

Név: «Név»				Neptun : «Neptun»				«VS»		
1:	2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	B:	Σ:	

**Az első lapon található feladatok megoldására 30 perc áll rendelkezésére. Az elérhető 24 pontból minimum 14 pontot kell kapnia ahhoz, hogy a második lapon szereplő feladatokra adott megoldásait értékeljük.**  
A feladatokban adott rossz válaszokért pontlevonás jár, de feladatonként az összpontszám legalább 0.

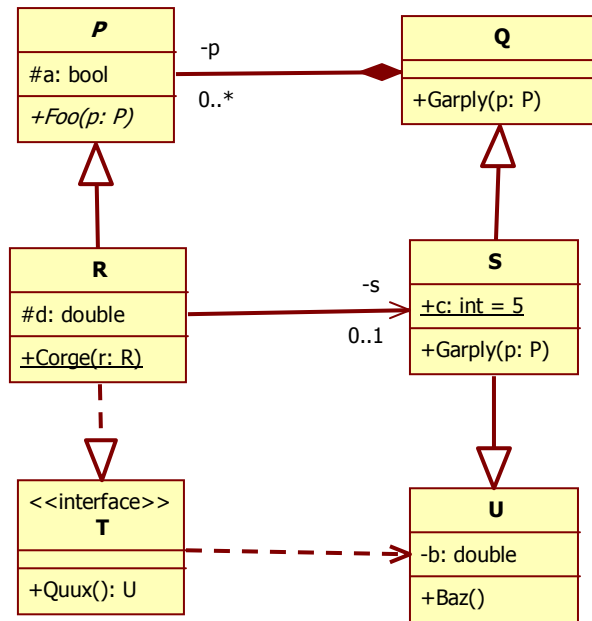
**1. feladat.** Minősítse az alábbi állításokat! (8 pont)

Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Az ISO 9001 szabvány és a CMMI modell együttesen is alkalmazható egy szoftvercégnél.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A RUP agilis szoftverfejlesztési életciklus modell.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Az ISO 25000 szabványcsalád a szoftverfejlesztési folyamat minőségével foglalkozik.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A jó szoftver esetében a rövid válaszidő és a folyamatos rendelkezésre állás mindig alapkövetelmény.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Az IREB (International Requirements Engineering Board) szerint a követelmények modellezésének hármas csoportosítása: adat, viselkedés, funkcionalitás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Az ISO 12207 szabvány semmilyen életciklus modellt nem ír le.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ha SPICE modellt alkalmazunk, nekünk kell kiválasztani, hogy mely folyamatok képességi szintjét szeretnénk fejleszteni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A szoftver jó minősége pontosan a jó teszteléssel biztosítható.

**2. feladat.** Minősítse az alábbi állításokat! Minden esetben szoftverfejlesztési projektről van szó. (8 pont)

Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A "projekt terv" pontosan a tevékenységek hálódigramját vagy sávdigramját jelenti.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Agilis szoftvertervezés szerves része a User Story / felhasználói történet / Story Point meghatározása.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Agilis projekteknél a tesztelést nem kell megtervezni, mert a tesztelők tapasztalat alapján gyorsabban le tudják futtatni a teszteket.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A „feladatok váltogatása” a szoftverfejlesztésben a Hét Pazarlás egyike .
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A tesztelés pontosan a hibakeresést és hibajavítást jelenti.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A kockázatmenedzsment célja, hogy a kockázatokat azonosítva előfordulási valószínűségüket nullára csökkentsük.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ha Scrum-ot alkalmazunk, a kód méretét kötelezően IFPUG módszerrel kell mérni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A projektvezetőnek nem kell követnie a készülő kód méretét, mert ez a fejlesztők dolga.

3. feladat. Az alábbi UML2 diagram alapján - a kulcs felhasználásával - jellemezze az állításokat! (8 pont)



- |   |         |
|---|---------|
| A - csak az első tagmondat igaz                         | (+ -)   |
| B - csak a második tagmondat igaz                       | (- +)   |
| C - mindkét tagmondat igaz, de a következtetés hamis    | (+ + -) |
| D - mindkét tagmondat igaz és a következtetés is helyes | (+ + +) |
| E - egyik tagmondat sem igaz                            | (- -)   |

[E]	R Quux függvénye nem hozhat létre S objektumot, mert az UML szabvány nem engedi meg a többszörös öröklődést.
[C]	U Baz függvénye módosíthatja a b attribútum értékét, mert U b attribútuma nem statikus.
[B]	R Corge függvénye nem módosíthatja az r paraméter d attribútumát, mert R Corge függvénye statikus.
[E]	S Garply függvénye nem módosíthatja a c attribútum értékét, mert S c attribútuma konstans.
[C]	R és S interfésze különbözik, mert S nem implementálja a T interfészt.
[B]	S Garply függvénye nem kaphat paraméterül R objektumot, mert S nem ismeri R-t.
[C]	Q nem módosíthatja P a attribútumát, mert P nem tartalmazza Q-t.
[E]	R Foo függvénye nem módosíthatja a d attribútum értékét, mert R Foo függvénye absztrakt.

**A következő feladatokat csak akkor értékeljük, ha az előző lapon szereplő feladatokból minimum 14 pontot ért el. A feladatokban adott rossz válaszokért pontlevonás jár, de feladatonként az összpontszám legalább 0.**

**4. feladat.** Az alábbi listából jelölje, mely állítások igazak és melyek hamisak (6 pont)

Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A tesztelési folyamatokat leíró TMMi modell szerkezete teljesen megegyezik a CMMI modell szerkezetével.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Határérték tesztelés esetében a teszt eseteket a kód belső szerkezete alapján hozzuk létre.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A Peer review egy dinamikus tesztelési technika, amelyik a CMMI modellben is megjelenik.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fehér doboz tesztelési technikát agilis fejlesztés esetében nem lehet alkalmazni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A strukturális tesztelés előnye, hogy pontos méréseket tesz lehetővé a teszt lefedettséggel kapcsolatban.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A teszt eseteknek tartalmazniuk kell a teszt végrehajtása során kapott kimenő adatokat.

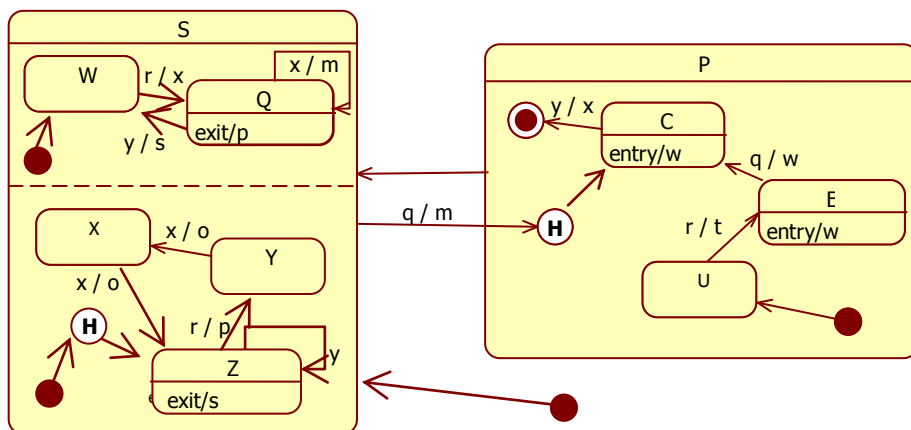
**5. feladat.** Az alábbi listából jelölje, hogy melyek tipikusan (igen) az agilis projekttervezés és projektkövetés eszközei vagy technikái, és melyek nem azok (nem). (8 pont)

Igen	Nem	Eszköz vagy technika
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Burnup Chart
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gantt chart
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Planning Poker
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TDD (Test Driven Development)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Csapat sebessége (Team Velocity)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritikus út számolás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Continuous Integration
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DoD (Definition of Done)

**6. feladat.** Az alábbi táblázatba írja be, hogy az egyes folyamatok a CMMI modell hányas érettségi szintjén jelennek meg! (4 pont)

Folyamat neve és szokásos, angol nyelvű rövidítése	Érettségi szint, amelyen a folyamat megjelenik
Oksági elemzés (CAR)	5
Konfigurációmenedzsment (CM)	2
Verifikáció (VER)	3
Kockázatkezelés (RSKM)	3

7. A következő UML2 állapotdiagram alapján minősítse az állításokat! (8 pont)



A kezdés után a következő esemény-szekvencia hatására: **r, x, q, y, x, r,**

Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	S összes állapotát érintjük.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Pontosan kétszer érintettük a Q állapotot.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	S-nek nincs olyan állapotja, amit pontosan kétszer érintettünk.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Az események végén Q állapotba kerülünk.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Van olyan átmenet, amikor pontosan 2 különböző tevékenység hajtódik végre.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Van olyan tevékenység, ami pontosan négyszer hajtódott végre.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pontosan egyszer érintettük a C állapotot.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Nincs olyan tevékenység, ami nem hajtódik végre.

Eredmények értékelése:

Pontok	Jegy	Pontok	Jegy	Pontok	Jegy	Pontok	Jegy	Pontok	Jegy
0-	1	21-	2	28-	3	35-	4	42-	5