

Poniżej przedstawiam propozycje 11 tematów zaliczeniowych z przedmiotu Podstawy Inżynierii Oprogramowania. Każdy z tematów należy opracować indywidualnie. Praca nie ma minimalnej objętości - liczy się treść i wyczerpanie tematu. Realizacja jest w pełni zależna od zrozumienia tematu przez studenta.

Ważne by prace z tematami rozłożyły się równomiernie (by jeden temat nie został wybrany przez 10 osób, a niektóre z tematów nie zostały w ogóle podjęte). Ponadto, jeżeli ktokolwiek będzie miał inny pomysł na opracowanie niż zaproponowana tematyka to można zgłosić go prowadzącemu do akceptacji.

Opracowania należy przestać maksymalnie do końca semestru (tj. do 6.02.2022)

1. Omówić zagadnienie inżynierii odwrotnej.
2. Omówić cykl życia V.
3. Omówić różnice pomiędzy dokumentacją techniczną a użytkownika.
4. Wskazać użyteczność działania aplikacji do generowania dokumentacji na podstawie kodu (jednej wybranej).
5. Omówić trzy najważniejsze (wedle własnego uznania) diagramy UML. Wskazać ich zastosowanie.
6. Omówić trzy najmniej użyteczne (wedle własnego uznania) diagramy UML. Wskazać ich zastosowanie.
7. Omówić wzorzec architektoniczny Entity-Component-System (ECS).
8. Omówić wzorzec architektoniczny Service Oriented Architecture (SOA).
9. Omówić wzorzec architektoniczny tablicowy (Blackboard system).
10. Omówić, najlepiej na bazie własnych doświadczeń, zalety i wady pracy zdalnej w kontekście zespołu projektowego.
11. Jakie są najważniejsze różnice pomiędzy językami kompilowanymi a językami intepretowanymi? Czy istnieje tzw. Język uniwersalny (jedno rozwiązanie ma przewagę nad drugim) czy zastosowanie zależy od wybranego projektu?