



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การทวนสอบและทดสอบซอฟต์แวร์เบื้องต้น
รหัสวิชา : 20901-2210
งาน : กระบวนการซอฟต์แวร์

ใบสั่งงาน
แผ่นที่ :

หน้าที่

คำสั่ง : ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการซอฟต์แวร์แล้วตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. จงให้เหตุผลว่า กระบวนการซอฟต์แวร์ มีความสำคัญอย่างไรต่อการพัฒนาซอฟต์แวร์

.....
.....
.....

2. หากท่านเป็นผู้ประกอบการผลิตซอฟต์แวร์ในโครงการหนึ่ง ท่านจะเลือกใช้แบบจำลองแบบใดเป็นกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ในองค์กร เพราะเหตุใด (พร้อมยกตัวอย่างโครงการซอฟต์แวร์ของท่านด้วย)

.....
.....
.....

3. ในปัจจุบันองค์กรผู้ผลิตซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ลดความนิยมการใช้ แบบจำลองกระบวนการแบบน้ำตก (Waterfall Process Model) ลง เนื่องจากมีข้อเสียในการนำไปใช้กับการพัฒนาซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ จงบอกข้อเสียของแบบจำลองดังกล่าว

.....
.....
.....

4. จงยกตัวอย่างโครงการซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมจะใช้แบบจำลองกระบวนการแบบทำเพิ่ม (Incremental Process Model) มา 2 โครงการ และให้อธิบายเหตุผลประกอบ

.....
.....
.....

5. จงบอกถึงความแตกต่างระหว่างแบบจำลองขดหอย (Spiral Model) และแบบจำลองทำเพิ่ม (Incremental Model)

.....
.....
.....



สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
ชื่อวิชา : การทวนสอบและทดสอบซอฟต์แวร์เบื้องต้น
รหัสวิชา : 20901-2210
งาน : กระบวนการซอฟต์แวร์

ใบสั่งงาน
แผ่นที่ :

หน้าที่

6. แบบจำลองการพัฒนาแอปพลิเคชันแบบเร่งรัด (Rapid Application Development Model) มีความเหมือนและความแตกต่างจากแบบจำลองแบบน้ำตกอย่างไร

.....
.....
.....

7. แบบจำลองกระบวนการแบบผสมผสาน (RUP Model) กับ (Unified Modeling Language: UML) เป็นสิ่งเดียวกันหรือไม่ จงอธิบาย

.....
.....
.....

8. กระบวนการซอฟต์แวร์แบบเอจายล์ (Agile Process) เป็นกระบวนการผลิตซอฟต์แวร์แนวใหม่ที่กำลังเป็นที่สนใจ โดยวิธีที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันคือวิธี Extreme Programming หรือ XP จงไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและ เขียนอธิบายหลักการทำงาน ของกระบวนการ Agile พอสังเขป

.....
.....
.....

9. แบบจำลองวุฒิภาวะความสามารถ (Capacity Maturity Model: CPM) เป็นแบบจำลองที่แบ่งระดับวุฒิภาวะความสามารถออกเป็น 5 ระดับ จงไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและ เขียนบรรยายแต่ละระดับ ในประเด็นคุณลักษณะรายละเอียดและกระบวนการสำคัญที่องค์กรจะต้องมีเมื่อดำเนินการปรับปรุงคุณภาพ

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

