

Princípy tvorby softvéru

Informácie o predmete

Robert Lukočka

`lukotka@dcs.fmph.uniba.sk`

`www.dcs.fmph.uniba.sk/~lukotka`

M-255

Ako vyzerá softverový projekt?

- GCC
- OpenTTD
- ba-graph
- Váš ročníkový projekt

Štandardy a good practices pre SW projektov

Je toho veľa:

- SWEBOOK V3
- Wiki - neúplné

SWEBOK V3 areas of knowledge

Obsiahnuté vo SWEBOK V3, sú súčasťou tohoto predmetu:

- Software requirements
- Software design
- Software construction
- Software testing
- Software maintenance
- Software configuration management
- Software engineering management
- Software engineering process
- Software engineering models and methods
- Software quality
- Software engineering professional practice
- Software engineering economics

SWEBOK V3 areas of knowledge

Obsiahnuté vo SWEBOK V3, toto na PTS neriešime:

- Computing foundations
- Mathematical foundations
- Engineering foundations

Ostatné:

- Computer engineering
- Systems engineering
- Project management
- Quality management
- General management
- Computer science
- Mathematics

Čo ešte preberieme na predmete?

Niekoľko konkrétnych technológií:

- Makefile
- Git
- Markdown
- Čosi z Pythonu, použiteľné aj v iných programovacích jazykoch
- ...

Hodnotenie

- Tri domáce úlohy počas semestra, 3×16 bodov. Odovzdávať sa budú cez Moodle. Predbežné deadliny:

Domáca úloha 1 8.3.

Domáca úloha 2 5.4.

Domáca úloha 3 3.5.

- Skúška 52 bodov.
- Stupnica:

A $\langle 100, 90 \rangle$

B $\langle 90, 80 \rangle$

C $\langle 80, 70 \rangle$

D $\langle 70, 60 \rangle$

E $\langle 60, 50 \rangle$

Zdroje

- [SWEBOK V3 - TOC](#)