
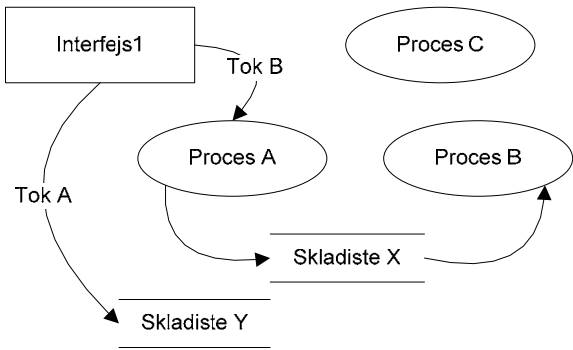
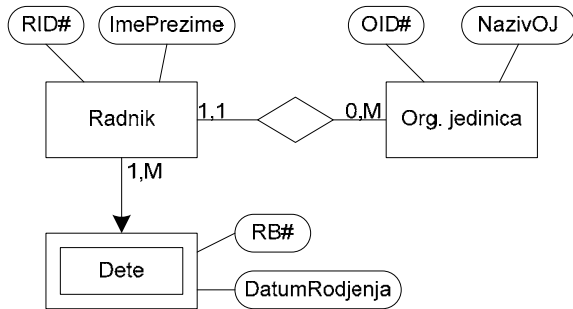


<p>1. Grafički simbol pravougaonik u Strukturnoj sistemskoj analizi koristi se za prikaz:</p> <p>a) Skladišta podataka b) Procesa c) Interfejsa d) Toka podataka</p>	<p>2. Grafički simbol  na PMOV-u predstavlja:</p> <p>a) Jak objekat b) Objekat specijalizacije c) Objekat generalizacije d) Slab objekat</p>
<p>3. Scenario slučaja korišćenja može se još formalno iskazati:</p> <p>a) Dijagramom klasa b) Dijagramom objekata c) Dijagramom aktivnosti d) Dijagramom komponenti</p>	<p>4. Za kreiranje konceptualnog modela koristi se sledeći UML dijagram:</p> <p>a) Dijagram sekvenci b) Dijagram klasa c) Dijagram prelaza stanja d) Dijagram komunikacije</p>
<p>5. Dijagrami tokova podataka SSA služe za kreiranje:</p> <p>a) modela procesa b) modela podataka c) modela zavisnosti između polja istog dokumenta d) modela zavisnosti između polja različitih dokumenata</p>	<p>6. Između dva slučaja korišćenja u UML 2.0 koriste se sledeće stereotipizovane veze:</p> <p>a) <<produce>> i <<build>> b) <<extend>> i <<include>> c) <<used>> i <<not used>> d) <<is a>> i <<has a>></p>

(18 poena)

<p>7. Da li je ispravan prikazani dijagram toka podataka SSA. Navesti sve uočene greške.</p>	<p>8. Opisati rečima model podataka prikazan na sledećoj slici.</p>
 <p style="text-align: right;">(6 poena)</p>	 <p style="text-align: right;">(6 poena)</p>

9. Napraviti UML dijagram klasa za deo informacionog sistema Svetskog prvenstva u fudbalu. Potrebno je voditi evidenciju o reprezentacijama učesnicama takmičenja sa osnovnim atributima ŠifraDržave, NazivDržave, kao i o njenim igračima sa sledećim osnovnim atributima: BrojNaDresu, ImePrezime, Pozicija, Godište. Svaka reprezentacija je raspoređena u jednu i samo jednu kvalifikacionu grupu. Omogućiti beleženje grada u kojem se igrala utakmica. Potrebno je modelovati utakmice, gde se tačno zna koja je reprezentacija u ulozi domaćina a koja u ulozi gosta. Za svaku utakmicu evidentirati broj postignutih golova domaće i gostujuće reprezentacije.

(10 poena)

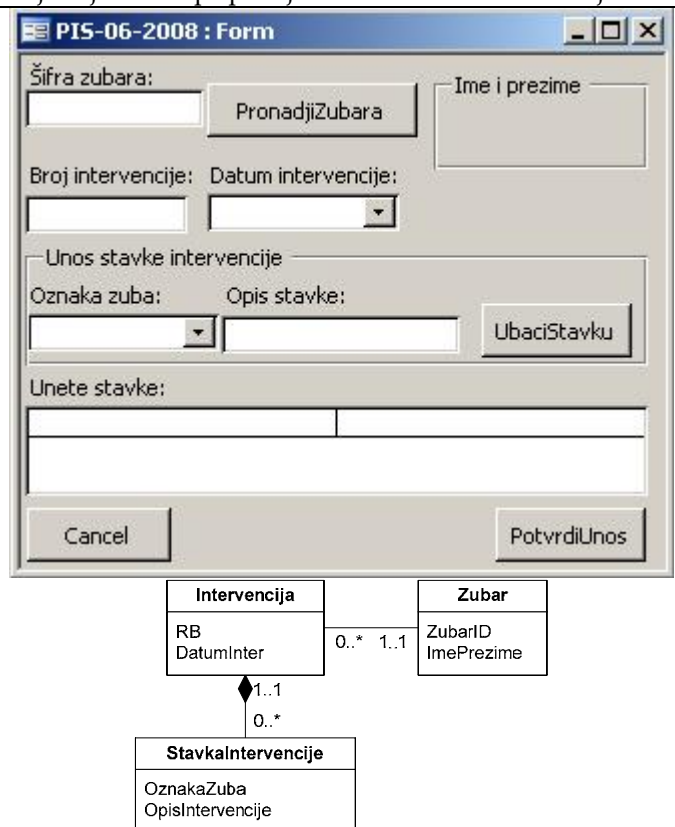
10. Nabrojati i ukratko opisati vrste modela u Modelom vođenom razvoju (MDA/MDD)?
Kako su ovi modeli međusobno povezani?.

(10 poena)

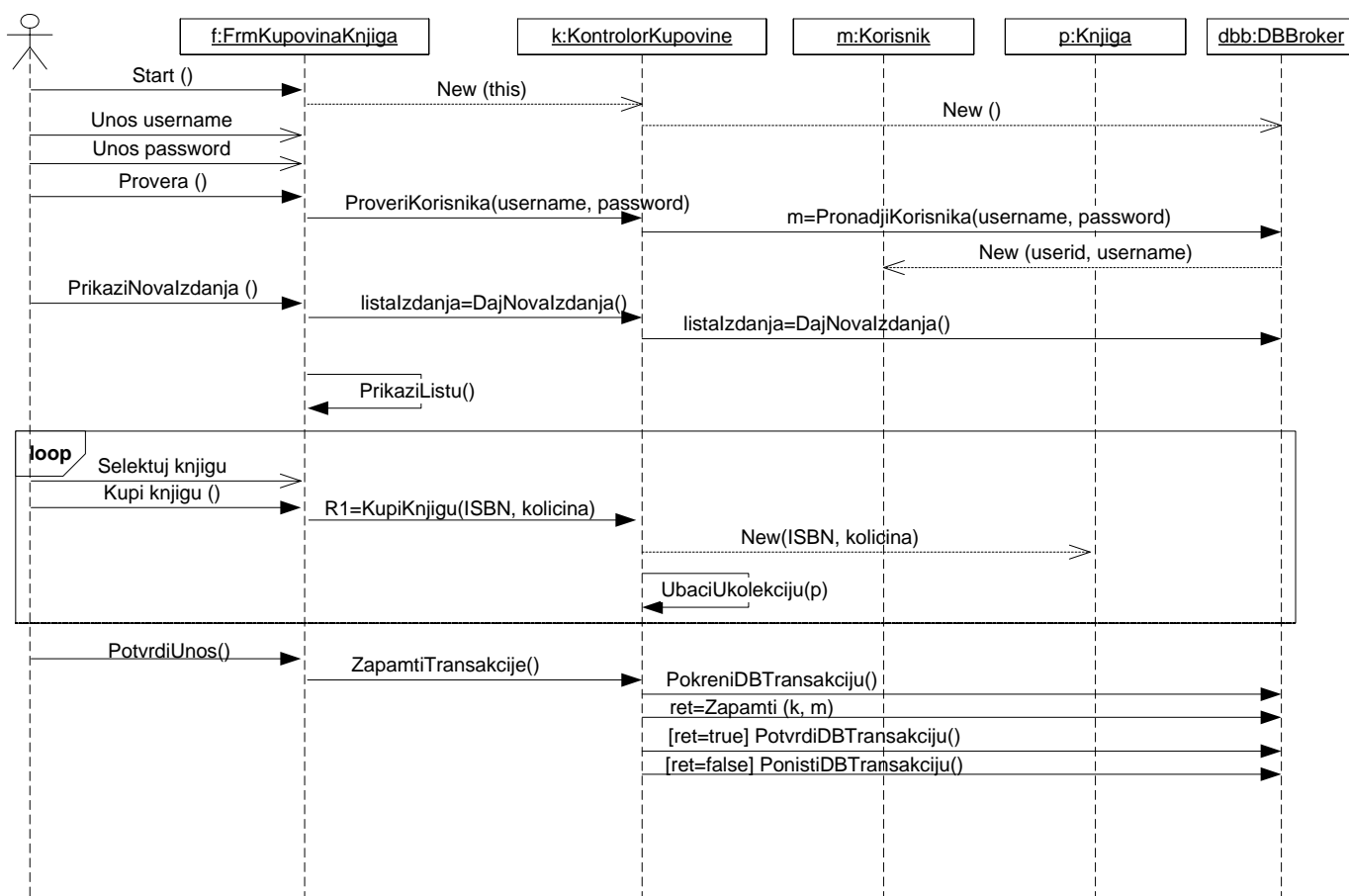
11. Nacrtati UML 2.0 dijagram sekvenci na osnovu sledećeg scenarija slučaja korišćenja. Primeniti Model-View-UseCaseController uzor. (30 poena)

Napomena: Zubari već postoje u bazi podataka. Unose se intervencije zajedno sa pripadajućim stavkama intervencije.

1. Korisnik pokreće formu za unos intervencije i stavki intervencije (stavka intervencije je nad jednim zubom).
2. Sistem instancira potrebne objekte za izvršenje slučaja korišćenja (obavezno objekat klase Intervencija).
3. Korisnik unosi šifru zubar.
4. Korisnik pritiska dugmić PronadjiZubara.
5. Sistem pronalazi u bazi zubar, instancira objekat Zubar i prikazuje na formi Ime i prezime zubar.
6. Korisnik unosi Broj intervencije i bira iz combo box-a Datum intervencije.
7. Korisnik u sekciji za unos stavke intervencije, bira iz combo box-a Oznaku zuba i unosi opis stavke.
8. Korisnik pritiska dugmić UbaciStavku.
9. Sistem prihvata poziv i instancira novi objekat Stavke intervencije i obezbeđuje njegovo skladištenje u operativnoj memoriji.
10. Korisnik ponavlja korake 7 i 8 sve dok ima stavki intervencije koje treba da evidentira.
11. Korisnik pritiska dugmić PotvrdiUnos.
12. Sistem prihvata poziv i obezbeđuje pamćenje svih objekata u bazu podataka pod transakcijom.



12. Nacrtati UML 2.0 konačni dijagram klasa na osnovu datog dijagrama sekvenci. (10 poena)



13. Na osnovu dijagrama sekvenci koji je dat u prethodnom zadatku nacrtati UML2.0 dijagram komunikacije. (10 poena)