

Instuderingsuppgifter läsvecka 1

1.

Ge exempel på vad som skiljer *programming in the large* från *programming in the small*.

2.

Ur användarnas perspektiv är bl.a. korrekthet och robusthet två aspekter på mjukvarukvalité. Vad menas med att koden är korrekt? Vad menas med att koden är robust?

3.

Vad är de viktigaste aspekterna på mjukvarukvalité från utvecklarnas perspektiv?

4.

Stelhet (*rigidity*) och bräcklighet (*fragility*) är två symtom på unken design (*design smell*). Förklara vad dessa båda begrepp betyder.

5.

Ge några orsaker till att en design blir unken?

6.

Ge några exempel på hur man i koden kan se att en design har eller håller på att ruttna.

7.

Hur kan man motverka att en design ruttnar?

8.

Vad innebär refaktorisering av ett programsystem?

9.

Varför är det viktigt att ett utvecklingsteam hålla sig till en gemensam kodstandard?

10.

Vad skall man tänka på när man väljer identifierarnamn i sina program?

11.

Vilka är fördelarna med en modulär design?

12.

Vad innebär begreppen *kohesion (cohesion)* och *koppling (coupling)*? Varför är dessa egenskaper viktiga vid programutveckling?

13.

Vilka premisser måste vara uppfyllda för att en modul skall kunna gå att återanvända?