

Métodos de Desenvolvimento de Software: 1º teste 2014/2015

↳ Parte I: Software Engineering

1. (d) 2. (a) F (b) F (c) T (d) (e) T // (e)
3. (a) T (b) F (c) T (d) F

↳ Parte II: Project Planning

1. //

↳ Parte III: Project Monitoring

1. (j)

↳ Parte IV: Use Case Diagrams

1. // • o use case "Buy groceries" não pode estar localizado fora da caixa do sistema

• não pode existir a ligação de "pay" entre o ator "Delivery guy" e o ator "Customer"

• não pode haver use cases sem nenhuma ligação com pelo menos um ator

• o facto do use case "Pay" estender "Pay with ATM"

• o ator Employee não pode estar dentro da caixa do sistema

• o use case Nova Pizza Uniform não faz sentido visto que não representa nenhuma interação com o sistema

• fazia mais sentido o use case "Setup prices" incluir "Setup sales campaign", em vez de contrário

2. (a) T (b) F (c) T (d) F (e) F (f) T (g) T
(h) F (i) T

3. 4ª opção

↳ Parte V: Activity Diagrams

1. (a) ✓ (b) ✓ (c) ✓ (d) ✓ (e) ✓

2. (a) F (b) F (c) ✓ (d) ✓ (e) F

3. (a) F (b) T (c) T (d) T (e) F (f) T (g) T

(h) F

(i) T

(j) F

4, (b) e (c)

5, toda máquina $\mathbb{R}(E)$

6,  customer

$\mathbb{R}$

system

