

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - Εισαγωγή στην Ανάπτυξη Λογισμικού

A/A	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (10Μ)				M
1.1	Θα μπορούσαμε να ορίσουμε το λογισμικό ως ένα σύνολο προγραμμάτων -δομές δεδομένων και εντολές- καθώς και υλικού τεκμηρίωσης.(αντιστοίχιση)				3
	A. δομές δεδομένων	1. παρέχουν στους χρήστες τις επιθυμητές λειτουργίες			
	B. εντολές	2. τρόπος λειτουργίας και χρήσης των προγραμμάτων			
	Γ. υλικού τεκμηρίωσης	3. επιτρέπουν στο πρόγραμμα να διαχειρίζεται πληροφορίες			
1.2	Τεχνολογία λογισμικού - Βήματα ανάπτυξης λογισμικού .(αντιστοίχιση)				3
	A. Ανάλυση	1. βλέπουμε αν το λογισμικό που αναπτύχθηκε ικανοποιεί τις αρχικές απαιτήσεις που τέθηκαν με βάση χαρακτηριστικά όπως η αποδοτικότητα, η μεταφερισιμότητα, η αξιοπιστία κ.τ.λ.			
	B. Κατασκευή	2. καθορίζεται σε συνεργασία με τους τελικούς χρήστες (end-users) τι ακριβώς θα κάνει το λογισμικό - ποιες ακριβώς λειτουργίες- και ποιοι ενδεχόμενοι περιορισμοί τίθενται στη λειτουργία του. Η δραστηριότητα που εμπεριέχει αυτό το βήμα λέγεται προσδιορισμός απαιτήσεων.			
	Γ. Έλεγχος	3. Περιλαμβάνει την αρχιτεκτονική Σχεδίαση, την λεπτομερή σχεδίαση και την κωδικοποίηση			
1.3	Πληροφοριακό Σύστημα μιας επιχείρησης/οργανισμού είναι ένα σύστημα που αποτελείται από _____ μέσω των οποίων παράγονται, φυλάσσονται, διακινούνται και μετασχηματίζονται οι πληροφορίες που είναι χρήσιμες για την επίτευξη των σκοπών της επιχείρησης/οργανισμού. (συμπλήρωση)				2,5
1.4	Η Αρχιτεκτονική εφαρμογών περιγράφει την δομή και την οργάνωση των εφαρμογών που χρησιμοποιούνται από μια επιχείρηση ή οργανισμό, εστιάζοντας στο πως αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με τους χρήστες. . Ποιο είναι το αντικείμενο της αρχιτεκτονικής εφαρμογών (επιλογή>1)				1,5
	A. η εσωτερική δομή των εφαρμογών	B. η εξωτερική τους συμπεριφορά και η σχέση τους με τα δεδομένα εισόδου / εξόδου.	Γ. Κανένα από αυτά	Δ. εστιάζει στη σχεδίαση των εφαρμογών.	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 – Κύκλος ζωής ανάπτυξης συστήματος

A/A	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (7Μ)	M
2.1	Η επιλογή του Κύκλου Ζωής Ανάπτυξης Συστήματος εξαρτάται από το έργο . (αντιστοίχιση)	3
	Α. 1. πριν μεταβούμε από το ένα στάδιο στο επόμενο πρέπει να έχει ολοκληρωθεί πλήρως το προηγούμενο στάδιο. Δεν υπάρχει δυνατότητα επιστροφής στο προηγούμενο στάδιο και εκ νέου αναπροσαρμογή. αποτελεί ένα άκαμπτο σύστημα που προϋποθέτει την έλλειψη ανθρώπινων λαθών.	

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

	Μελέτη του έργου Ανάλυση Σχεδιασμός Υλοποίηση Υποστήριξη B.	2. Στο τέλος κάθε κύκλου ή επανάληψης παράγεται ένα πρωτότυπο ως ένα προκαταρκτικό μοντέλο που δείχνει μία πτυχή του συστήματος. Για κάθε πρωτότυπο, η αναπτυξιακή διαδικασία ακολουθεί μια σειριακή διαδρομή μέσα από την ανάλυση, τον σχεδιασμό, την υλοποίηση, τον έλεγχο, την ενσωμάτωση με προηγούμενες συνιστώσες πρωτότυπων και τον προγραμματισμό για το επόμενο πρωτότυπο. Με την ολοκλήρωση του προγραμματισμού για το επόμενο πρωτότυπο ο κύκλος των δραστηριοτήτων αρχίζει ξανά.	
	Ανάλυση και Σχεδιασμός Δημιουργία 4^{ου} πρωτοτύπου Δημιουργία 3^{ου} πρωτοτύπου Δημιουργία 2^{ου} πρωτοτύπου Δημιουργία 1^{ου} πρωτοτύπου Προγραμματισμός επανάληψης Έλεγχος και ενσωμάτωση Προγραμματισμός επόμενης επανάληψης Γ.	3. Αρχικά η ανάλυση, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση είναι μικρής έκτασης. Τα πρώτα αποτελέσματα όμως που παίρνουμε μας δίνουν την δυνατότητα να γνωρίζουμε αν πραγματικά το σύστημα θα λειτουργήσει και θα πετύχει τους στόχους του. Στη συνέχεια αναλύοντας, σχεδιάζοντας και υλοποιώντας κάθε φορά όλο και μεγαλύτερο τμήμα μπορούμε να κάνουμε βελτιώσεις.	
2.2	Σύγχρονες Τάσεις στην Ανάπτυξη Συστήματος (αντιστοίχιση)		4
	A. Ενοποιημένη διαδικασία (UP)	1. εστιάζεται στην γρήγορη ανταπόκριση σε αλλαγές ενός δυναμικού περιβάλλοντος στο οποίο οι χρήστες δεν γνωρίζουν ακριβώς τι χρειάζεται και μπορεί να αλλάζουν συχνά προτεραιότητες. Σε αυτό το είδος του περιβάλλοντος, οι αλλαγές είναι τόσες πολλές που τελικά το έργο τελματώνει και δεν φτάνει ποτέ σε ολοκλήρωση.	
	B. Ακραίος Προγραμματισμός eXtreme Programming (XP)	2. ορίζει τέσσερις φάσεις του κύκλου ζωής: ▪ έναρξη ▪ επεξεργασία ▪ κατασκευή ▪ μετάβαση	
	Γ. Μεθοδολογία SCRUM	3. απαιτεί συνεχή δοκιμή, συνεχή ολοκλήρωση και μεγάλη συμμετοχή των χρηστών. Απαιτεί επίσης, ο προγραμματισμός να γίνεται από ομάδες των δύο προγραμματιστών που εργάζονται μαζί σε ένα σταθμό εργασίας όταν γράφουν και δοκιμάζουν τον κώδικα.	
		4. Το έργο προχωρά με την πρώτη έκδοση, που συνήθως παίρνει αρκετές επαναλήψεις για να ολοκληρωθεί. Όταν ολοκληρωθεί η πρώτη έκδοση, η δεύτερη έκδοση ξεκινά και το ίδιο συμβαίνει και με τις επόμενες εκδόσεις.	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - Ανάλυση Απαιτήσεων και Καθορισμός Προδιαγραφών

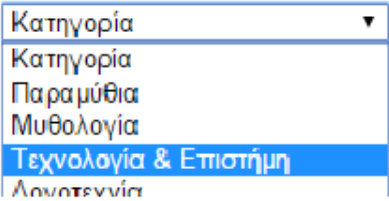
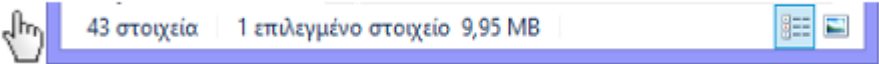
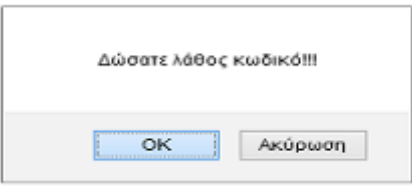
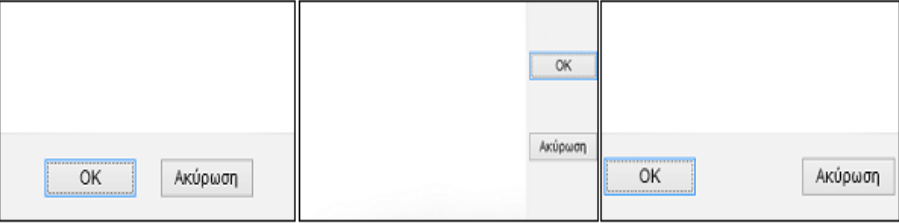
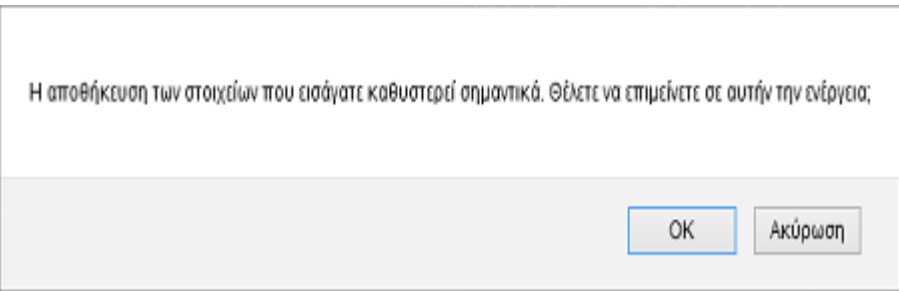
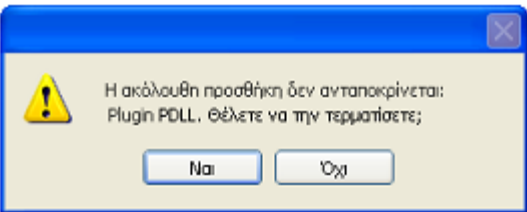
A/A	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (13,5Μ)		M
3.1	Απαίτηση είναι η περιγραφή μιας υπηρεσίας που θα πρέπει να παρέχει ένα σύστημα, μιας διεργασίας που θα πραγματοποιεί ή μιας συνθήκης που θα πρέπει να ικανοποιεί . Σε ποιο ερώτημα απαντάει (ανάπτυξη)		1
3.2	Λειτουργικές και μη λειτουργικές απαιτήσεις		2,5
	A. Λειτουργικές απαιτήσεις	1. Εκτύπωση των στοιχείων όλου του προσωπικού	
	B. Μη λειτουργικές απαιτήσεις	2. Παραγγελία on-line 24/7	
		3. Ασφάλεια συστήματος	
		4. Αλλαγή του ΦΠΑ σε όλες τις τιμές	
		5. Υποστήριξη χρηστών	
3.3	Οι απαιτήσεις του πελάτη βέβαια διαφέρουν πάρα πολύ από τις απαιτήσεις του συστήματος. Αναφέρατε τουλάχιστο 2 παραδείγματα (ανάπτυξη)		2
3.4	Ορισμός Προβλήματος Εξαγωγή Απαιτήσεων Ανάλυση Απαιτήσεων Προδιαγραφή Απαιτήσεων A B Γ		

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

	5. τα λάθη που θα γίνουν σε αυτό το στάδιο θα κοστίσουν σε χρόνο και σε χρήμα 6. Έτσι κάποια μοντέλα ακολουθούν τη δομημένη προσέγγιση ενώ άλλα ακολουθούν την αντικειμενοστραφή προσέγγιση	στοχευμένες ερωτήσεις. 11. Θα πρέπει να περιγράφει τη συμπεριφορά του λογισμικού προς το εξωτερικό του περιβάλλον (χρήστης, άλλες εφαρμογές λογισμικού).	
3.5	Ο σχεδιασμός ενός ΔΡΔ γίνεται σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες:		2,5
	a. Μία διαδικασία δεν επιτρέπεται να έχει εξόδους. b. Μία διαδικασία δεν επιτρέπεται να έχει μόνον εισόδους. c. Επιτρέπεται ροή δεδομένων από μία αποθήκη δεδομένων σε μία άλλη αποθήκη δεδομένων. Η μετακίνηση αυτή των δεδομένων πρέπει να γίνει μέσω διαδικασίας. d. Δεν επιτρέπεται ροή δεδομένων από μία εξωτερική οντότητα σε μία άλλη εξωτερική οντότητα. Η μετακίνηση αυτή των δεδομένων πρέπει να γίνει μέσω διαδικασίας. e. Δεν επιτρέπεται ροή δεδομένων από μία εξωτερική οντότητα σε μία αποθήκη Σημειώστε ποιοι είναι σωστοί και ποιοι λάθος		

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - Εισαγωγή στις Αρχιτεκτονικές Σχεδίασης

A/A	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (Μ)		M
4.1	Δώστε τον ορισμό της Αρχιτεκτονικής σχεδίασης		2
4.2	Στην πράξη, υπάρχει σημαντική επικάλυψη μεταξύ της διαδικασίας εύρεσης των απαιτήσεων του συστήματος και της αρχιτεκτονικής σχεδίασης. Κανονικά η καταγραφή προδιαγραφών του συστήματος δεν πρέπει να περιέχει στοιχεία σχεδίασης. Αυτό επιτρέπεται μόνον στον σχεδιασμό μικρών συστημάτων. (Σ/Λ)		1
4.3	Τεχνοτροπίες Σχεδίασης		2
	A. Σχεδίαση βασισμένη στις Διαδικασίες (Function Oriented)	1. Οι οντότητες και οι διαδικασίες ενσωματώνονται στο ίδιο κέλυφος.	
	B. Σχεδίαση βασισμένη στα αντικείμενα (Object Oriented)	2. Γίνεται διάκριση δεδομένων από τις διαδικασίες	
4.4	Στα διαγράμματα ΔΡΔ υπάρχουν συχνά δύο βασικοί τύποι χαρακτηριστικών περιοχών. Αυτά είναι οι κεντρικοί μετασχηματισμοί και τα κέντρα δοσοληψιών.		2
	A. οι κεντρικοί μετασχηματισμοί	1. είναι ένα σύνολο επεξεργασιών που εκτελεί την επεξεργασία δεδομένων εισόδου και παράγει δεδομένα εξόδου.	
	B. τα κέντρα δοσοληψιών	2. Σε ένα ΔΡΔ μια επεξεργασία χαρακτηρίζεται έτσι όταν δέχεται δεδομένα από επεξεργασίες που τα προετοιμάζουν και βρίσκονται πριν από αυτό και διανέμει τη ροή σε διάφορες επεξεργασίες ανάλογα με την λογική του συστήματος.	
4.5	Τα διάγραμμα ακολουθίας χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια της φάσης σχεδιασμού που υιοθετεί το αντικειμενοστραφή μοντέλο προσέγγισης. Απεικονίζουν τον τρόπο με τον οποίο τα αντικείμενα του συστήματος αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Γενικά απεικονίζουν τον κύκλο ζωής των αντικειμένων και τον τρόπο που διεξάγονται τα σενάρια λειτουργικότητας. Δίνουν έμφαση:		
			2
4.6	Ο σχεδιασμός ενός ΔΡΔ γίνεται σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες: A. Μία διαδικασία δεν επιτρέπεται να έχει εξόδους. B. Μία διαδικασία δεν επιτρέπεται να έχει μόνον εισόδους. C. Επιτρέπεται ροή δεδομένων από μία αποθήκη δεδομένων σε μία άλλη αποθήκη δεδομένων. Η μετακίνηση αυτή των δεδομένων πρέπει να γίνει μέσω διαδικασίας. D. Δεν επιτρέπεται ροή δεδομένων από μία εξωτερική οντότητα σε μία άλλη εξωτερική οντότητα. Η μετακίνηση αυτή των δεδομένων πρέπει να γίνει μέσω διαδικασίας. E. Δεν επιτρέπεται ροή δεδομένων από μία εξωτερική οντότητα σε μία αποθήκη Σημειώστε ποιοι είναι σωστοί και ποιοι λάθος		2,5
4.7	Οι κανόνες του Nielsen. Ο Jacob Nielsen διατύπωσε δεκατέσσερις ευριστικούς κανόνες για την αξιολόγηση μιας διεπαφής. Αντιστοιχίστε μερικούς από αυτούς.		2,5
	A. Αντιστοιχία μεταξύ του συστήματος και του πραγματικού κόσμου	B. Ορατή κατάσταση του συστήματος	
	C. Έλεγχος και ελευθερία του χρήστη	D. Συνέπεια και συμμόρφωση με πρότυπα	
	E. Πρόληψη σφαλμάτων	F. Αναγνώριση αντί της ενθύμησης	
	G. Αισθητική και μινιμαλιστική σχεδίαση	H. Αναφορά σφαλμάτων	

	1. Η σχεδίαση θα πρέπει να ακολουθεί τους κανόνες «Η απλότητα είναι χρυσός» και «Οτιδήποτε τοποθετείται στην διεπαφή του χρήστη θα πρέπει να έχει ένα καλό λόγο για να είναι εκεί».		
	2. Το σύστημα θα πρέπει να είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε αποτρέπει τον χρήστη από το να κάνει λάθη. Έτσι για παράδειγμα στην εισαγωγή δεδομένων είναι προτιμότερο για τον χρήστη να επιλέγει από μία λίστα δεδομένων παρά να τα πληκτρολογεί.	να 	
	3. Οι επιλογές και όλα τα στοιχεία και θα πρέπει να είναι ορατές ώστε ο χρήστης να μην είναι αναγκασμένος να θυμάται πληροφορίες από ένα τμήμα του διαλόγου σε ένα άλλο.		
	4. Το σύστημα θα πρέπει να ενημερώνει ανά πάσα στιγμή τους χρήστες για το τι συμβαίνει, με την κατάλληλη ανατροφοδότηση μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.		
	5. Το σύστημα θα πρέπει να βοηθάει τους χρήστες να αναγνωρίσουν τα σφάλματά τους, να προβαίνουν σε διάγνωση της αιτίας τους και να ανακάμπτουν από αυτά.		
	6. Οι χρήστες δεν θα πρέπει να αναρωτιούνται αν διαφορετικές επιλογές, πληροφορίες ή καταστάσεις σημαίνουν το ίδιο πράγμα.		
	7. Συχνά δημιουργούνται προβληματικές καταστάσεις στο σύστημα λόγω των χρηστών που κάνουν κάποια επιλογή εκ παραδρομής ή λόγω άλλων αστάθμητων παραγόντων π.χ. αδυναμία σύνδεσης στο Διαδίκτυο. Σε τέτοιες καταστάσεις είναι απαραίτητοι για τους χρήστες τρόποι για να αφήσουν εύκολα και γρήγορα την ανεπιθύμητη κατάσταση.		
	8. Το σύστημα θα πρέπει να ταιριάζει στο νοητικό επίπεδο και την ιδιοσυγκρασία του χρήστη και να ανταποκρίνεται στις προσδοκίες του. Δεν θα πρέπει να χρησιμοποιεί ορολογία και ιδέες που δεν γνωρίζει ο χρήστης:		

Στην εικόνα που ακολουθεί φαίνεται η διεπαφή από το ηλεκτρονικό κατάστημα «Το τέλειο». Η συγκεκριμένη οθόνη παραβιάζει σχεδόν όλους τους κανόνες του Nielsen. Να εντοπίσετε που ακριβώς παραβιάζονται αυτοί οι

Ηλεκτρονικό κατάστημα "Το τέλειο"

Το τέλειο
Ισμήνης 189, Θεσσαλονίκη
55535, Ελλάδα
[Κάνε κλικ για περισσότερες πληροφορίες](#)

Βήμα 3

Τα νέα μας

[Σας παρουσιάζουμε το νέο Strangeware 47!!!](#)

[Ήρθε για να μείνει: Chilli 254](#)

[Συγκριτικό laptops](#)

[Τα νέα μοντέλα κινητών](#)

[Οδηγός αγοράς tablet](#)

	Item	Qty	Περιγραφή
modify	c1350	1	Κάμερα AH
change	01141	1	Tablet JW
Εισαγωγή			transmit
Σύνολο:			443.99
Μεταφορικά:			16.00
Σύνολο:			459.99

[Ευχαριστούμε για την προτίμηση. Σας ενδιαφέρει η εγγραφή στο newsletter μας?](#)

☐ Νέα προϊόντα
 ☐ Προσφορές
 ☐ Δημοπρασίες

☐ Παρακαλώ επιλέξτε
 ☐ Εβδομάδας
 ☐ Μήνα

Διεύθυνση αποστολής

Email:

Όνομα:

Επώνυμο:

Διεύθυνση:

ΤΚ:

Περιοχή:

Πόλη:

Τηλ:

Φαξ:

****Λείπουν στοιχεία από τη φόρμα. Παρακαλώ προσπαθήστε ξανά****

κανόνες. Να γίνουν προτάσεις για την βελτίωση της χρηστικότητας της διεπαφής