

Név: «Név»				Neptun : «Neptun»			«VS»		
1:	2:	3:	4:	5:	6:	7:	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.

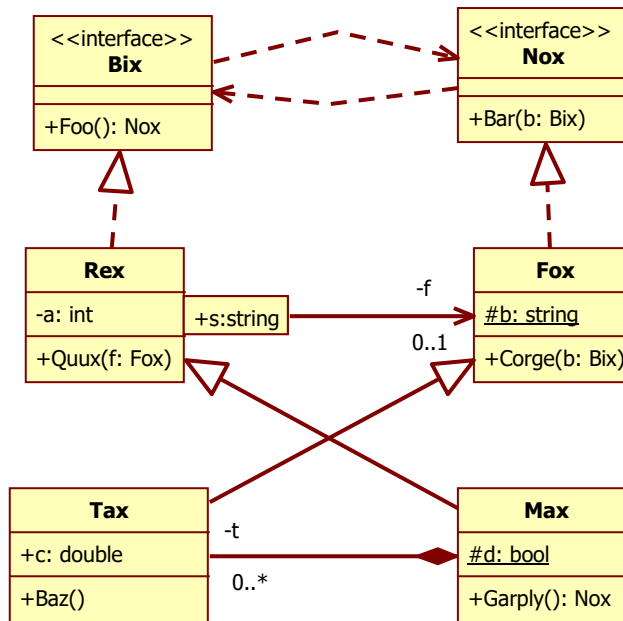
1. feladat. Minősítse az alábbi állításokat! (8 pont)

Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A SPICE modell 6 képességi szintet határoz meg egy folyamat esetében.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A Scrum szekvenciális szoftverfejlesztési életciklus modell.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A „féregírtó paradoxon” a „Hét Pazarlás” egyike.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A jó szoftver esetében a rövid válaszidő és a megfelelő felhasználói dokumentáció mindig alapkövetelmény.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A szoftvermérnökök nem fogalmazhatnak meg funkcionális követelményeket egy szoftverre vonatkozóan; ez mindig a felhasználók feladata.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Az ISO 9001 szabvány és a TMMi modell együttesen is alkalmazható egy agilisán működő szoftvercégnél.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A CMMI modellben 5-ös érettségi szinten az összes, 5-ös érettségi szinten kötelező folyamatnak legalább 5-ös képességi szintűnek kell lennie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A szoftver jó minősége pontosan a jó és rendszeres auditokkal 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 “tesztelési terv” pontosan a tesztesetek leírását jelenti.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Agilis projektben Burn Down Chart-tal lehet a projekt előrehaladását követni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Agilis projektekben a tesztelést nem kell megtervezni, mert a tesztelők tapasztalat alapján gyorsabban le tudják futtatni a tesztek.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nem megengedhető a CMMI modell szerint, hogy a projekt előrehaladását Kanban Board-ról készített fotókkal dokumentálják.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A sikeres teszt eseteket nem szükséges dokumentálni, ha agilisán dolgozunk.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A mérséklés, a megegyezés, a csökkentés és az elkerülés lehetséges intézkedések a kockázat elhárítására.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ha Scrum-ot alkalmazunk, a kód méretét nem lehet COSMIC módszerrel mérni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ha Scrum-ot alkalmazunk, a kód méretét COSMIC módszerrel kell mérni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A PRINCE a RUP továbbfejlesztett változata.

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 (- -)

[A]	Bix nem helyettesíthető Nox-szal, mert interfészek között nem lehet körkörös függőség.
[B]	Egy Rex objektum legfeljebb egy Fox objektumot ismer, mert Fox nem ismeri Rex-et.
[A]	Tax Baz függvénye lekérdezheti a b attribútum értékét, mert Fox b attribútuma konstans.
[C]	Fox Bar függvénye nem kaphat paraméterül Tax objektumot, mert Fox nem ismeri Tax-ot.
[E]	Max Garply függvénye nem adhat vissza Fox objektumot, mert Max nem függ Fox-tól.
[C]	Rex Foo függvénye nem hozhat létre Max objektumot, mert Max nem implementálja a Nox interfészt.
[B]	Rex Quux függvénye módosíthatja közvetlenül Max d attribútumát, mert Max d attribútuma nem privát.
[A]	Tax Baz függvénye hozhat létre Max objektumot, mert egy Tax objektum több Max objektumot is tartalmaz.

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 GQM paradigma tesztelési folyamatok mérésére nem alkalmazható.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Strukturális tesztelés esetében a teszt eseteket a kód belső szerkezete alapján hozzuk létre.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A Peer Review statikus tesztelési technika.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A rendszertervezés során alapvetően a rendszer statikus és dinamikus nézetét írjuk le.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Egy projekt hálódigramjában a kritikus úton azok a tevékenységek helyezkednek el, amelyeknek teljes időjátéka nem 0.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Konfigurációs elemeket nemcsak a kódra, hanem a szoftverfejlesztési projekt során készülő összes munkatermékre azonosítani kell.

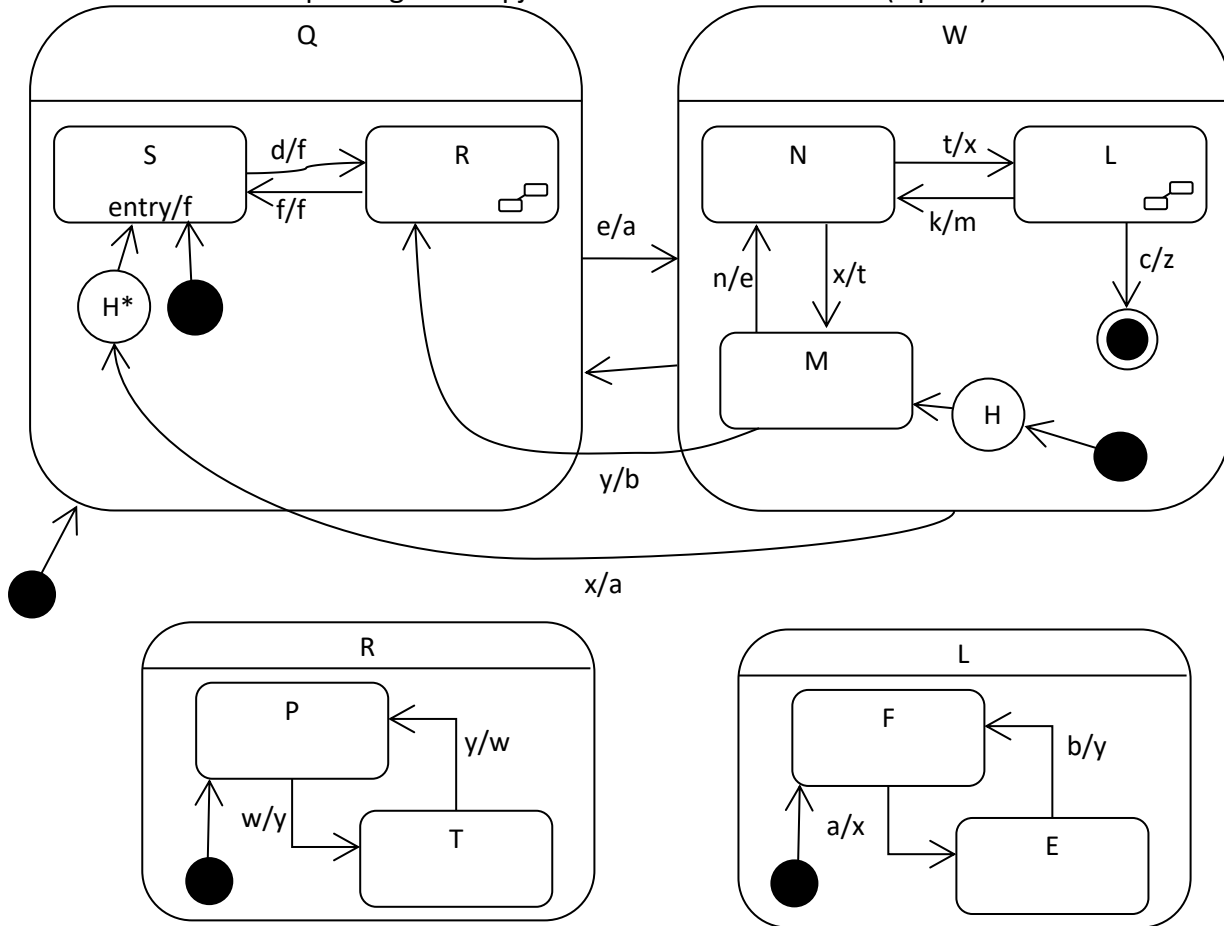
Az alábbi listából jelölje, hogy melyik lehet (igen) és melyik nem lehet (nem) egy mozijegyet árusító webes alkalmazás nem-funkcionális követelménye! (8 pont)

Igen	Nem	Követelmény
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A foglalást ki lehet nyomtatni.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A rendszernek maximum 100 felhasználót kell egyszerre kezelnie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A rendszernek titkosított csatornán kommunikálnia kell a fizetésre elfogadott bankkártyákat kibocsátó bankokkal.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A lefoglalt mozijegyet a rendszer 15 percig megőrzi, ezalatt a felhasználónak fizetnie kell. Ha nem fizet, a foglalás megszűnik.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A válaszüzenetnek mindig 5 sec alatt kell lennie.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A rendszer visszaigazolást küld a vásárlásról a foglaláskor megadott email címre.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A rendszernek PC-n, Tableten és Androidot használó okostelefonon is működnie kell.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Egyszerre maximum 10 mozijegyet lehet foglalni ugyanarra az előadásra.

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
Követelményfejlesztés (RD)	3
Döntéselemzés (DAR)	3
Mérés és elemzés (MA)	2
Projektkövetés és -vezérlés (PMC)	2

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



Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	M állapot után csak N és R következhet egy lépésben
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	T állapotból elérhető egy lépésben E
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E állapotból elérhető egy lépésben T
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	F állapotból „x” esemény hatására átléphetünk R állapotba

A kezdés után az **d, w, e, n, t, a, x** esemény-szekvencia hatására:

Igaz	Hamis	Állítás
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P állapotba kerülünk
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	érintettük az F állapotot
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Volt olyan átmenet, amikor nem hajtott végre tevékenység
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	összesen annyiszor fut le az „f” tevékenység, mint az „a”

Eredmények értékelése:

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