



---

TENTAMEN BUSINESS MODELING & REQUIREMENTS ENGINEERING  
19 DECEMBER 2003

---

1. (a) Beargumenteer of weerleg (maar niet allebei) de volgende stelling:

"De IT-afdeling bepaalt zelf wel wanneer ze welke informatiesystemen realiseren. Daar begrijpen hun opdrachtgevers en klanten (medewerkers in de organisatie) toch niets van."

- (b) Beargumenteer of weerleg (maar niet allebei) de volgende stelling:

"Opdrachtgevers en projectleiders begrijpen de problemen (b.v. de omzetting van 7-cijferige bankrekeningnummers naar 10-cijferig) en oplossingen niet, daar hebben ze mij, de informatie-analist, voor. Ik heb zowel het probleem als de ideale oplossing helder weergegeven in mijn modellen."

- (c) Beargumenteer of weerleg (maar niet allebei) de volgende stelling:

"Modelleren is voor watjes, programmeren voor echte mannen/vrouwen. Laat mij als programmeur met een klant/gebruiker praten en ik bouw in no-time de toepassing die hij nodig heeft."

2. (a) Beschrijf het verschil tussen software engineering en consulting (het proces van adviseren) in termen van faseringen en resultaten.

(b) Beschrijf de gemeenschappelijkheid tussen software engineering en consulting (het proces van adviseren). Gebruik hierbij de invalshoeken: problemen en oplossingen, en modelleren als hulpmiddel.

3. Geef een realistische analyse van het mislukken van een project. Denk bij mislukken aan het duurder uitvallen, het hebben van een langere doorlooptijd en/of onvoldoende resultaat. Als voorbeeld van een project kun je de b.v. de aanleg van de hoge snelheidslijn (HSL), de aanleg van de Noord-Zuid lijn, bijna elk automatiseringsproject of een ander project nemen. De exacte inhoud is niet van belang voor de beoordeling. Gebruik voor de analyse in eerste instantie een contextdiagram, waarin je alle betrokken partijen onderkent inclusief hun relatie tot het bewust project. Analyseer vervolgens de onderliggende oorzaken van het mislukken en leg dit vast in een cause-effect graph.

4. Beschouw een jetskiverhuurbedrijf aan de Spaanse Costa. Jij wilt een jetski huren om indruk te maken op het strand, en hebt hiervoor een paspoort en een borg van 300 Euro nodig. Het is hoogseizoen, dus het is maar de vraag of je de snelste jetski die je zo graag wilt er daadwerkelijk kunt krijgen. Als dat niet zo is zul je eventueel een andere jetski moeten kiezen dan wel accepteren. Als BMRE-student ben je natuurlijk

zeer geïnteresseerd in de procesgang binnen het bedrijf. Je besluit dan ook een aantal processen op de achterkant van een bierviltje in kaart te brengen.

- (a) Modelleer het proces wat begint bij de vraag van een klant naar een jetski tot en met het moment dat de klant de jetski gehuurd heeft of de zaak onverrichter zaken verlaat. Gebruik hiervoor UML Activity Diagrams. Motiveer je keuzes.
- (b) De medewerker van het jetskiverhuurbedrijf gebruikt een applicatie waarin hij zowel de verhuurcontracten beheert en raadpleegt als de jetski's en klanten (incl. paspoorten en borg) administreert. Modelleer het objectenmodel onderliggend aan deze applicatie. Motiveer het model.

|               | (a) | (b) | (c) | (d) | (e) | <b>Totaal</b> |
|---------------|-----|-----|-----|-----|-----|---------------|
| 1.            | 5   | 5   | 5   |     |     | 15            |
| 2.            | 10  | 10  |     |     |     | 20            |
| 3.            | 30  |     |     |     |     | 30            |
| 4.            | 15  | 10  |     |     |     | 25            |
| <b>Totaal</b> |     |     |     |     |     | 90            |

$$\text{Cijfer} = (\text{punten} + 10) / 10$$

