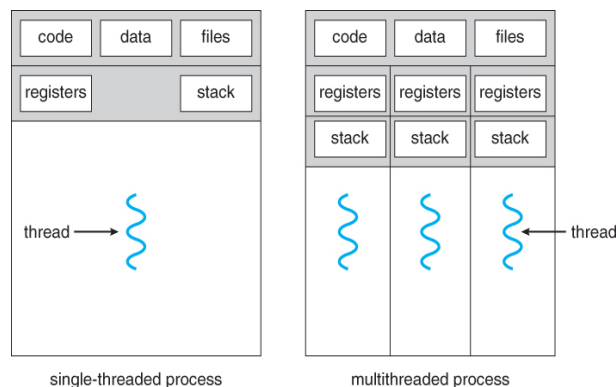
Promena konteksta (eng. context switch) je promena stanja procesora koja je neophodna u slučaju kada procesor prelazi sa izvršavanja koda jednog procesa na izvršavanje koda drugog procesa. Stanje prethodno izvršavanog procesa zapisuje u memoriji. Stanje narednog procesa koji će se izvršavati se čita iz memorije.

Cena procesa:

- Procesi su dvojako skupi;
- Promena konteksta uzima značajno vreme procesora;
- Promena konteksta se dešava veoma često (od nekoliko puta do nekoliko hiljada puta u sekundi);
- Veliki broj procesa može da oslabi performanse;
- Podaci o stanju procesa su obimni, zauzimaju mnogo memorije i pri svakoj promeni konteksta se promašuju u kešu.

303 Objasniti pojam nit.

Nit izvršavanja je komponenta koja se izvršava sekvencijalno. Jedan proces može imati više niti, ako računarski sistem to podržava. Svaki proces započinje sa jednom glavnom niti. Nit je najmanja samostalna jedinica izvršavanja na procesoru.



Stanje procesa i niti:

- Podaci koji se vode na nivou procesa i zajednički su za sve niti tog procesa obuhvataju:
 - Kod programa koji se izvršava;
 - Informacije o upravljanju resursima;
 - Informacije o memoriji (tablica stranica, podaci o alokaciji memorije, ...);
 - Deskriptori datoteka;
 - Stanje izvršavanja procesa;
 - Ostali resursi, poput U/I zahteva i sl.
- Podaci o niti obuhvataju:
 - Stanje izvršavanja niti;
 - Brojac instrukcija;
 - Sačuvane vrednosti registara procesora.

304 Zašto se uvodi koncept niti, ako već postoji koncept procesa?

Koncept niti izvršavanja koda se uvodi kako bi se spustila cena promena konteksta. Jednom procesu može da odgovara više niti izvršavanja. Ako se većina podataka vodi na nivou i deli među nitima jednog procesa, štedi se na resursima i dobija na performansama.

305 Objasniti sličnosti i razlike niti i procesa.

1. I procesi i niti se mogu izvršavati konkurentno i/ili paralelno;
2. Značajan broj problema pri konkurentnom izvršavanju se odnosi na isti način i na procese i na niti;
3. Samo procesi se mogu izračunavati distribuirano;
4. Sve niti jednog procesa rade istom adresnom prostoru;
5. Procesi ne dele među sobom resurse (bar ne neposredno);
6. Komunikacija između procesa se odvija isključivo kroz posebne mehanizme za međuprocesnu komunikaciju;
7. Nije potrebno eksplicitno staranje o eventualnom sukobljavanju oko resursa;
8. Niti jednog procesa dele resurse tog procesa;
9. Komunikacija između niti se najčešće odvija posredstvom deljenih resursa;
10. Neophodno je eksplicitno staranje o eventualnom sukobljavanjem oko resursa.

306 Objasniti kako se programiraju niti pomoću standardne biblioteke C++-a. Klase, metodi, ...

Klasa `thread` je implementirana u okviru C++ modula *thread*. Konstruktor za *thread* prima pokazivač na funkciju (ime funkcije) i redom njene parametre. Nit se automatski pravi i pokreće (ne postoji metod za započinjanje). [?]

Osnovni metodi:

- `get_id()` - Vraća identifikator niti;
- `joinable()` - Provera se da li je nit spojiva;
- `join()` - Spaja nit.

Primer:

```
2 #include <iostream>
  #include <thread>
4 void some_function()
  {
6     // ...
```

```

8      }
10     void another_function(int x)
11     {
12         // ...
13     }
14
15     int main()
16     {
17         // kreira se objekat thread koji poziva some_function()
18         std::thread first (some_function);
19         // kreira se objekat thread koji poziva another_function(0)
20         std::thread second (another_function, 0);
21
22         std::cout << "main, both functions now execute concurrently
23         ...\\n";
24
25         // sinhronizacija niti:
26         // ceka se da prva nit završi
27         first.join();
28         // ceka se da druga nit završi
29         second.join();
30
31         std::cout << "both functions completed.\\n";
32
33         return 0;
34     }

```

307 Objasniti kako se programiraju niti pomoću biblioteke QT. Klase, metodi, ...

Osnovnu podrške predstavlja klasa QThread.

Osnovni metodi:

- *bool isFinished()*
- *bool isRunning()*
- *bool wait(unsigned long time msec = ULONG_MAX)*

Slotovi (mogu se koristiti kao metodi):

- *void start()*
- *void quit()*
- *void terminate()*

Signali:

- *void finished()*
- *void started()*
- *void terminated()*

Nova klasa niti nasleđuje klasu QThread implementira se zaštićeni metod *void run()*.

```

2     #include <QThread>
3
4     class MyThread : public QThread {
5     public:
6

```

```

8      MyThread(...);
10
12      protected:
14          void run();
};

```

308 Navesti i ukratko objasniti osnovne operacije sa nitima.

Pravljenje:

- Pravljenje niti na nivou OS-a obično podrazumeva i započinjanje njenog izvršavanja;
- Pravljenje objekta niti QThread ne podrazumeva i pravljenje niti na nivou OS-a;
- Nit će biti napravljena na nivou OS-a tek kad se pozove metod `start()`.

Dovršavanje:

- Kada nit završi svoje izvršavanje, oslobađa se većina resursa vezanih za nit;
- Ostaje samo konačan status niti (rezultat izvršavanja, slično funkciji `main`).

Suspendovanje i nastavljnje:

- Neki OS omogućavaju da se nit privremeno suspenduje i da se kasnije njeno izvršavanje nastavi (Windows, Solaris);
- Kod OS koji ne podržavaju suspendovanje, odgovarajuće ponašanje se može ostvariti samo složenijim mehanizmima za sinhronizaciju:
 - Razlozi za višestruki, ali se sumiraju u potencijalno nekontrolisanom držanju zaključanih resursa od strane suspendovane niti;
 - POSIX.

Prekidanje:

- Jedna nit može da prekine izvršavanje druge niti;
- Iako se ostvaruje naizgled jednostavno (pozivom jedne funkcije OS-a) ovo je veoma osetljiva operacija;
- Prekidanje niti preti da ugrozi konzistentnost deljenih podataka.

Čekanje:

- Elementaran vid sinhronizovanja niti je kada jedna nit čeka da druga završi sa radom;
- Ostvarivanje čekanja je relativno jednostavno, ali se preporučuje implementacija složenijih mehanizama;
- Primer: Nit koja završava može da postavlja neki deljeni signal, koji se zatim može lako proveravati od strane drugih niti.

POSIX (Portable Operating System Interface) je familija standarda definisana od strane IEEE organizacije sa namenom da se održi odgovarajuća kompatibilnost između operativnih sistema.

309 Objasniti detaljno operaciju pravljenja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?

Pogledati prethodno pitanje sa primerom: „Objasniti kako se programiraju niti pomoću standardne biblioteke C++-a. Klase, metodi, ...“

310 Objasniti detaljno operaciju pravljenja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?

Objekat klase `QThread` predstavlja pomoćno sredstvo za rukovanje nitima OS-a. Konstrukcija objekata ne obuhvata pravljenje niti. Nova nit se zaista pravi (na nivou OS-a) kada se pozove metod void `start()` objekta klase `QThread`.

Napomena: Prilikom pokretanja niti se koristi metoda `start()`, a ne metoda `run()` koja se implementira u okviru klase koja nasleđuje `QThread` klasu. Prilikom pokretanja niti preko `start()` se kreira nit sa svojom memorijom i kodom, a onda se u okviru `start()` metode poziva metoda `run`.

311 Objasniti detaljno operaciju dovršavanja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?

Nit se dovršava kada završi izvršavanje „glavne“ funkcije niti. Objekat niti se dovršava kad se izađe iz opsega u kojem je inicijalizovan.

Ako je nit spojiva (`joinable() == true`), poziva se `terminate()`. [?]

312 Objasniti detaljno operaciju dovršavanja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?

- Nit se dovršava kada se završi izvršavanje metoda void `run()` objekta klase `QThread`.
- Postoji metod `QThread::quit()` koji predstavlja opciju za dovršavanje niti. Ovaj metod ne radi ništa ako nit nema petlju za proveru događaja ili neki deo koda blokira petlju za proveru događaja.
- Postoji metod `QThread::terminate()`, ali korišćenje ove metode je loša praksa.

313 Objasniti detaljno operacije suspendovanja i nastavljajanja niti. Kako se implementiraju standardne biblioteke C++-a?

Standardna biblioteka C++ nam nudi opciju da suspendujemo nit (u smislu da oslobodi CPU), kako bi se dao prioritet drugim nitima. Ovo se izvodi preko funkcije *void yield()* ili *sleep()*. [?]

314 Objasniti detaljno operaciju suspendovanja i nastavljajanja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?

Suspendovanje niti nije moguće u QT.

315 Objasniti detaljno operaciju prekidanja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?

- Nit se može prekinuti pozivanjem *terminate()* preko neke druge niti i nit na koja je referisana će biti prisilno prekinuta;
- Može da se pozove destruktor niti *~thread()*.

316 Objasniti detaljno operaciju prekidanje niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?

Nit se može prekinuti pozivanjem metoda *void terminate()*. Nit ne mora biti prekinuta tokom izvršavanja metoda. Kada će stvarno nit biti prekinuta zavisi od odgovarajuće politike OS-a. Ako je potrebno da se nit pouzdano završi, nakon pozivanja ovog metoda se može sačekati da se niti završi.

317 Objasniti detaljno operaciju čekanja niti. Kako se implementira pomoću standardne biblioteke C++-a?

Elementaran vid sinhronizovanja niti je kada jedna nit čeka da druga nit završi sa radom.

Ostvarivanje čekanja je relativno jednostavno, ali se preporučuje implementacija složenih mehanizama (primer: nit koja završava može da postavlja neki deljeni signal, koji je se zatim može lako proveriti od strane

drugih niti).

Čekanje da se nit završi se izvodi pozivanjem metoda *void join()*. Metod *join()* završava rad tek kada odgovarajuća nit završi izvršavanje. Napomena: Na istoj niti se ne sme pozvati dva puta metod *join()*.

318 Objasniti detaljno operaciju čekanja niti. Kako se implementira pomoću biblioteke QT?

Biblioteka QT nema *join()* metodu za niti. Ali metoda *wait()* vrši sličnu funkciju. Nit se može čekati pozivanjem metoda *bool wait(unsigned long time = ULONG_MAX)*. Ako se argument ne navede (ili se navede *ULONG_MAX*), metod čeka dok se nit ne završi. Inače, metod čeka na završavanje niti najviše *time* milisekundi. Metod vraća *true* ako nit više nije aktivna (ili je završena ili nije ni započela rad) i *false* ako je nit jos aktivna.

319 Koji su najvažniji problemi pri pisanju konkurentnih programa?

- Deljenje resursa između jedinica izvršavanja;
- Komunikacija među jedinicama izvršavanja;
- Sinhronizacija jedinica izvršavanja.

320 Šta je muteks? Kako se upotrebljava?

Muteksi (eng. mutex) su jedan od osnovnih načina bezbednog deljenja podataka u konkurentim okruženjima. Muteks ima sematiku katanca:

- Samo jedanput se može zaključati;
- Ako je muteks već zaključan, pokušaj zaključavanja će čekati na njegovo otključavanje da bi se on mogao zaključati.

Implementiraju se (u osnovi) u okviru OS-a tako da operacije sa muteksima budu atomične.

321 Objasniti podršku za mutekse u okviru standardne biblioteke C++-a.

Muteksi nude veoma jednostavan interfejs za signaliziranje ekskluzivnog pristupa kod kritičnih sekcija (onemogućava pristup ostalim nitima). **Osnovne operacije:**

- **void lock():** Zaključava muteks ako je otklučan ili blokira izvršavanje.

- **bool try_lock():** Ako je muteks otključan, onda ga zaključava i vraća true, u suprotnom vraća false. Može da se koristi da nit radi jedan posao koji zahteva kritičnu sekciju, ako je muteks otključan ili da radi drugi posao koji ne zahteva kritičnu sekciju, ako je muteks zaključan.
- **void unlock():** Otključava muteks. Ako je muteks već otključan, onda nije definisano ponašanje.[?]

322 Objasniti podršku za mutekse u okviru biblioteke QT.

Muteksi su implementirani klasom **QMutex**.

Osnovni metodi:

- **Zaključavanje muteksa:** *void lock()*. Ako je već zaključan, čeka da se otključa pa ga zaključava. U svakom slučaju, vraća se tek kada je uspešno zaključan.
- **Otključava muteks:** *void unlock()*. Otključava muteks. Ako je zaključan od strane iste niti, otključa ga. Ako je zaključan od strane druge niti, proizvodi grešku. Ako nije zaključan ponašanje je nedefinisano.
- **Pokušaj zaključavanja:** *bool tryLock()* Ako je muteks otključan, zaključava ga i vraća true. Ako je već zaključan, ne radi ništa i odmah vraća false. Opcioni argument je maksimalno trajanje čekanja u ms
- **Konstruktor QMutex (RecursionMode mode = NonRecursive):** Opcioni argument može da bude *Qmutex::Recursive*. Tada jedna nit može da zaključa muteks više puta uzastopno. Mora da ga otključa onoliko puta koliko ga je puta zaključala.

Upotreba: Uobičajeno je da se jednim muteksom obezbeđuje jedan podatak ili skup podataka koji u jednom trenutku sme da upotrebljava samo jedna nit. Na početku atomičnog postupka muteks se zaključava, a na kraju atomičnog postupka se otključava. Veoma je važno da se svaki zaključani muteks otključa. Ako jedan isti muteks zaključava različite podatke, onda se potencijalno spušta nivo konkurentnosti. Ako više muteksa zaključava jedan isti podatak, otvara se prostor za ozbiljne previde u upravljanju tim resursom.

323 Šta je, čemu služi i kako se koristi lock_guard iz standardne biblioteke C++-a? Objasniti detaljno.

Klasa **lock_guard** je okvir za muteks koji nudi pogodan RAII mehanizam za postavljanje vlasništva nad muteksom u okviru definisanog bloka. Kada se *lock_guard* kreira, on pokušava da zauzme vlasništvo nad tim muteksom. Kada se izađe iz odgovarajućeg bloka, *lock_guard* poziva svoj destruktor i muteks se oslobađa. [?]

```
2 #include <thread>
   #include <mutex>
   #include <iostream>
```

```

4
6
8
10
12
14
16
18
20
22
24
26
28
30
int g_i = 0;
std::mutex g_i_mutex;

void safe_increment()
{
    const std::lock_guard<std::mutex> lock(g_i_mutex);
    ++g_i;

    std::cout << std::this_thread::get_id() << " : " << g_i << '\n';

    // g_i_mutex se automatski oslobadja kada
    // izađe iz opsega
}

int main()
{
    std::cout << "main: " << g_i << '\n';

    std::thread t1(safe_increment);
    std::thread t2(safe_increment);

    t1.join();
    t2.join();

    std::cout << "main: " << g_i << '\n';
}

```

324 Čemu služi klasa QMutexLocker biblioteke QT? Objasniti detaljno.

Klasa **QMutexLocker** pojednostavljuje rad sa muteksima i čini ga ispravnim i u slučaju izuzetaka. Upotrebljava se isključivo za automatske objekte. Objekat se pravi za konkretan muteks.

- **Konstruktor QMutexLocker(QMutex *)**: Činom pravljenja objekta muteks se zaključava.
- Pri uklanjanju se otključava katanac. Radi ispravno čak i u kontekstu izuzetaka.
- Dobar način da se preduprede greške sa propuštanjem otključavanja.

Kada Koristimo QMutexLocker umesto QMutex? (ovo je analogno sa mutex i lock_guard u C++-u) Ako u funkciji, metodi ili bloku koda koji zahtevaju eskluзивan pristup postoji više mesta izlaska (primer: na više mesta se koristi *return*), potrebno je voditi računa o otključavanju muteks pre svakog izlaska. Alternativa je da se koristi *QMutexLocker* koji uzima vlasništvo nad muteksa i onemogućava pristup sve do izlaska iz opsega u kojem je *QMutexLocker* objekat definisan.

325 Šta su katanci? Kako se upotrebljavaju?

Muteksi se ponašaju kao specijalan slučaj katanaca. Oni imaju samo ekskluzivan režim pristupa. Apstrakcija katanca omogućava različite pristupe pod različitim uslovima. Uobičajeno:

- Ako jedna nit čita podatke, tada i druge niti mogu čitati podatke (deljeni katanac);

- Ako jedna nit menja podatke, niko drugi ni na koji način ne sme koristiti podatke.

326 Objasniti podršku za katance u okviru standardne biblioteke C++-a.

Katanci su definisani u okviru modula *mutex*. Muteksi se obično ne zaključavaju direktno, već koristeći *std::unique_lock* i *std::lock_guard* (bezbednije). [?]

327 Objasniti podršku za katance u okviru biblioteke QT.

Katanci su implementirani klasom **QReadWriteLock**. Osnovni metodi:

- *void LockForRead()*
 - Postavlja katanac za Čitanje;
 - Ako je zaključan za pisanje, metod čeka da se katanac za pisanje otključa.
- *lockForWrite()*
 - Postavlja katanac za pisanje
 - Ako je zaključan (bilo kako), metod čeka da se svi katanci otključaju
- *void unlock()*
 - Otključava katanac.
- *bool tryLockForRead(), bool tryLockForWrite()*
 - Pokušavaju da zaključaju katanac;
 - Opcioni argument je maksimalno trajanje čekanja u milisekundama.
- *Konstruktor QReadWriteLock(RecursionMode mode = NonRecursive)* Opcioni argument može da bude **QReadWriteLock::Recursive**

328 Čemu služi klasa QReadLocker biblioteke QT? Objasniti detaljno.

Slično klasi **QMutexLocker**, služi da pojednostavi rad sa katancima. Dobar način da se preduprede greške sa propuštanjem otključavanja.

329 Čemu služi klasa QWriterLocker biblioteke QT? Objasniti detaljno.

Slično klasi **QMutexLocker**, služi da pojednostavi rad sa katancima. Dobar način da se preduprede greške sa propuštanjem otključavanja.

330 Šta je sinhronizacija? Šta se sve može sinhronizovati u konkurentnim programima?

Da bi se jedinice izvršavanja sinhronizovale, one moraju da koriste neke zajedničke resurse za obaveštenje. U slučaju niti, sinhronizacija se može izvoditi putem deljenih resursa. Najvažnije je voditi računa o atomičnosti operacija.

331 Šta su semafori?

Jedan od osnovnih mehanizama za sinhronizaciju i deobu resursa predstavljaju semafori. Semafori omogućavaju da se neki brojač kontrolisano i bezbedno povećava, smanjuje i proverava. Imaju semantiku brojača slobodnih resursa.

Binarni semafor je semafor koji ima samo jedan resurs tj. najviše jedna nit može a pristupa zaštićenim podacima u jednom trenutku.

Koja je razlika između binarnog semafora i muteksa? Muteks može biti otključan samo od strane niti koja ga je zaključala, dok binarni semafor može biti otključan od strane bilo koje niti.

332 Objasniti podršku za semafore u okviru standardne biblioteke C++-a

Standardna biblioteka ima implementaciju za semafore od C++20 standarda. Ukoliko se koristi ranija verzija C++ (što najverovatnije i jeste slučaj), onda se semafori mogu jednostavno implementirati preko C++ muteksa. [?]

333 Objasniti podršku za semafore u okviru biblioteke QT.

Semafori su implementirani klasom `QSemaphore`.

Osnovni metodi:

- `int available()`
 - Vraća trenutnu vrednost semafora.
- `void acquire(int n = 1)`
 - Smanjuje semafor za `n`;
 - Ako je `n > available()`, čeka se da postane `n <= available()`.
- `void release(int n = 1)`
 - Uvećava semafor za `n`;
 - Metod se upotrebljava i za „pravljenje novih resursa“.
- `bool tryAcquire(int n = 1)`
 - Pokušava da smanji semafor za `n`.

- Ako uspe vraća true, a inace vraća false.
- *bool tryAcquire(int n, int timeout)*
 - Pokusava da smanji semafor za n i čeka najduže *timeout* milisekundi.
 - Ako uspe vraća true, a inače false.
- *konstruktor QSemaphore(int n=0)*
 - pravi semafor i inicijalizuje brojač datom vrednošću.

334 Objasniti funkciju *async* i šablon *future* standardne biblioteke C++-a.

Šablonskoj funkciji *async()* prosleđujemo funkciju koju želimo da se izvrši zajedno sa parametrima te funkcije. Ova Funkcija vraća *future* objekat (klasa *future* je takođe šablonska). Osnovni metod koji koristimo kada radimo sa *future* objektima je metod *get()* koji blokira nit dok se ne postavi povratna vrednost ili dok se ne izbací izuzetak. [?] [?]

```

1  #include <iostream>
2  #include <thread>
3  #include <future>
4
5  using namespace std;
6
7  int nestoBezveze( int n )
8  {
9      this_thread::sleep_for( chrono::seconds(5) );
10     return n+100;
11 }
12
13 int main(int argc, char **argv)
14 {
15     future<int> rezultat = async( nestoBezveze, 5 );
16     cout << "cekamo..." << endl;
17     cout << rezultat.get() << endl;
18
19     return 0;
20 }
```


335 Objasniti šablone future i promise standardne biblioteke C++-a

Šablonska klasa *promise* omogućava čuvanje vrednosti ili izuzetka koji će kasnije biti preuzeti asinhrono preko *future* objekta koji je kreiran preko *promise* objekta. Objekat *promise* je namenjen da se koristi samo jednom. [?]

```
1  #include <vector>
2  #include <thread>
3  #include <future>
4  #include <numeric>
5  #include <iostream>
6  #include <chrono>
7
8  // Racuna se suma brojeva vektora preko
9  // standardne accumulate funkcije
10 void accumulate(std::vector<int>::iterator first,
11                std::vector<int>::iterator last,
12                std::promise<int> accumulate_promise)
13 {
14     int sum = std::accumulate(first, last, 0);
15     accumulate_promise.set_value(sum); // Notify future
16 }
17
18 void do_work(std::promise<void> barrier)
19 {
20     std::this_thread::sleep_for(std::chrono::seconds(1));
21     barrier.set_value();
22 }
23
24 int main()
25 {
26     // Demonstracija koriscenja promise<int> za transmisiju
27     // rezultata izmedju niti.
28     std::vector<int> numbers = { 1, 2, 3, 4, 5, 6 };
29     std::promise<int> accumulate_promise;
30     std::future<int> accumulate_future = accumulate_promise.
31     get_future();
32     std::thread work_thread(accumulate, numbers.begin(), numbers
33     .end(),
34                             std::move(accumulate_promise));
35
36     // future::get() ceka da future dobije rezultat
37     // Nepotrebno je pozivati wait() pre get()
38     // accumulate_future.wait();
39     std::cout << "result=" << accumulate_future.get() << '\n';
40     work_thread.join(); // wait for thread completion
41
42     // Demonstracija koriscenja promise<void> za signaliziranje
43     // stanje izmedju niti.
44     std::promise<void> barrier;
45     std::future<void> barrier_future = barrier.get_future();
46     std::thread new_work_thread(do_work, std::move(barrier));
47     barrier_future.wait();
48     new_work_thread.join();
49 }
```

336 Kakvi mogu biti potprogrami u kontekstu konkurentnog programiranja?

Potprogrami mogu imati relativno složen odnos sa konkurentnim okruženjem. Uopšteno mogu biti:

- sa jedinstvenim povezivanjem
- sa ponovljenim povezivanjem (eng. reentrant)
- bezbedne po niti (eng. thread-safe)

337 Šta su potprogrami sa jedinstvenim povezivanjem?

Kažemo da je funkcija sa jedinstvenim povezivanjem ako ne sme biti istovremeno upotrebljavana u različitim nitima.

Mogući uzorci:

- U telu funkcije se upotrebljavaju globalni podaci ili drugi globalni resursi na način koji nije bezbedan;
- Ti glavni resursi se upotrebljavaju nezavisno od navedenih argumenata.

338 Šta su potprogrami sa ponovljenim povezivanjem?

Kažemo da je funkcija sa ponavljanim pozivanjem ako sme biti istovremeno upotrebljavana u različitim nitima samo uz pretpostavku da se ne upotrebljava nad istim podacima.

Mogući uzorci:

- upotreba podataka ili resursa na način koji nije bezbedan.

339 Šta su potprogrami bezbedni po nitima?

Kažemo da je funkcija bezbedna po niti ako sme biti istovremeno upotrebljavana u različitim nitima bez ograničenja. Funkcija je bezbedna po niti ako sve podatke (osim lokalnih automatskih) upotrebljava na način koji pretpostavlja konkurentno okruženje.

340 Kakve mogu biti klase u kontekstu konkurentnog programiranja? Objasniti.

Sve što važi za funkcije važi i za klase. Klasa je:

- **Sa jedinstvenim povezivanjem:**
 - Ako je bar jedan metod klase sa jedinstvenim povezivanjem.
- **Sa ponovljenim povezivanjem:**
 - Ako nijedan metod nije sa jedinstvenim povezivanjem;
 - Bar jedan metod je sa ponovljenim povezivanjem;
 - Nijednom podatku se ne može neposredno pristupiti.
- **Bezbedna po niti:**
 - Ako su svi metodi bezbedni po niti;
 - Nijednom podatku se ne može neposredno pristupiti.

341 Koje su najčešće greške pri pisanju konkurentnih programa? Objasniti.

- Previđanje problema deljenja podataka pri pisanju funkcija i klasa.
- Previđanje neprilagođenosti upotrebljivanih klasa (funkcija) konkurentnim okruženjima tj. njihova upotreba kao da su bezbedne po niti, a da one to zapravo nisu.

342 Navesti neke načine razvoja programa koji omogućavaju bezbedno pisanje konkurentnih programa? Objasniti.

Pisanje čisto funkcionalnog koda. Potprogrami se pišu tako da:

- Koriste argumente i lokalne promenljive;
- Ne menjaju argumente;
- Potprogrami se pozivaju samo sa sigurnim argumentima koji ne mogu da budu menjani u drugim nitima.

Upotreba lokalnih podataka i podataka koji su lokalni za nit:

- Takve podatke nijedna druga nit ne može da koristi;
- Samim tim, čim su takvi podaci bezbedni, bezbedan je i potprogram koji samo njih upotrebljava.

Obezbeđivanje međusobnog isključivanja: muteksi, katan-ci, ...

Obezbeđivanje atomičnih operacija: kritične sekcije, muteksi, katan-ci, ...

343 Kada dolazi na red staranje o ponašanje koda u konkurentnom okruženju?

- **Ne odlagati staranje o bezbednosti niti za kasnije:**
 - Od samog početka projektovanja neke klase ili funkcije mora se imati u vidu da li se planira upotreba u okruženju sa više niti;
 - Naknadno prilagođavanje može da bude veoma skupo, pa i uz skoro potpuno preplavljanje klasa.
- **Deljenje podataka:**
 - Izbegavati deljenje podataka među nitima;
 - Posebno izbegavati menjanje istih podataka od strane više niti;
 - Ako je deljenje neophodno, obavezno zaključavati (podatke ili kod);
 - Minimizovati deljenje podataka.
- **Zaključavanje:**
 - Izbegavati dugotrajna zaključavanja;
 - Ako je potrebno postaviti veći broj katanaca, uvek ih postavljati istim redom (makar i azbučnim)
- **Model konkurentnosti:**

- Strogo definisati namenu niti;
- Ako je nit namenjena tačno jednom poslu, onda joj ne treba omogućavati pristup podacima i kodu koji se ne odnose na taj posao;
- Striktnim vezivanjem niti za što uži prostor koda i podataka smanjuje se prostor za sukobljavanje niti;
- Bezbednije je napraviti više specijalizovanih niti nego manje opštih;
- Dokumentovati model konkurencije.
- **Ne praviti bezbednim po niti kod za koji to nije potrebno**
 - To je gubljenje vremena tokom razvoja;
 - Postavljanje suvišnih katanaca spušta performanse i vodi mrtvim petljama.

344 Kako se bira gde se i kako postavljaju muteksi i katanci?

Ne stavljati katance i mutekse odokativno:

- Katanci, muteksi i slični mehanizmi za izolovanje će kod učiniti bezbednim ako se dobro upotrebljavaju;
- Međutim, istovremeno će i spustiti nivo paralelnosti i iskorišćenosti višeprocorske mašine;
- Bolje je stavljati više manjih katanaca nego manje većih;
- Sitniji katanci smanjuju verovatnocu čekanja niti;
- Povećanje broja katanaca stvara uslove za nastajanje mrtvih petlji.

Ne štiti samo kod ili samo podatke:

- Značajna unapređenja kvaliteta programa i nivoa performansi se mogu postići ako se zaključava prava vrsta resursa;
- Nekada je bolje štiti podatke, ali ne uvek.
 - Najčesce je dobro štiti podatke;
 - Ako je mnogo podataka koji se dele, dolazi do opasnosti od mrtvih petlji;
 - Nekada je bolje štiti kod, ali ne uvek;
 - Obično je bolje štiti kod jednim katancem (muteksom, ...); nego podatke sa mnogo katanaca (muteksa, ...);
 - Ali ako se podaci koje taj kod čita/menja mogu koristiti i na nekom drugom mestu, onda to nije dovoljno.

345 Navesti osnovne vidove međuprocorsne komunikacije.

Neki od uobičajenih vidova međuprocorsne komunikacije (eng. inter-process communication - IPC) su :

- signali
- soketi (sockets)

- slanje poruka
- redovi poruka (message queues)
- cevi (pipes)
- imenovane cevi (named pipes)
- semafori, ...
- deljena memorija
- datoteke preslikane u memoriju (memory mapped files)
- datoteke

346 Objasniti razliku između komunikacije među procesima i komunikacije među nitima.

Komunikacija između procesa se može odvijati isključivo putem komunikacionih kanala obezbeđenih na nivou operativnog sistema ili računarske mreže. Komunikacija između niti se može odvijati i putem resursa koji se dele među nitima, kao što su memorija ili otvorene datoteke. Mora se voditi računa o ispravnom deljenju komunikacionih resursa tj. atomičnosti operacija na deljenim resursima. Često je najbolje i za komunikaciju među nitima koristiti mehanizme namenjene za procese.

347 Šta je softverska metrika?

Metrika je nauka o merama i merenju.

Softverska metrika se bavi merenjem različitih karakteristika softverskih rešenja.

- Cilj je opisivanje stanja razvojnog projekta.
- Numeričkim opisivanjem različitih aspekata razvojnog projekta se stiču uporediva znanja o projektu.

348 Navesti najvažnije tipove softverskih metrika.

Neposredne (apsolutne) mere: Primer: broj jedinica koda ili broj linija koda.

Indirektne/izvedene mere: Primer: količnik drugih mera.

Intervalne mere: mera iskazana kao opseg vrednosti.

Normalne mere: iskazana rečima, npr. „jeste“, „nije“, „plavo“, ...

Uporedne mere: Primer: „veći od“, „manji od“, ...

349 Objasniti vrste metrika u razvoju softvera.

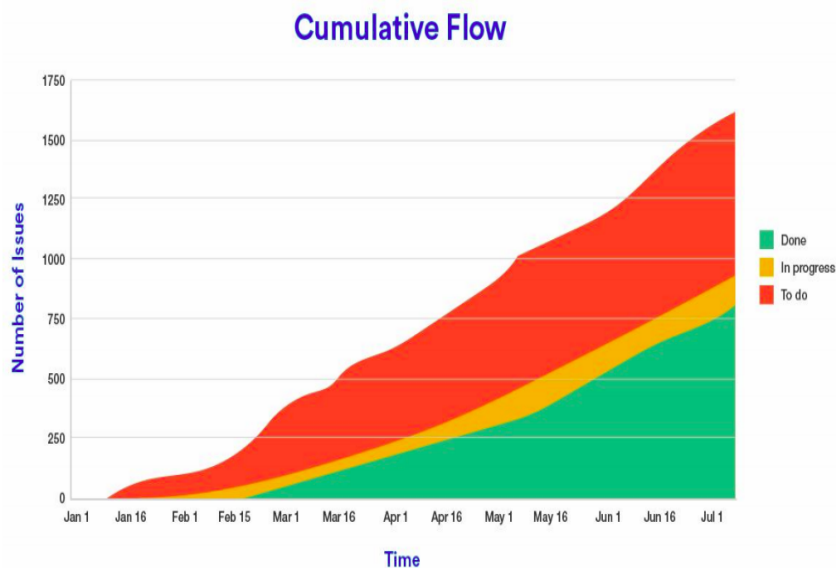
Metrike praćenja razvoja softvera: Iskazuju u kojoj meri tok projekta prati planove. Odnose se na: proces razvoja i upotrebljene resurse (vreme, troškovi i sl.).

Metrike softvera: Iskazuju neke merljive odlike softvera. Odnose se na softver, kao proizvod razvojnog procesa.

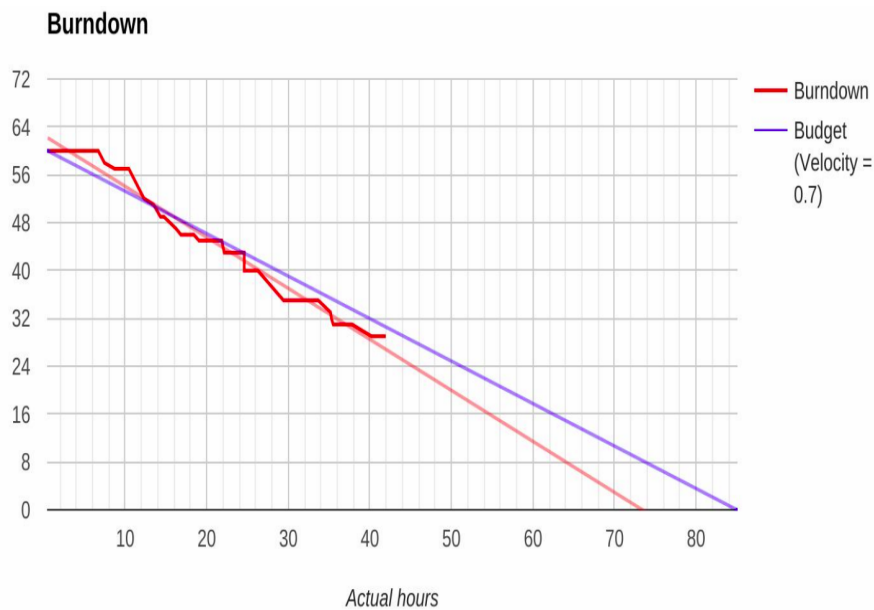
350 Navesti nekoliko metrika praćenja razvoja softvera. Šta One opisuju?

Zovu se i **metrike upravljanja** zato što su važne pre svega upravljačkom timu:

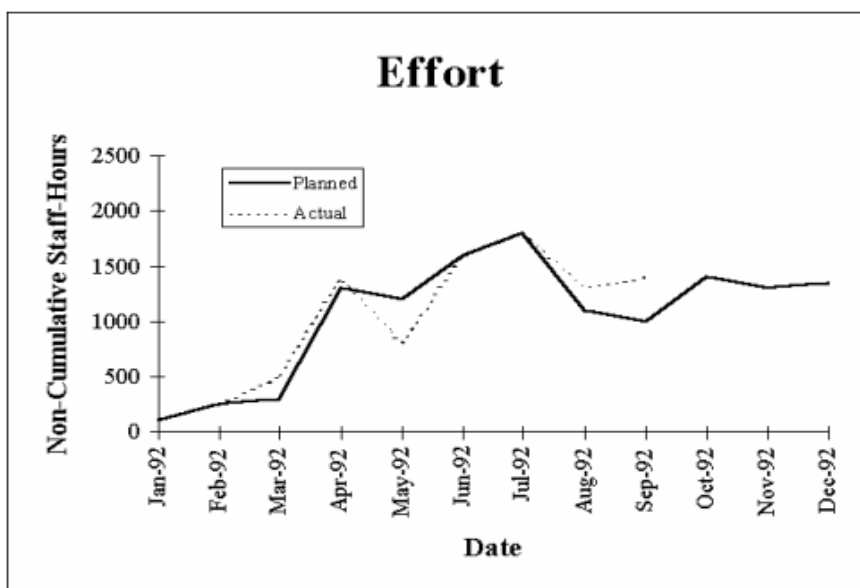
- **Mera napretka:**
 - Iskazuje uspešnost praćenja planova;
 - Predstavlja se broj planiranih i ostvarenih zadataka u odnosu na vreme;
 - Na kvalitet utiče ujednačenost celine zadataka.



- **Mera završavanja:** Umesto ostvarenih poslova se predstavljaju preostali poslovi u odnosu na vreme. Ima bar dve linije tj. plan i ostvarenje.

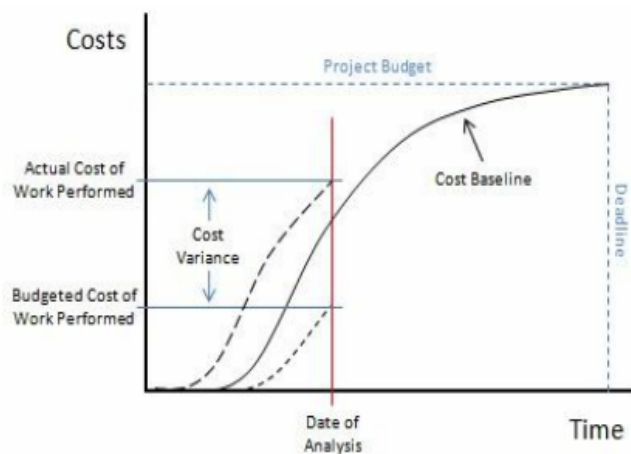


- **Mera napora:** Iskazuje planirani i ostvareni broj radnih sati u odnosu na vreme.

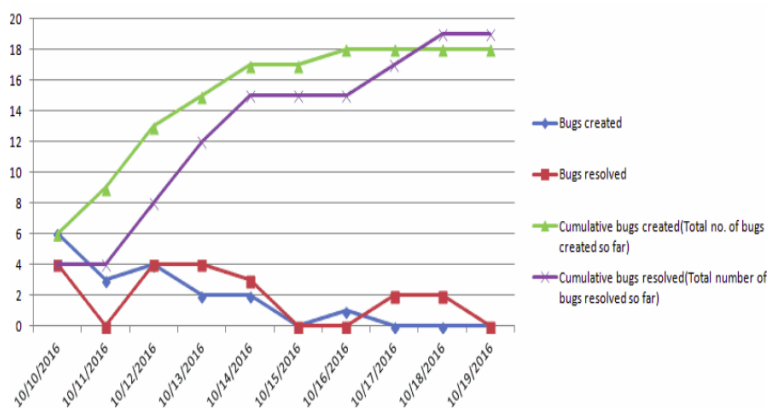


- **Troškovi:** Iskazuje planirani i ostvareni utrošak sredstava u odnosu na vreme. Dijagram sadrži:
 - projektovani ukupan budžet (*BAC*);
 - planirana vrednost (*PV*, *planned value*) tj. planiran utrošak do tada
 - stvaran trošak (*AC*, *actual cost*) tj. stvaran utrošak do tada

- dobijena vrednost (*EV*, *earned value*) tj. procenat obavljenog posla pomnožen sa projektovanim ukupnim budžetom



- **Problemi:** Ukazuje broj otvorenih i rešenih problema u odnosu na vreme. Može biti po danima ili kumulativno.



- **Stabilnost zahteva:** Iskazuje broj zahteva tokom vremena.
- **Stabilnost veličine:** Iskazuje veličinu softvera, obično iskazanu u broju jedinica koda, tokom vremena.

351 Navesti nekoliko metrika dizajna razvoja softvera. Šta one opisuju?

Metrike dizajna softvera iskazuju različite merljive odlike softvera.

Neposredne mere softvera su često lako merljive veličine:

- **Broj jedinica koda:**
 - Iskazuje broj celina koda;
 - Može da predstavlja broj:
 - * programskih datoteka
 - * klasa
 - * paketa
 - * komponenti
 - * izvršnih datoteka.
- **Broj linija koda:**
 - Iskazuje količinu napisanog koda;
 - Obično obuhvata:
 - * Sve neprazne linije koje nisu komentari;
 - * Uključujući izvršni kod i deklaracije, definicije i druge vrste neizvršnog koda.
- **Broj funkcionalnih elemenata koda**
 - Opisuje broj nekih funkcionalnih elemenata:
 - * Broj klasa u paketu
 - * Broj metoda u klasi
 - * Broj metoda u interfejsu paketa
 - * ...

Izvedene mere softvera mogu da opisuju veoma složene odlike dizajna softvera:

- Kohezija jedinice koda;
- Spregnutost jedinice koda;
- Stabilnost jedinice koda;
- Apstraktnost jedinice koda.

352 Objansiti metriku stabilnost paketa.

Stabilnost paketa predstavlja njegovu tendenciju da se ne menja tokom vremena.

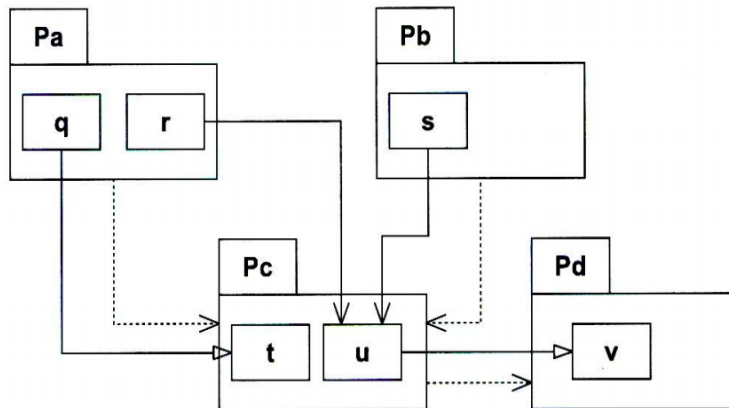
- **Spregnutost prema paketu (eng. afferent coupling):** što ih je više, to će promene paketa biti teže izvodive, a time i rede.
 C_a = broj klasa u drugim paketima koje zavise od klasa u posmatranom paketu
- **Spregnutost od paketa (eng. efferent coupling):** što ih je više, to će njegove promene česće biti potrebne.
 C_e = broj klasa u posmatranom paketu koje zavise od klasa u drugim paketima
- **Nestabilnost:** $I = \frac{C_e}{C_a + C_e}$. Ima opseg $[0, 1]$.

Nije moguće da svi paketi budu stabilni. Ako bi bili, to bi značilo da je čitav sistem nepromenljiv. Umesto toga želimo da neki paketi budu stabilniji, a neki manje stabilni.

Princip odnosa zavisnosti i stabilnosti: Zavisnost paketa bi trebalo da ide od nestabilnih prema stabilnim paketima. Nije dobro ako postoji

zavisnosti stabilnog paketa od nekog koji je relativno fleksibilan (nestabilan).

Primer: Određuje se nestabilnost paketa C tj. Pc.



Objašnjenje:

- $C_a = 3$, zavisnosti klasa: $q \rightarrow t, r \rightarrow u, s \rightarrow u$
- $C_e = 1$, zavisnosti klasa: $u \rightarrow v$
- $\Rightarrow I = \frac{1}{4}$

353 Objasniti metriku apstraktnost paketa.

Apstraktnost paketa je relativna zastupljenost apstraktnih klasa u paketu:

- N_a := Broj apstraktnih klasa u paketu
- N_c := broj klasa u paketu
- **Apstraktnost** A : $A = \frac{N_a}{N_c}$ Ima opseg $[0,1]$.

Princip odnosa stabilnosti i apstraktnosti: Paket treba da bude onoliko apstraktan koliko je stabilan. Drugim rečima, manje apstraktni paketi bi trebalo da zavise od apstraktnih, a ne obrnuto.

354 Objasniti odnos metrika stabilnosti i apstraktnosti paketa.

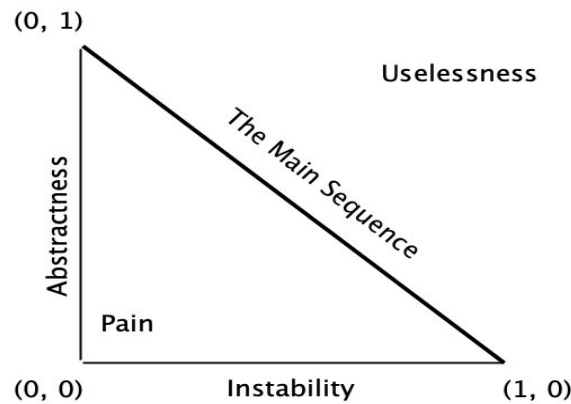
Poželjno je da odnos apstraktnosti i stabilnosti bude što bliže glavnoj sekvenci.

Udaljenost D se računa kao:

$$D = \frac{|A+I-1|}{\sqrt{2}}$$

Normalizovan oblik:

$$D = |A + I - 1|$$



355 Objasniti metriku funkcionalna kohezija paketa.

Jedan način izražavanja funkcionalne kohezije paketa je u obliku koeficijenta broja zavisnosti među klasama paketa i broja paketa. Predstavlja intenzitet odnosa paketa sa sopstvenim klasama

- R = Broj međusobnih zavisnosti među klasama paketa
- N = Broj klasa u paketu
- H = Relaciona kohezija, $H = \frac{R+1}{N}$

Alternativa je da se svaka zavisnost dveju klasa predstavi brojem metoda koji je ostvaruju.

356 Šta su sistemi za kontrolu verzija? Objasniti.

Sistem za kontrolu verzija je softver za upravljanje izmenama u programskom kodu, dokumentima i drugim vrstama fajlova. Obično se razmatra u kontekstu projekata razvoja softvera, ali može imati i druge namene. Postoji veliki broj sistema za kontrolu verzija:

- CVS
- SVN (Subversion)
- Git
- Bazaar
- ...

357 Objasniti arhitekturu i navesti osnovne operacije pri radu sa sistemima za kontrolu verzija.

Sistem za kontrolu verzija (SKV) obično ima arhitekturu klijent-server. Server je instanca sistema za kontrolu verzija, a klijent je korisnik SKV. Neki sistemi imaju distribuiranu arhitekturu:

- decentralizovani
- omogućavaju podnošenje i bez povezivanja sa serverom
- odlaganje razrešavanja i spajanja

SKV (bilo da je centralizovan ili distribuiran) sadrži spremište. Spremište je mesto na kome se čuvaju različite verzije projekta. Obično se implementira pomoću odgovarajuće baze podataka.

Koncept upotrebe: Prvi korak je pravljenje radne kopije:

- Radna kopija (eng. working set, working copy) je lokalna kopija verzije na klijentu, koja se menja tokom rada;
- Osim fajlova projekata sadrži i metapodatke o verzijama fajlova;
- Postupak pravljenja radne kopije se naziva preuzimanje (eng. checkout);
- Radna kopija ne mora uvek da se pravi samo na osnovu osnovne linije.

Po potrebi se radna kopija može ažurirati (eng. update, sync) preuzimanjem aktuelne verzije iz spremišta. Nakon menjanja fajlova radne kopije, izmenjena verzija se podnosi (eng. commit, checkin, install, record) tj. postavlja se u spremište kao nova aktuelna verzija.

Uvoz i izvoz: Nakon pravljenja novog projekta u spremištu, obično se projekat inicijalno popunjava uvozom (eng. import) odgovarajuće lokalne kopije.

Po potrebi se verzija može izvoziti (eng. export), pri čemu se pravi nova lokalna kopija, nalik na radnu kopiju, ali koja ne sadrži metapodatke o preuzimanju i spremištu.

Osnovna linija: Sekvenca verzija koje se uzastopno menjaju naziva se glavna linija. Usled mogućnosti grananja, može postojati više glavnih linija. Osnovna glavna linija se naziva osnovna linija (eng. trunk, main, baseline). Poslednje podnošenje osnovne linije se naziva glava (eng. head).

Izmene: Svakim podnošenjem se prave nove verzije pojedinačnih menjanih fajlova i nova verzija projekta. Izmene se prave pravljenjem novih grana. Poseban vid izmena je tzv. promocija (eng. promote) - kopiranje verzije fajla koja nije kontrolisana u spremište (ili radnu kopiju).

358 Šta je spremište? Šta sadrži? Kako je organizovano?

SKV (bilo da je centralizovan ili distribuiran) sadrži spremište. Spremište je mesto na kome se čuvaju različite verzije projekta. Obično se implementira pomoću odgovarajuće baze podataka.

359 Šta je radna kopija u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija?

- Radna kopija (eng. working set, working copy) je lokalna kopija verzije na klijentu, koja se menja tokom rada;
- Osim fajlova projekata sadrži i metapodatke o verzijama fajlova;
- Postupak pravljenja radne kopije se naziva preuzimanje (eng. checkout);
- Radna kopija ne mora uvek da se pravi samo na osnovu osnovne linije.

360 Objasniti pojam oznake u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija.

Često je pojedine verzije potrebno posebno označiti:

- Primer: verzija koja se javno publikuje;
- Ali i verzija koja predstavlja neki interno značajan trenutak.

Označena verzija (ili kraće samo oznaka) (eng. tag, label) je verzija koja je posebno označena radi kasnijeg referisanja:

- Verzija se označava davanjem odgovarajućeg imena;
- U zavisnosti od sistema postoji određena sloboda u određivanju naziva oznake.

361 Objasniti grananje u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija.

Često je potrebno istovremeno razvijavati više različitih verzija koda:

- Primer: i nakon objavljivanja nove verzije potrebno je razvijati popravke za staru;
- Razvijanje novih funkcija za koje se ne zna kada će biti uvrstene u osnovnu liniju.

Verzija koja se razvija nezavisno od glavne linije razvoja naziva se grana (eng. branch). Svaka grana ima svoju glavnu liniju, kao što čitav projekat ima svoju osnovnu liniju. Fajlovi i direktorijumi se mogu deliti između grana - izmene deljenih fajlova se takode dele u svim granama. Grane se u nekim slučajevima spajaju nazad u stablu. To se naziva povratno integrisanje (eng. reverse integration). Npr. razvijanje komponente za koju nije unapred poznato kada će biti uključena u osnovnu liniju.

362 Šta su konflikti i kako se rešavaju u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija?

Često se dešava da se neki fajl menja od strane više klijenata „istovremeno“:

- Ko prvi podnese izmenjen fajl, imaće jednostavniji posao;
- Onaj ko pokuša podnošenje kao drugi, biće obavešten da je fajl u međuvremenu menjan i da je potrebno da preduzme spajanje verzija.

Konflikti se, pored opisanog slučaja, dešavaju i kada se:

- Neka grana spaja sa stablom ili sa drugom granom;
- U jednoj grani se ispravi neki problem koji je postojao i pre grananja, pa je potrebno ispravke preneti i u ostale grane.

363 Šta je spajanje verzija u kontekstu upotrebe sistema za kontrolu verzija?

Spajanje verzija (eng. merge, integration) je operacija spajanja dva skupa izmena fajla ili skupa fajlova. Primenjuje se kada je potrebno rešiti konflikte. Sastoji se od skupa pojedinačnih razrešavanja (eng. resolve) problema. Razrešavanje je manuelna intervencija radi rešavanja sukobljenih izmena na istom dokumentu.

364 Objasniti primer strategije označavanja verzija.

Određivanje strategije označavanja verzija je sastavni deo upravljanja razvojnim projektom. Uobičajeno četvorodelno označavanje verzije:

```
< glavnaverzija > . < podverzija > [. < popravka > [. < revizija >
]]
```

Glavna verzija:

- Menja se kada su uvedene značajne izmene u odnosu na prethodnu verziju softvera;
- „Značajne izmene“ može da ima različita značenja;
- Dodate su suštinski nove funkcije;
- Kod je pisan u potpunosti iznova;
- Softver se prodaje kao poseban proizvod.

Podverzija:

- Menja se kada su uvedene izmene koje nisu samo popravke uočenih nedostataka, ali ne zavređuju novu glavnu verziju;
- Dodate su neke nove funkcije;
- Menjane su neke postojeće funkcije.

Popravka:

- Podrazumeva da nisu uvedene izmene u funkcionalnosti softvera već samo ispravke uočenih nedostataka;
- Nekad su kao sastavni deo ispravki obezbeđene i manje izmene ili novine.

Revizija:

- Broj koji označava reviziju popravke;

- Obično predstavlja smao internu oznaku za izmene koda ili dokumentacije koje imaju sasvim ograničen značaj.

Često se razdvajaju javni i interni brojevi verzija. Javne verzije se obično sastoje od dva dela, a popravke se ili dodaju kao treći broj ili se označavaju opisno:

- DB2 v9.1
- xpack 3
- Firefox 3.6.3

Brojevi popravke i revizija su često internog karaktera i koriste se samo u okviru razvojnog tima.

Dodatne oznake: Da bi bio jasan kontekst neke verzije, često se broju dodaju opisni elementi. Primer:

- 3.1a - alfa verzija, interna pregledna verzija;
- 3.1b - beta verzija, interna verzija koja može koristiti radi upoznavanja softvera ali nije jos dovršena;
- 3.1rc1 - kandidat za objavljivanje, predstoje samo popravke poznatih i kasnije uočenih nedostataka i eventualno dodavanje nekih manjih funkcionalnosti za koje se naknadno ustanovi da su neophodne;
- 3.1rc2 - kandidat za objavljivanje, predstoje samo popravke poznatih i kasnije uočenih nedostataka.

Postupak numerisanja:

- Obično se pre prvog publikovanja softver vodi sa glavnim brojem verzije „0“. Sve verzije koje prethodne verziji „1“ su „nezvanične“.
- Ne postoji koncenzus oko toga kako se interno numerisu interne razvojne verzije koje prethode novoj glavnoj verziji.

Numerisanje razvojnih verzija:

- v1:
 - nova glavna verzija ima sve ostale brojeve verzije (osim glavnog) jednake „0“
 - 2.0.0
 - tada je problem numerisanja internih verzija
 - obično razvoj verzija 2 u takvim uslovima počinje od npr. 1.9.0.0
- v2:
 - prva interna verzija koda nove glavne verzije odmah dobija svoj glavni broj
 - tada se publikovanje odvija sa nekim drugim brojem, na primer 2.0.7
- v3: broju popravke se daju posebna znacenja, na primer:
 - 2.0.0.x - alfa verzija
 - 2.0.1.x - beta verzija
 - 2.0.2.x - kandidat za objavljivanje
 - 2.0.3.x - kandidat za objavljivanje 2
 - 2.0.4.x - objavljena verzija
- v4:
 - Potpuno se razdvajaju interni brojevi verzija od javnih

- Interna verzija 2.0.12.5 se proglašava za javnu verziju 2.0.0

Numerisanje razvojnih verzija: Svaki od brojeva počinje od 0 i povećava se. Primer: verzija 3.2.0 je posle verzije 3.1.6. Za sve brojeve, osim poslednjeg, uobičajeno je da se vraćaju na 0 kada se prethodni broj promeni:

- Posle 3.1.6 ide 3.2.0;
- Tako se omogućava da se i posle objavljivanja nove verzije (podverzije) i dalje obezbeđuju popravke prethodnih verzija (posle 3.2.0 može da se objavi 3.1.7).

Poslednji broj može da ima različito značenje:

- Revizija u okviru popravke - vraća se na nulu nakon promene broja popravke;
- Redni broj punog građenja sistema:
 - Nikada se ne vraća na 0;
 - Tada je samo ovaj broj dovoljan za interno označavanje verzije;
 - Obično se taj broj koristi samo za interne svrhe;
 - Samo prva 2 ili 3 se koriste za javno označavanje.
- Primer:
 - 2.0.0.782
 - 2.0.0.791.a
 - 2.0.0.842.b
 - 2.0.0.864.rc1
 - 2.0.0.872.rc2
 - 2.0.0.875.public
 - javno objavljena verzija 2.0

365 Šta su sistemi za praćenje zadataka i bagova? Objasniti namenu i osnovne elemente.

Sistemi za praćenje bagova predstavljaju alate za upravljanje evidencijom i komunikacijom u vezi sa uočenim neispravnostima. Predstavljaju poseban slučaj opštijih sistema za praćenje zadatka. Nazivaju se i sistemi za praćenje poslova. Engleski termini:

- bug tracking system
- issue tracking system
- ticket system
- ...

366 Navesti i ukratko objasniti osnovne koncepte sistema Red-mine.

Savremeni sistemi za praćenje poslova su fleksibilni:

- Podržavaju više vrsta kartica (npr. bagovi, zadaci, nadogradnje, diskusije i sl.);
- Za svaku vrstu se mogu definisati različita stanja i načini prolazaka kroz stanja;
- Različite grupe korisnika imaju različita prava, u zavisnosti od stanja kartice;
- Automatsko slanje obaveštenja elektronskom poštom;
- Dokumentacija;
- Programski kod;
- ...

367 Objasniti ulogu stanja kartica i način njihovog menjanja (na primeru sistema Redmine).

Kartica (ili stavka, eng issue, ticket) je jedan evidentiran bag / problem / posao / zadatak

- Kartica predstavlja centralni objekat svakog sistema za praćenje zadataka;
- Kartica može imati različita stanja koja opisuju koje se aktivnosti očekuju u odnosu na zadatak;
- Obično joj se može dodeljivati kategorija, prioritet, detaljan opis.

368 Šta čini dokumentaciju softvera?

Dokumentacija softvera je tekst i/ili ilustracija koja prati računarski softver. Ona objašnjava kako se koristi softver ili kako on radi. Može da ima različito značenje za različite tipove korisnika. Obično sadrži:

- Opis atributa, mogućnosti ili karakteristike softvera.
- Opis namene - šta softver radi (ili bi trebalo da radi).
- Arhitekturu/dizajn softvera - opis samog softvera. Uključuje odnose softverskih komponenti sa okruženjem.
- Tehničku dokumentaciju - sastoji se od koda, algoritama, interfejsa, i aplikacionog programskog interfejsa.
- Korisničku dokumentaciju - uputstva za krajne korisnike, administratore sistema i stručno osoblje.
- Marketing - kako da se reklamira i prodaje proizvod i analizu zahteva tržišta.

369 Kome je i zašto potrebna dokumentacija?

Svima, ali svakome na drugi način i u drugačijem obliku
Naručiocu posla:

- Da zna šta je naručio;
- Da bude siguran da izvođači znaju šta je naručio;
- Da misli da je dobio šta je tražio.

Rukovodiocima projekta:

- Da vide šta su zahtevi;
- Da vide šta je urađeno.

Projektantima:

- Da znaju šta je potrebno da naprave;
- Da zapišu implementatorima kako zamišljaju da to naprave;
- Da misle da je implementirano ono što su isprojetovali i kako su isprojetovali.

Implementatorima:

- Da znaju šta je potrebno da naprave;
- Da znaju kako je potrebno da to naprave;
- Da izveste rukovodiocima o tome kako veruju da su to napravili;
- Da objasne budućim korisnicima programskog koda šta je šta i čemu služi;
- Da objasne korisnicima softvera šta softver radi i kako se koristi.

Korisnicima:

- Da vide čemu softver služi i kako se upotrebljava.

370 Navesti i ukratko objasniti osnovne opravdane i neopravdane motive za pravljenje dokumentacije.

Zato što to traži klijent:

- U pitanju je poslovna odluka (opravdano): Klijent obično ne ume da proceni potreban obim, kao ni pravi trenutak za pisanje dokumentacije (neopravdano).
- Iz ugla razvojnog tima je to legitiman razlog, ali je istovremeno i frustrirajuće (opravdano).
- Često proizvodi nepotrebne troškove, bez značajnih pozitivnih posledica ako nije praktično neophodna u trenutku kada se traži (neopravdano).

Da bi se formalizovale specifikacije (opravdano):

- Formalizovanje interfejsa za upotrebu komponenti: Važno za sve koji će razvijati i koristiti komponentu.
- Precizno objavljivanje ponašanja komponenti: Važno za sve koji će razvijati i koristiti komponentu.
- Konceptualan i implementacioni model komponente: Važno svim učesnicima u njenom razvoju.

Da bi se podržala komunikacija sa udaljenim timovima (opravdano):

- Nisu uvek svi članovi tima na istoj lokaciji;
- Dokumentacija je kao vid statičke komunikacije pogodna za informisanje dislociranih članova tima.
- Posebno važno u slučaju otvorenih projekata, autorsinga i slično;

Da bi se definisali ciljevi rada za neku drugu grupu:

- U nekim slučajevima može da bude dobro (opravdano):
 - Ako je u pitanju specifikacija onoga što se pravi u tekućem razvojnom ciklusu
 - Ako samo kratko i konceptualno ukazuje na dalje planove;
- Ali često nije dobro (neopravdano):
 - Ako je dokumentacija nepotrebno detaljna i obimna;
 - Ako opisuje zadatke i ponašanje koji nisu deo tekućeg razvojnog ciklusa.
- Usmena komunikacija je obično efikasnija.

Da bi se podstaklo širenje i memorisanje informacija u timu (opravdano):

- informacije o urađenom i planiranom su važne za razvoj, održavanje i upotrebu.

Radi praćenja razvoja:

- Dokumentacija omogućava uvid u dostignuća razvoja (za to nije potrebna obimna i precizna dokumentacija) (opravdano);
- Klijenti često imaju stav da je dokumentacija pokazatelj uspešnosti razvoja, što je potpuno pogrešno. Dokumentacija se može napisati i o nečemu što nije čak ni dovoljno detaljno zamišljeno, a kamoli napravljeno (neopravdano).

Da bi se nešto temeljno razmotrilo (opravdano):

- Pisanje dokumentacije je dobar vid proveravanja pretpostavki.
- Pri pisanju dokumentacije se podstiče kritičko razmatranje.
- Ovaj motiv često podstiče specifične vidove dokumentacije, čija važnost rapidno opada sa protokom vremena.

Po inerciji (neopravdano):

- Posledica navike klijenta: Klijent ne zna za drugačiju praksu, ali to ne znači ni da je ona dobra, ni da je loša, ali navika nije opravdanje.
- Zato što razvojni proces tako propisuje. Nijedan proces nije dovoljno dobar i pouzdan da se slepo sledi.

Kao vid obezbeđenja klijenta (neopravdano):

- Ako razvijalac nije dovoljno dobar, onda klijent može predati projekat i dokumentaciju drugom izvođaču, da bi nastavio posao (opravdano);
- Ali ako razvijalac nije dovoljno dobar, onda nije dobra ni dokumentacija;
- Informacije razmenjene u ovom obliku često su dezinformacije o pogrešnim planovima;
- Čak i kada je dokumentacija dobra, ona opisuje kako je nešto isplanirao jedan tim, a drugi može da ima drugacije iskustvo, pristupe problemu i praksu.

371 Objasniti ulogu dokumentacije kao vida specifikacije zahteva projekta.

Pogledati prethodno pitanje.

372 Objasniti ulogu dokumentacije kao sredstva za komunikaciju.

Pogledati prethodno pitanje.

373 Objasniti ulogu dokumentacije u razmatranju nedoumica u projektu.

Pogledati prethodno pitanje.

374 Objasniti podelu dokumentacije po nameni.

Prema nameni se razlikuju:

- **Korisnička dokumentacija:** Namenjena je krajnjem korisniku softvera. Objašnjava sve aspekte primene softvera.
- **Tehnička dokumentacija:** Namenjena je svim (sadašnjim i budućim) učesnicima u razvoju ili održavanju softvera. Namenjena je i tehničkim licima koja moraju da pružaju podršku korisnicima.

Dokumentacija se odnosi na ceo softverski projekat:

- Ne samo na gotov program;
- Ne samo na postavljen zadatak;
- Vec na sve segmente posla, od prve zamisli o softveru do gotovog softvera.

375 Šta obuhvata korisnička dokumentacija softvera?

1. **Opis čitavog sistema:** Uopšteni opis funkcija koje sistem pruža;
2. **Uputstvo za instalaciju:** Objašnjava kako se sistem priprema za rad, kako se prilagođava specifičnom okruženju, potrebama korisnika ili konkretnom računarskom sistemu;
3. **Vodič za početnike:** Pruža pojednostavljena objašnjenja kako započeti upotrebu sistema, obično u obliku tutorijala;
4. **Referentni priručnik:** Detaljan opis svih karakteristika i mogućnosti sistema i načina njihove upotrebe;
5. **Prilog o dopunama:** Opis izdanja pregledni izveštaj o svim izmenama i dopunama novog izdanja softvera;

6. **Skraćeni referentni pregled:** Pomoćni priručnik za brzo podsećanje;
7. **Upuststvo za administraciju:** Tehnički priručnik sa detaljnim objašnjenjima o mogućim naprednim prilagođavanjima specifičnim okolnostima i sa detaljnim opisom problema.

376 Šta obuhvata tehnička (sistemska) dokumentacija softvera?

1. **Vizija:** Objašnjava ciljeve sistema;
2. **Specifikacija i analiza zahteva:** Pruža detaljan opis zahteva ugovorenih između zainteresovanih strana (naručioci, klijenti, korisnici, projektanti, izvođači . . .)
3. **Specifikacija ili projekat:** Detaljni opisi svih aspekata implementacije:
 - Kako se sistem deli na celine;
 - Kako se implementiraju pojedinačni zahtevi ili celine;
 - Koju ulogu ima koja komponenta sistema.
4. **Opis implementacije - Detaljni opisi:**
 - Kako se pojedini elementi sistema modeliraju na konkretnim programskim jezicima;
 - Opisi značajnijih algoritama;
 - Specifikacije komunikacije.
5. **Plan testiranja softvera:** Opis protokola testiranja softvera (testovi jedinica koda i sve ostale vrste razvojnih testova);
6. **Rečnik podataka:** Sadrži rečnik termina i posebno opis osnovnih vrsta podataka koji se koriste u sistemu.
7. ...

377 Kakav je odnos agilnog razvoja softvera prema pisanju dokumentacije? Koji vidovi dokumentacije se podstiču a koji ne?

Agilne metodologije podstiču specifičan pristup pravljenju i održavanju dokumentacije.

Motivacija:

- **Razvojna dokumentacija je često neažurna;**
- **Velika količina dokumentacije nije korisna:** Ili bude izmenjena pre upotrebe ili postane neažurna;
- **Dokumentacija nije cilj nego sredstvo za ostvarenje komunikacije;**
- **Cena održavanja dokumentacije je visoka;**

Specifikacije: U agilnom razvoju dokumentacija je u obliku korisničkih celina (sasvim površne). Korisničke celine: Samo okvirni opis, bez pojedinosti, ukazuje se na sadržaj i obim.

Modeli: početna faza implementacije korisničkih celina je pravljenje modela. Modeli su deo razvojne dokumentacije. Na osnovu njih može da se pravi i formalna dokumentacija, ali najčešće prestaje da bude ažurna već tokom razvoja. Modeli se prave u različitim fazama implementacije. Predstavljaju sredstvo za razmatranje i razmenu informacija o konceptualnom rešenju. Neophodan su deo razvojne dokumentacije ali najčešće postaje neažuran već tokom razvoja, ili kasnije, tokom održavanja. Neažurna dokumentacija je dezinformacija. Mogu da prerastu u trajnu dokumentaciju ako je model stabilan, ako je značajan za buduće faze razvoja, ako klijent želi da investira.

Dokumenti: Ozvaničeni modeli, opisi ponašanja ili programskog koda. Prave se relativno retko, zato što ih je skupo održavati, osim ako su potrebni za dalji rad (uključujući održavanje). Važno je da imaju oznake ažurnosti.

Programski kod: Dobar programski kod je najbolji vid dokumentacije. Komentari omogućuju automatsko pravljenje ažurne dokumentacije. Programski kod mora da se pravi, štaviše, to je cilj. Uvek ažurno predstavlja aktuelno stanje razvoja. Važno je da ima dobru strukturu, radi lakšeg razumevanja i radi lakšeg održavanja (refaktorisanje). Testovi jedinica koda u agilnom razvoju su u obliku korisničkih celina (sasvim površne).

378 Šta su alati za unutrašnje dokumentovanje programskog koda? Zašto su potrebni i po čemu se suštinski razlikuju od održavanja spoljašnje dokumentacije?

Unutrašnja dokumentacija objašnjava kako kod funkcioniše (primer: komentari u kodu), a spoljašnja dokumentacija objašnjava kako se softver koristi.

Alati za unutrašnje dokumentovanje programskog koda služe za automatsko generisanje skeleta dokumentacije, što značajno olakšava posao.

379 Šta je Doxygen? Šta omogućava? Navesti primere anotacije koda.

- Veoma široko usvojen alat za dokumentovanje programskog koda.
- Praktično standard za programske jezike: C++, C, Objective C, C#, PHP, Java, Python, IDL
- Pravi dokumentaciju u HTML-u za onlajn pregledanje.
- Pravi dokumentaciju u LATEX, RTF, PostScript, PDF ili Unix man formatu.

- Dokumentacija se pravi automatski na osnovu anotiranih izvornih fajlova.
- Može da se konfiguriše da napravi dokumentaciju na osnovu strukture koda čak i iz izvornih fajlova koji nisu posebno anotirani.
- Automatsko ilustrovanje dokumentacije grafovima zavisnosti, dijagramima nasleđivanja i dijagramima saradnje.
- Može da se koristi i za pravljenje obične dokumentacije.
- Anotacija programskog koda se vrši navođenjem specifičnih oblika komentara, koje Doxygen izdvaja i od njih pravi dokumentaciju.

Primeri anotacija:[?]

- Javadoc stil:

```
2  /**
   * ... text ...
   */
```

- QT stil:

```
2  /*!
   * ... text ...
   */
```

- C++ stil (1):

```
2  ///
   /// ... text ...
   ///
```

- C++ stil (2):

```
2  //!
   //! ... text ...
   //!
```

- Uokvireni stil (1):

```
2  /**
   * ... text
   */
```

- Uokvireni stil (2):

```
2  //////////////////////////////////////
   /// ... text ...
   //////////////////////////////////////
```

- Širi opis (preko komande \brief)

```

2      /*! \brief Brief description.
      *      Brief description continued.
      *
4      * Detailed description starts here.
      */

```

- Dokumentacija članova(više opcija):

```

2      int var; /*!< Detailed description after the member */
      int var; /**< Detailed description after the member */
4      int var; /*!< Detailed description after the member
      *      <
6      int var; /*!< Detailed description after the member
      *      <
8      int var; /**< Detailed description after the member
      *      <
10     int var; /*!< Brief description after the member
12     int var; /**< Brief description after the member

```

- Dokumentacija parametara funkcije:
 - @param za informaciju o parametrima
 - [in], [out], [in,out] za smer parametara

```

void foo(int v /**< [in] docs for input parameter v. */);

```

380 Šta je optimizacija softvera?

Optimizacija softvera je proces menjanja strukture i implementacije programa u cilju postizanja manjeg zauzeća resursa:

- procesorskog vremena
- radne memorije
- prostora u trajnom skladištu
- i drugo

Veoma često ušteda na jednom resursu podiže opterećenje drugog. Optimizacija softvera je raspoređivanje opterećenja po resursima u skladu sa potrebama.

381 Koje su informacije neophodne za uspešnu optimizaciju?

- Razumevanje problema i rešenja:
 - zadatak
 - algoritmi
 - implementacija

- Razumevanje ograničenja:
 - poslovni zahtevi
 - arhitektura računara
 - arhitektura procesora
- Poznavanje alata:
 - programski jezik
 - assembler i mašinski jezik
 - alati za merenje performansi

382 Objasniti „optimizaciju unapred“. Dobre i loše strane?

Kontinualno staranje o performansama. Ako u toku razvoja znamo koje delove je potrebno optimizovati. Neophodno je pažljivo strukturiranje koda sa definisanjem ciljnih performansi svake od komponenti. Potencijalni problemi:

- Da li smo sigurni da znamo koji su to delovi?
- Da li smo sigurni koje su kritične granice performansi?
- Da li smo sigurni da taj deo koda neće biti menjan ili izbačen?

383 Objasniti „optimizaciju unazad“. Dobre i loše strane?

Nakon izvršenog razvoja mere se performanse, sagledavaju se problemi i planiraju optimizacije. Potencijalni problemi:

- Da li upotrebljen algoritam uopšte može da se optimizuje?
- Da li implementirana arhitektura softvera može da se optimizuje?

384 Kakva je suštinska razlika između optimizacija unapred i unazad? Kada je bolje primeniti koju od njih?

Najčešće je mnogo bolje da se optimizuje unazad. Optimizacija unapred značajno otežava održavanje softvera. Dobar dizajn softvera omogućava relativno lako održavanje, pa čak i zamenjivanje algoritama ili nekih delova arhitekture. Na taj način se omogućava zadržavanje obe verzije koda (optimizovane i neoptimizovane), čime se omogućava lakša lokalizacija eventualnih bagova.

385 Koji osnovni problem proizvodi primena optimizacije u agilnom razvoju softvera? Kako se prevazilazi?

Prevremena optimizacija: Optimizacija preduzeta pre nego što znamo šta je i koliko je potrebno da se optimizuje. Sukobljava se sa principom agilnog razvoja „neće biti potrebno“.

„Optimizuj kasnije“: je primena principa „neće biti potrebno“ na problem optimizacije. „Neće biti potrebno“: "Implementiraj tek onda kada je potrebno, a ne kada predviđa da će biti potrebno!"

386 Kako se dele tehnike optimizacije? Navesti nekoliko primera.

- **Opšte tehnike:** Tehnike koje mogu da se primene na sve ili bar veći broj različitih programskih jezika ili problema i na
- **Specifične tehnike:** tehnike koje se mogu primeniti na manji broj programskih jezika.

387 Navesti bar 7 opštih tehnika optimizacije koda.

- Odbacivanje nepotrebne preciznosti;
- Upotreba umetnutih funkcija i metoda;
- Integracija petlji;
- Izmeštanje invarijanti van petlje;
- Razmotavanje petlji;
- Tablice unapred izračunatih vrednosti
- Eliminacija grananja i petlji;
- Zamenjivanje dinamičkog uslova statičkim;
- Snižavanje složenosti operacije;
- Snižavanje složenosti algoritma;
- Pisanje zatvorenih funkcija;
- Smanjiti broj argumenata funkcija;
- Izbegavati globalne promenljive;
- Redosled proveravanja uslova;
- Izbor rešenja prema najčešćem slučaju;
- Konkurentnost i distribuiranost.

388 Objasniti tehnike optimizacije „odbacivanje nepotrebne preciznosti“ i „tablice unapred izračunatih vrednosti“.

„Odbacivanje nepotrebne preciznosti“: Smanjivanje preciznosti u pokretnom zarezu i smanjivanje opsega celih brojeva može da smanji vreme izvršavanja i za više od 50%, posebno ako je dužina podatka inicijalno veća od dužine procesorske reči ili širine magistrale podataka.

„Tablice unapred izračunatih vrednosti“: Ako se neke funkcije izračunavaju za ograničen broj različitih argumenata, umesto izračunavanja se mogu konsultovati tablice. U slučaju složenijih izračunavanja može doći i do dramatičnog ubrzavanja, po nekoliko puta.

389 Objasniti tehnike optimizacije „integracija petlji“, „izmeštanje inavarijanti izvan petlje“ i „razmotavanje petlji“.

„Integracija petlji“: Smanjivanje broja petlji (integracija), umesto dve uzastopne petlje pravljenje jedne sa složenijim korakom (u slučaju jednostavnih koraka) može da doprinese i do 35% .

„Izmeštanje inavarijanti izvan petlje“: Sve ono što može, izračunava se van petlje:

`for(int i=0; i<limit(a,b,c); i++)...` U tom slučaju koristiti pomoćne promenlive ili promeniti smer integracije.

„Razmotavanje petlji“: Smanjivanje broja ponavljanja uz povećanje složenosti koraka petlje može da doprinese i do 50%, ali može i da uspori izvršavanje u nekim slučajevima.

390 Objasniti tehnike optimizacije „smanjiti broj argumenata funkcije“ i „izbegavati globalne promenljive“.

„Smanjiti broj argumenata funkcije“: Ako funkcija ima manji broj argumenata, veća je verovatnoca da će prevodilac za prenošenje argumenata upotrebiti registre umesto steka. Posebno je korisno ako se funkcija poziva često ili iz petlji. Vid ove optimizacije je i prenošenje podataka u okviru strukture koja se prenosi po adresi.

„Izbegavati globalne promenljive“: Lokalne promenljive mogu da se optimizuju zapisivanjem u registrima, a globalne ne smeju, jer se nikada ne zna da li ih jos neko koristi (potprogram, druge niti i slično).

391 Objasniti tehnike optimizacije „upotreba umetnutih funkcija“ i „eliminacija grananja i petlji“.

„Upotreba umetnutih funkcija“: U slučaju jednostavnih funkcija (npr. swap) može da smanji vreme izvršavanja i do 50%.

„Eliminacija grananja i petlji“: U nekim slučajevima se grananja ili petlje mogu zameniti nešto složenijim izračunavanjem bez grananja i petlji. Može da se dobije i po nekoliko puta efikasniji kod. Primer: brojanje bitova u 32-bitnom broju:

```
2  const short tablica[] = {0,1,1,2,1,2,2,3,1,2,2,3,2,3,3,4};
3  short brojBitova(int x)
4  {
5      return tablica[(x) & 0xF]
6          + tablica[(x >> 4) & 0xF]
7          + tablica[(x >> 8) & 0xF]
8          + tablica[(x >> 12) & 0xF]
9          + tablica[(x >> 16) & 0xF]
10         + tablica[(x >> 20) & 0xF]
11         + tablica[(x >> 24) & 0xF]
12         + tablica[(x >> 28)];
13 }
```

Skraćivanje vremena izvršavanje je oko 90% u odnosu na pojedinačno brojanje.

392 Objasniti tehnike optimizacije „zamenjivanje dinamičkog uslova statickim“ i „snižavanje složenosti operacije“.

„Zamenjivanje dinamičkog uslova statickim“: Ako opseg broja ponavljanja nije fiksna, nekada može biti efikasnije uraditi posao za pun obim nego proveravati granice. Kao naredni korak može da se primeni i eliminacija petlje.

„Snižavanje složenosti operacije“: Neke operacije mogu da se zamenе efikasnijim operacijama. Primer: umesto $a*8$ možemo da napišemo $a \ll 3$.

393 Objasniti tehnike optimizacije „redosled proveravanja uslova“ i „izbor rešenja prema najčešćem slučaju“.

„Redosled proveravanja uslova“: Ako se proverava veći broj uslova i postupa u skladu sa više invarijanti, redosled proveravanja uslova se mora odrediti tako da prosečan broj provera bude što manji.

„Izbor rešenja prema najčešćem slučaju“: Neki algoritmi su efikasniji za neke slučajeve, a manje efikasni za druge. Izbor algoritma mora da se obavlja u skladu sa očekivanim slučajevima upotrebe. Primer: za kratke nizove primitivan algoritam sortiranja bubblesort može da bude efikasniji od algoritma quicksort.

394 Koje su najčešće greške pri optimizaciji? Objasniti.

Pretpostavke: Često se pogrešno pretpostavlja da je „A efikasnije nego B“. Svaka pretpostavka mora da se proveriti. Primer besmislene optimizacije:

- Umesto da napišemo $a = b * 40$
- Možemo da napišemo optimizovano $a = (b \ll 5) + (b \ll 3)$

Motiv: Pomeranje je brže nego množenje. Međutim, većina prevodilaca to može da uradi umesto nas. Štaviše, to neće uraditi ako je procesor takav da to nije brže.

Smanjivanje koda nije uvek i njegovo optimizovanje: Dobar primer je upravo eliminacija petlji.

Optimizovanje tokom inicijalnog kodiranja: Predstavlja najčešći problem. Prvo treba napisati ispravan kod (sa testovima, naravno), pa tek onda optimizovati.

Posvećivanje više pažnje performansama nego korektnosti: Nekada performanse jesu primaran cilj ali najčešće su korektnost i preciznost mnogo važniji.

395 Navesti i ukratko objasniti tri tehnike optimizacije specifične za programski jezik C++.

1. Koristiti standardnu biblioteku. Teško je nešto uraditi efikasnije nego u standardnoj biblioteci. Čak i kada u tome uspemo, to će verovatno već sledećom verzijom biblioteke biti prevaziđeno.
2. Upotrebljavati reference umesto pokazivača (jednako efikasno, a mnogo čistije).
3. Odložena inicijalizacija objekata. Za neke operacije nam možda i nisu neophodni kompletno inicijalizovani objekti. Umesto da se u konstrukciji izvede puna inicijalizacija, možda je dovoljno da se izvede samo priprema za inicijalizaciju, a da se ostalo uradi pri prvoj upotrebi nekog od složenijih metoda.
4. Iz delova koda koji se optimizuju izbaciti rukovanje izuzecima. Obrada izuzetaka je relativno neefikasna.

396 Šta su „optimizacije u hodu“? Navesti primere.

Neke optimizacije mogu da se prave u hodu (ali veoma oprezno):

- Prenošnje objekata po referenci (osim, eventualno, u slučaju sasvim malih objekata);
- Deklarisanje privremenih promenljivih što dublje u kodu (da se ne prave ako nije potrebno);
- Koristiti konstrukciju objekata (inicijalizaciju) pre nego dodeljivanje;
- Koristiti liste inicijalizacija članova i baznih objekata;
- Implementirati sopstvene operatore alokacije i dealokacije (new i delete);
- Upotreba šablona funkcija i metaprogramiranja.

397 Šta su profajleri? Čemu služe? Šta pružaju programerima?

Profajleri su alati za podršku optimizovanju. Za svaki potprogram (ili čak blok ili naredbu programa) računaju ukupno vreme izvršavanja, broj izvršavanja, vreme provedeno u pozivima i vreme provedeno u samom kodu. Mogu da mere i zauzeće memorije, upotrebu keš memorije, razne druge stvari. Primeri:

- GNU gprof
- Valgrind

398 Prazno (radi usaglašavanja odgovora sa ispitnim pitanjima).

399 Šta je korisnički interfejs? Šta je grafički korisnički interfejs?

Korisnički interfejs (UI) predstavlja način na koji osoba interaguje sa softverom ili hardverom. Poželjno je da korisnički interfejs bude intuitivan za korisnika.

Grafički korisnički interfejs (GUI) predstavlja korisnički interfejs sa grafičkim kontrolama, gde korisnik može da interaguje sa softverom koristeći miš ili tastaturu. Primer: Način koji interagujemo sa operativnim sistemom na *Windows*-u.

400 Koji su osnovni kvaliteti i slabosti grafičkih korisničkih interfejsa?

Prednosti:

- Ne zahteva memorisanje imena komandi;

- Ne zahteva memorisanje parametara komandi;
- Uglavnom se lakše nauči korišćenje softvera na taj način;
- *Drag-and-drop* svojstvo;

Mane:

- Dodatna cena za razvoj;
- Dodatno vreme za razvoj;
- Uglavnom sporiji rad nego preko komandi;
- Zahteva više memorije;

401 Od čega zavisi upotrebljivost korisničkog interfejsa?

Korisnički interfejs treba da bude:

- **Čist:** Bitne informacije su očigledne. Olakšava učenje i smanjuje pravljenje grešaka. od strane klijenta.
- **Konzistentan:** Klijent bi trebalo da može da iskoristi prethodno naučeno za rešavanje novih zadataka.
- **Jednostavan:** Lako se uči.
- **Kontrolisan od strane klijenta:** Klijent kontroliše interfejs, ne računar.
- **Direktan:** Uslovno posledične veze su jasno vidljive.
- **Praštajuć:** Klijent sme da pravi greške.
- **Daje povratne informacije:** Informiše korisnika o stanju zadatka.
- **Estetičan:** Vizuelno privlačan i jasan način prezentovanih informacija.[?]

402 Koji su osnovni ciljevi pri oblikovanju korisničkog interfejsa?

Pogledati prethodno pitanje.

403 Kako se testira korisnički interfejs?

Korisnički interfejs se se testira preko testova prihvatljivosti, gde podrazumevamo da je pre toga odrađeno jedinično testiranje, integraciono testiranje i sistemsko testiranje.

404 Primeri ispitnih pitanja za usmeni

1. Nasledjivanje i hijerarhije klasa u programskom jeziku C++.
2. Šabloni funkcija i klasa u programskom jeziku C++.
3. Statičko i dinamičko vezivanje u programskom jeziku C++.
4. Konstruktori, destruktori i ostali metodi koji se mogu implicitno izvršavati u programskom jeziku C++.

5. Standardna biblioteka programskog jezika C++.
6. Problemi i neuspesi pri razvoju softvera.
7. Savremeni koncepti razvoja softvera.
8. Objektno orijentisane razvojne metodologije. Pojmovi, koncepti, kontekst.
9. UML. Najvažnije vrste dijagrama.
10. Obrasci za projektovanje. Pojam, namena, elementi, klasifikacija, primeri,...
11. Obrazac za projektovanje Posetilac.
12. Obrazac za projektovanje Posmatrač.
13. Obrazac za projektovanje Dekorater.
14. Bagovi. Okolnosti koje podstiču ili ometaju nastajanje bagova. Tehnike prevencije.
15. Pravila debugovanja.
16. Tehnike upotrebe debagera.
17. Agilni razvoj softvera.
18. Ekstremno programiranje.
19. Razvoj vođen testovima.
20. CppUnit.
21. Catch.
22. Refaktorisanje. Pojam, namena, klasifikacija, primeri,...
23. Dizajn i arhitektura softvera.
24. Kohezija u razvoju softvera.
25. Spregnutost u razvoju softvera.
26. Arhitekture zasnovane na događajima. Razvoj zasnovan na događajima.
27. Konkurentno, paralelno i distribuirano izvršavanje. Procesi i niti.
28. Elementi biblioteke Qt za programiranje i sinhronizaciju niti.
29. Vrste potprograma u kontekstu konkurentnog programiranja.
30. Sinhronizacija niti i procesa.
31. Metrike u razvoju softvera.
32. Metrike dizajna softvera.
33. Sistemi za kontrolu verzija.
34. Sistemi za praćenje zadataka i bagova.
35. Dokumentacija softvera.
36. Optimizacija softvera.