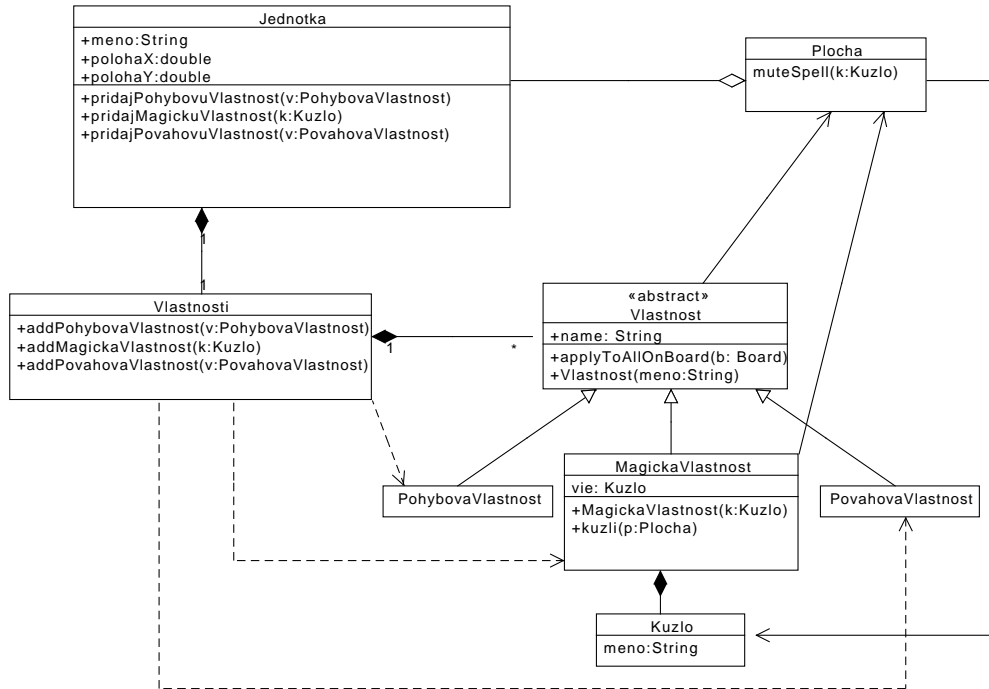


## Skúška z OOAM

Na prípravu na odpoveď máte 120 minút

1. Nasledujúci design porušuje mnohé designové princípy. Vyznačte niktore aspekty designu, ktoré považujete za "podozrivé"; navrhните možné úpravy



2. (a) V aquaparku sú informačné tabule, ktoré ukazujú počet ľudí v areáli (tabule môžu počas dňa pribúdať ubúdať). V systéme máme triedu Aquapark, ktorá obsahuje metódy `+changeNumberOfPersons(int dif)` a `+getNumberOfPersons()`. Návrh urobte tak, aby tabule využívali metódy triedy Aquapark v minimálnej možnej miere, avšak tak, aby údaje na displejoch boli aktuálne. Svoj návrh popíšte pomocou vhodných UML diagramov zo statického aj dynamického hľadiska.  
(b) Aquapark má zóny wellness, tobogány, bufet, štane, bazény, niektoré časti aquaparku nepatria do žiadnej zóny. Zóny majú svoje podzóny. Súčasťou wellness je masážna zóna, šatne sú mužské a ženské. Medzi jednotlivými zónami sú turnikety, ktoré zaznamenávajú pohyb ľudí. Každá informačná tabuľa zobrazuje počet ľudí, ktorý sa nachádza vo vybraných zónach. Načrtnite, ako by takýto systém mohol fungovať.
3. Zachyťte nasledujúce vety pomocou deployment diagramu.  
V teréne máme niekoľko meračov spotreby plynu. Tieto merače v sebe obsahujú spustiteľný súbor "merac.run". Po jeho spustení vznikne komponent Merac. Merače sú pripojené na server. Na serveri je spustiteľný súbor "server.run". Sklada sa z "spravcameracov.lib", ktorý obsahuje komponent SpravcaMeracov. Tento komponent vyžaduje iLogger interface. Súčasťou "server.run" je "logger.lib", ktorý obsahuje komponent Logger implementujúci iLogger. Logger je používaný komponentom SpravcaMeracov.
4. Za akých podmienok je vhodné použiť dedenie (želané vlastnosti nadtriedy, želané vlastnosti podtried) alebo skupiny podtried)? Aké sú alternatívy k dedeniu v prípadoch, že niektoré podmienky nie sú splnené?
5. Pri iteratívno-inkrementálnom vývoji, aké kritériá možno použiť na výber cieľov jednotlivých iterácií (vrátane prvej iterácie)