

ΑΤΕΙ Πειραιά
Τμήμα Ηλεκτρονικών Υπολογιστικών Συστημάτων

Μηχανική Λογισμικού
Β' Εξεταστική εαρινού α.ε. 2009-2010

Θέμα 1^ο.

α. Περιγράψτε το μοντέλο κύκλου ζωής λογισμικού τύπου Σπείρας. **(Μονάδες 2)**

β. Ποιες είναι οι κατηγορίες εργασιών του παραπάνω μοντέλου; **(Μονάδες 2)**

Θέμα 2^ο.

«Ζητείται να κατασκευαστεί το πληροφοριακό σύστημα LeBall, το οποίο θα παρακολουθεί τα στατιστικά ενός παιχνιδιού καλαθοσφαίρισης. Ο χειριστής του λογισμικού θα μπορεί να επιλέξει τις δύο ομάδες που παίζουν στον συγκεκριμένο αγώνα και να εμφανίσει τη σύνθεση με του παίχτες (τα στοιχεία κάθε ομάδας προϋπάρχουν). Έπειτα έχει τη δυνατότητα να εισάγει τους πόντους (βολές, δίποντα, τρίποντα) κάθε παίχτη, τα φάουλ που έκανε, και τα κοψίματα. Εξωτερικά συστήματα, π.χ. καναλιών τηλεόρασης, μπορούν να συνδέονται με το LeBall και να αντλούν όλες τις πληροφορίες που έχουν εισαχθεί για τον αγώνα. »

Σύμφωνα με τις παραπάνω απαιτήσεις:

α. Δημιουργήστε ένα UML διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης (Use Case Diagram) **(Μονάδες 2)**

β. Δημιουργήστε ένα UML διάγραμμα κλάσεων σε υψηλό (business) επίπεδο (Class Diagram) **(Μονάδες 2)**

Θέμα 3^ο.

α. Τι εννοούμε με τον όρο δοκιμές λογισμικού; **(Μονάδα 1)**

β. Αναφέρετε τρεις (3) κατηγορίες δοκιμών λογισμικού; **(Μονάδα 1)**

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ !!!!