

Okruhy ke zkoušce z předmětu

„Projektování informačních systémů 1“

01 Analýza podnikových procesů

- BPMN diagram spolupráce – princip
- Události
 - Vstupní
 - Vnitřní
 - Koncové
 - Pod-typy událostí
 - Edge-mounted události
 - Přerušující a nepřerušující události
- Aktivita
 - Task a sub-proces
 - Typy tasků
 - Typy sub-procesů
- Rozhodovací uzly
 - XOR – data-based
 - XOR – event-based
 - OR
 - AND
 - Komplexní
 - Použití podmínek u rozhodovacích uzlů
- Sémantika throw a catch
- Použití kontextů, B2B interakce
- Konektory a ostatní elementy sekvenčního toku (group, annotation)
- Workflow patterns – význam a použití

02 Správa požadavků

- Požadavky ve vztahu k UML
- Funkční požadavky – vymezení, definice
- Nefunkční požadavky – vymezení, definice
- Zdroje požadavků
- Vztah požadavků a případů užití

03 Diagram případů užití (Use Case Diagram)

- Pojem aktér
- Pojem případ užití/typová úloha
- Scénáře případů užití
- Možnosti zápisu scénářů typových úloh
- Element boundary (hranice systému)
- Relace <<use>>
- Relace <<include>>
- Relace <<extend>>
- Body rozšíření (extension points)
- Zápis relace <<include>> ve scénáři
- Zápis relace <<extend>> ve scénáři
- Dědičnost mezi aktéry

04 Diagram tříd (Class Diagram)

- Pojem třída
- Vtáh třídy a objektu
- Abstraktní třída
- Asociační třída
- Asociace
- Agregace
- Kompozice
- Multiplicita
- Role
- Atributy a operace

05 Sekvenční diagram

- Použití objektů v sekvenčním diagramu
- Časová osa
- Čára života objektu
- Aktivace objektu
- Volání call
- Volání signal
- Synchronní volání
- Asynchronní volání
- Návratové hodnoty

- Fragment loop
- Fragment alt
- Fragment opt
- Fragment par
- Fragment ref
- Zápis relace <<include >> v sekvenčním diagram
- Zápis relace <<extend>> v sekvenčním diagram

06 Agilní přístup k řízení projektu – SCRUM

- Princip agilního řízení
- SCRUM meeting
- Sprint
- Product backlog
- Team member
- Scrum master
- Product owner
- Scrum retrospektiva
- Životní cyklus vývoje IS/SW produktů s využitím agilního přístupu