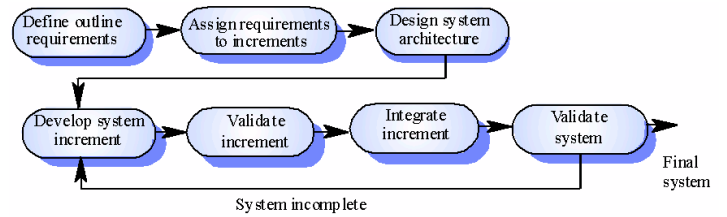
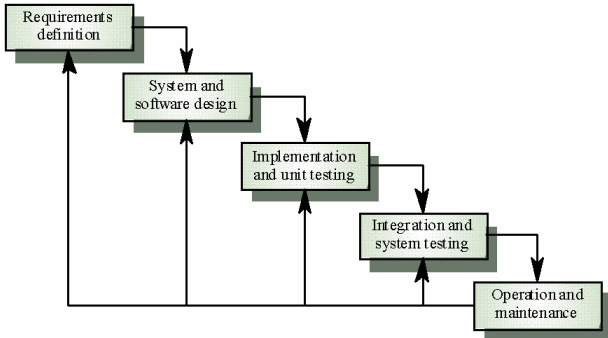
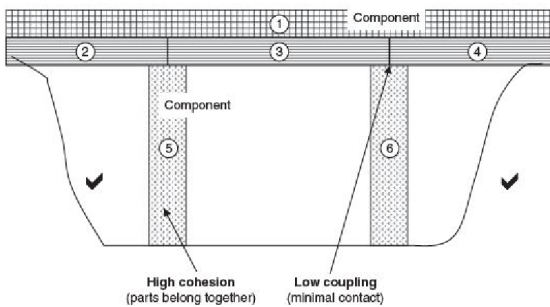


7. Krátko vysvetlite rozdiel medzi *verifikáciou* a *validáciou* [3]

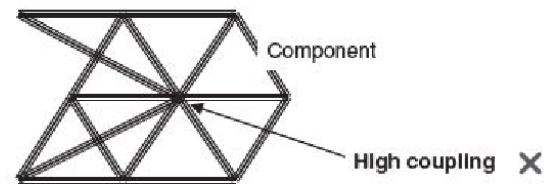
8. Pod obrázky napíšte názvy modelov vývoja softvéru: [3]



9. Pokúste sa vysvetliť nasledujúce dva obrázky a ich súvis so softvérovým inžinierstvom: [4]



High cohesion and low coupling—bridge example



A questionable architecture—high coupling in a truss

10. Pokúste sa jednou vetou vysvetliť nasledujúce ciele, ktoré sledujeme pri návrhu softvéru: [10]

Sufficiency:

Understandability:

Modularity:

Cohesion:

Coupling:

Robustness:

Flexibility:

Reusability:

Information hiding:

Efficiency:

Reliability:

11. Vyberte si jeden návrhový vzor a pokúste sa ho vysvetliť. [6]

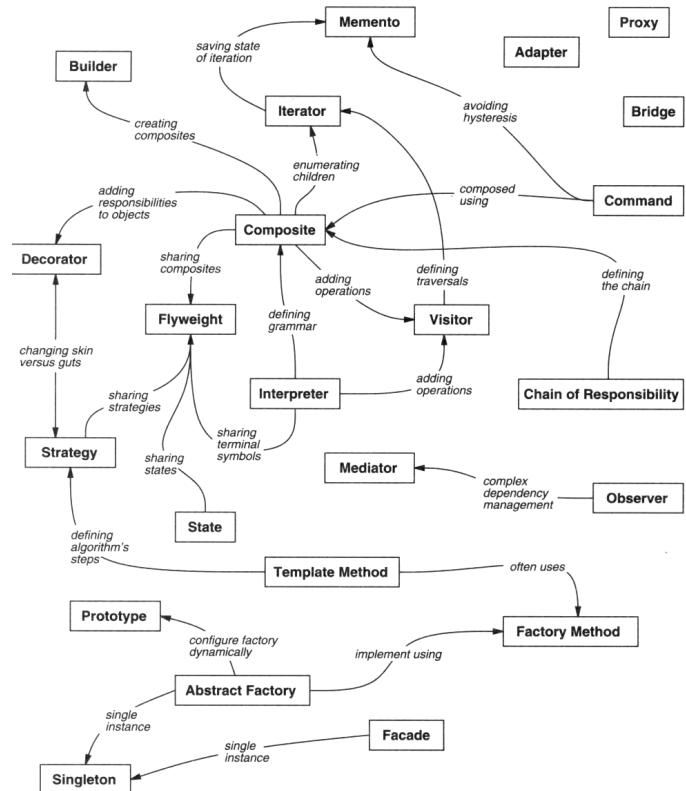


Figure 1.1: Design pattern relationships

12. Vymyslite si príklad akéhokoľvek informačného systému (môže byť aj nejaký existujúci).

Činnosť navrhovaného systému v krátkosti opíšte prirodzeným jazykom (max 10 riadkov).

Predstavte si návrh Vášho systému a z tohto návrhu nakreslite: [30]

- diagram tried (*class diagram*)
- diagram používateľských scenárov (*use case diagram*)
- sekvenčný diagram (*sequence diagram*)
- stavový diagram (*state diagram*) alebo diagram činností (*activity diagram*)
- diagram komponentov (*component diagram*)
- diagram rozmiestnenia elementov (*deployment diagram*)

(stačí vždy jeden vybraný príklad pre nejakú časť systému, ku každému diagramu pridajte krátky komentár; celkový návrh nemusí byť kompletný, ale uvedené by malo byť navzájom konzistentné)

Prémia: krátko vysvetlite 3 rôzne heuristiky pre tvorbu čistého kódu. [**extra 7**]