

Ερώτηση 1			
Σε ένα διάγραμμα της UML, τα αντικείμενα ξεχωρίζουν από τις κλάσεις επειδή:			
A. Οι ετικέτες των αντικειμένων είναι με πλαγιαστά γράμματα	B. Οι κλάσεις σχεδιάζονται με ένα τετράγωνο	Γ. Οι ετικέτες των αντικειμένων είναι υπογραμμισμένες	Δ. Οι ετικέτες των αντικειμένων είναι με πλαγιαστά γράμματα υπογραμμισμένες

Ερώτηση 2			
Στην UML, τα διαγράμματα που αναπαριστούν ανταλλαγή μηνυμάτων ανάμεσα στα αντικείμενα είναι:			
A. Τα διαγράμματα κλάσεων και τα διαγράμματα προτεραιοτήτων	B. Διαγράμματα κλάσεων και τα διαγράμματα ακολουθίας	Γ. Τα διαγράμματα συνεργασίας και τα διαγράμματα περιπτώσεων χρήσης	Δ. Τα διαγράμματα ακολουθίας και τα διαγράμματα συνεργασίας

Ερώτηση 3			
Ο όρος που περιγράφει καλύτερα το γεγονός ότι ένα αντικείμενο αποτελείται από άλλα αντικείμενα είναι η:			
A. Κληρονομικότητα	B. Ενσωμάτωση	Γ. Γενίκευση	Δ. Εξειδίκευση

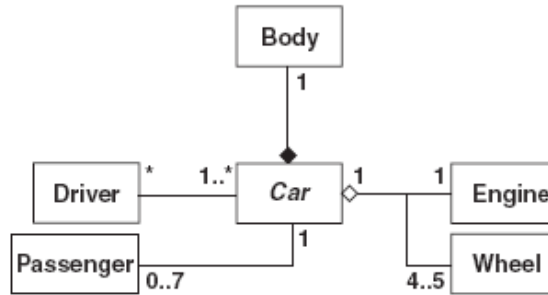
Ερώτηση 4			
Στα ακόλουθα διαγράμματα, η διαφορά είναι:			
A. Στο Diagram 1 το color είναι public ενώ στο διάγραμμα 2 είναι private	B. Το Diagram 2 δείχνει ότι το color μπορεί να αφαιρεθεί να αντικατασταθεί	Γ. Το Diagram 1 δείχνει μια αφηρημένη κλάση, ενώ το Diagram 2 δείχνει μια συμπαγή κλάση	Δ. Δεν υπάρχει διαφορά

Ερώτηση 5			
Τα διαγράμματα της UML που χρησιμοποιούνται για να δείξουν την κατανομή διαδικασιών, πόρων και αντικειμένων σε ένα σύστημα είναι:			
A. Ανάπτυξης	B. Κλάσεων	Γ. Καταστάσεων	Δ. Αλληλεπίδρασης

Ερώτηση 6			
Στο ακόλουθο διάγραμμα, τα X1, X2 και X3 είναι:			
A. Φιγούρες	B. Ρόλοι	Γ. Αστυνομικοί	Δ. Δράστες

**Ερώτηση 7**

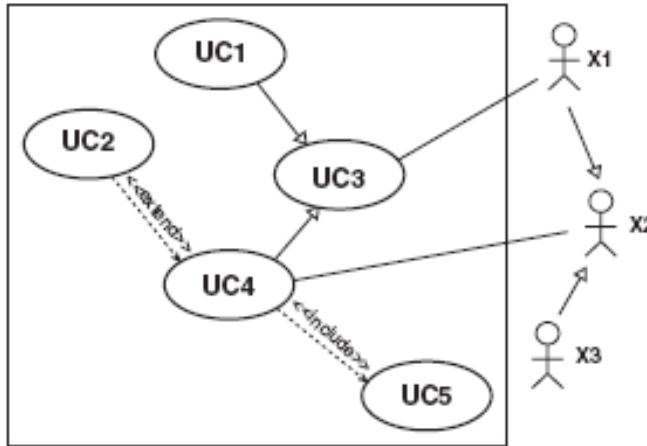
Στο ακόλουθο διάγραμμα, ισχύει ότι:



Α. Ορισμένα αυτοκίνητο (car) έχουν επιπλέον τροχούς (wheel)	Β. Ένα αυτοκίνητο (car) έχει πάντα τον ίδιο κορμό (body)	Γ. Ένα αυτοκίνητο (car) έχει τουλάχιστον έναν οδηγό (driver)	Δ. Οι επιβάτες (passengers) δεν μπορούν να είναι οδηγοί (drivers)
---	--	--	---

**Ερώτηση 8**

Στο ακόλουθο διάγραμμα, ισχύει ότι:



Α. Το UC5 είναι υποχρεωτικά μέρος του UC4	Β. Το UC4 είναι προαιρετικό μέρος του UC5	Γ. Το UC1 δεν χρησιμοποιείται	Δ. Το UC4 είναι υποχρεωτικά μέρος του UC2
---	---	-------------------------------	---

**Ερώτηση 9**

Το ακόλουθο διάγραμμα, αναπαριστά:



Α. Μια εξάρτηση μεταξύ κλάσεων	Β. Τη δημιουργία μιας κλάσης	Γ. Μια σχέση κληρονομικότητας	Δ. Την καταστροφή μιας κλάσης
--------------------------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

**Ερώτηση 10**

Η ανταλλαγή UML μοντέλων ανάμεσα σε διαφορετικά εργαλεία γίνεται μέσω της τεχνολογίας:

Α. XML	Β. XZI	Γ. XMI	Δ. XSI
--------	--------	--------	--------

Ερώτηση 11			
<i>Μία συσχέτιση ονομάζεται αυτοπαθής όταν:</i>			
A. Μια κλάση σχετίζεται με το παιδί της	B. Ένα αντικείμενο σχετίζεται με την κλάση του	Γ. Όταν μία κλάση σχετίζεται με τον πατέρα της	Δ. Όταν μια κλάση σχετίζεται με το εαυτό της

Ερώτηση 12			
<i>Ένα διάγραμμα κατάστασης που δεν έχει κατάσταση εξόδου:</i>			
A. Είναι σωστό, με την προϋπόθεση ότι το αντικείμενο δεν έχει κατάσταση εισόδου	B. Είναι σωστό, απλά το αντικείμενο δεν θα τερματιστεί ποτέ	Γ. Είναι λάθος	Δ. Είναι σωστό, απλά το αντικείμενο θα τερματιστεί όταν λάβει το κατάλληλο μήνυμα

Ερώτηση 13			
<i>Η μεθοδολογία GRAPPLE περιλαμβάνει τα εξής πέντε τμήματα: (1) Εξέλιξη, (2) Σχεδιασμός, (3) συγκέντρωση απαιτήσεων, (4) ανάπτυξη και (5) ανάλυση. Η σωστή σειρά είναι:</i>			
A. 4, 3, 2, 1, 5	B. 5, 4, 1, 2, 3	Γ. 4, 5, 2, 3, 1	Δ. 3, 5, 2, 4, 1

Ερώτηση 14			
<i>Η SysML είναι μια γλώσσα η οποία είναι υποσύνολο της:</i>			
A. UML 1.4	B. UML 2.4	Γ. UML 2.0	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα

Ερώτηση 15			
<i>Τα βασικά στάδια της μεθοδολογίας του καταρράκτη είναι:</i>			
A. Σχεδιασμός, ανάλυση, κωδικοποίηση, ανάπτυξη	B. Ανάλυση, σχεδιασμός κωδικοποίηση, ανάπτυξη	Γ. Ανάπτυξη, ανάλυση, σχεδιασμός, κωδικοποίηση	Δ. Κωδικοποίηση, ανάλυση, σχεδιασμός, ανάπτυξη

Ερώτηση 16			
<i>Το Microsoft Visio είναι ένα εργαλείο το οποίο επιτρέπει:</i>			
A. Την παραγωγή κώδικα C διαγράμματα UML	B. Την παραγωγή κώδικα Java από διαγράμματα κλάσεων	Γ. Μόνο την σχεδίαση όλων των UML διαγραμμάτων	Δ. Μόνο την σχεδίαση διαγραμμάτων περιπτώσεων χρήσης

Ερώτηση 17			
<i>Λέγοντας «ταυτότητα αντικειμένου», εννοούμε ότι κάθε αντικείμενο:</i>			
A. Έχει μια μοναδική ταυτότητα η οποία το ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα αντικείμενα που ανήκουν στην ίδια κλάση	B. Έχει έναν μοναδικό σειριακό αριθμό	Γ. Έχει μια ταυτότητα η οποία μπορεί να είναι ίδια για αντικείμενα που δημιουργούνται την ίδια στιγμή	Δ. Έχει μια μοναδική ταυτότητα η οποία το ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα αντικείμενα

Ερώτηση 18			
<i>Ο όρος «ενσωμάτωση» σημαίνει:</i>			
A. Αντικείμενα τα οποία το ένα περιέχεται μέσα στο άλλο	B. Τα δεδομένα ενός αντικειμένου προσπελούνται μόνο μέσω των μεθόδων του αντικειμένου	Γ. Τα δεδομένα ενός αντικειμένου προσπελούνται μόνο από αντικείμενα της ίδιας κλάσης	Δ. Τα δεδομένα ενός αντικειμένου προσπελούνται μόνο όταν αλλάζει η κατάσταση του αντικειμένου

Ερώτηση 19			
<i>Η δυνατότητα να επαναορίσουμε μια μέθοδο μιας κλάσης σε ένα διάγραμμα κλάσεων της UML είναι σημαντική γιατί μας επιτρέπει:</i>			

A. Να προσθέσουμε επιπλέον λειτουργίες για την συγκεκριμένη μέθοδο	B. Να αποενεργοποιήσουμε μια μέθοδο σε μια υποκλάση	Γ. Να αλλάξουμε πλήρως τον τρόπο που λειτουργεί η μέθοδος	Δ. Να καταργήσουμε μια μέθοδο
--	---	---	-------------------------------

Ερώτηση 20			
<i>Μια αφηρημένη κλάση:</i>			
A. Δεν είναι συγκεκριμένη	B. Λειτουργεί ως γονική κλάση για σημαντικές κλάσεις-παιδιά	Γ. Δεν έχει παιδιά	Δ. Δεν κληρονομεί από καμία κλάση

Ερώτηση 21			
<i>Τα αρχικά UML σημαίνουν:</i>			
A. Uniform Modelling Locator	B. Unified Modelling Language	Γ. Unanimous Modelling Language	Δ. Unsatisfying Modelling Language

Ερώτηση 22			
<i>Για την εξέλιξη του στάνταρντ της UML, υπεύθυνο είναι το:</i>			
A. OGG	B. OJB	Γ. OMG	Δ. CGI

Ερώτηση 23			
<i>Τα αρχικά OMG σημαίνουν:</i>			
A. Object Management Group	B. Other Management Group	Γ. Object Manipulation Group	Δ. Object Manipulation Ground

Ερώτηση 24			
<i>Ένα διάγραμμα ακολουθίας αναπαριστά:</i>			
A. Τις αλλαγές στην κληρονομικότητα και στις σχέσεις των αντικειμένων στον χρόνο	B. Την ακολουθία κλήσεων μεθόδων ανάμεσα στα αντικείμενα	Γ. Την ακολουθία κλήσεων μεθόδων ανάμεσα στα διαγράμματα	Δ. Μια ιεραρχική δομή των συστατικών του συστήματος

Ερώτηση 25			
<i>Ένα διάγραμμα ακολουθίας αναπαριστά:</i>			
A. Τις αλλαγές στην κληρονομικότητα και στις σχέσεις των αντικειμένων στον χρόνο	B. Την ακολουθία κλήσεων μεθόδων σε μια ιεραρχία αντικειμένων	Γ. Την ακολουθία κλήσεων μεθόδων ανάμεσα στα διαγράμματα	Δ. Την ανταλλαγή μηνυμάτων ανάμεσα στα αντικείμενα του συστήματος

Ερώτηση 26			
<i>Στην UML, μια κλάση αναπαρίσταται από:</i>			
A. Από ένα ορθογώνιο με το όνομα της κλάσης μέσα	B. Την ακολουθία κλήσεων μεθόδων σε μια ιεραρχία αντικειμένων	Γ. Την ακολουθία κλήσεων μεθόδων ανάμεσα στα διαγράμματα	Δ. Την ανταλλαγή μηνυμάτων ανάμεσα στα αντικείμενα του συστήματος

Ερώτηση 27			
<i>Στο ακόλουθο διάγραμμα, ισχύει ότι:</i>			

A. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) θα καταστραφεί και η κλάση κορμός (Body)	B. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) δεν θα καταστραφεί και η κλάση κορμός (Body)	Γ. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) θα καταστραφεί και η κλάση μηχανή (Engine)	Δ. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) θα καταστραφεί και η κλάση μηχανή (Wheel)

Ερώτηση 28			
Στο ακόλουθο διάγραμμα, ισχύει ότι:			
A. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) δεν θα καταστραφεί και η κλάση κορμός (Body)	B. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) θα καταστραφεί και η κλάση επιβάτης (Passenger)	Γ. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) δεν θα καταστραφεί και η κλάση μηχανή (Engine)	Δ. Αν καταστραφεί η κλάση αυτοκίνητο (car) θα καταστραφεί και η κλάση οδηγός (Driver)

Ερώτηση 29			
Στην UML, η κληρονομικότητα αναπαριστάται ως:			
A. Μία κλάση μέσα σε μια άλλη	B. Μια γραμμή με έναν ρόμβο στην μια άκρη	Γ. Μια γραμμή με ένα μαύρο τρίγωνο στην μια άκρη	Δ. Μια γραμμή με ένα λευκό τρίγωνο στην μια άκρη

Ερώτηση 30			
Στην UML, η ενσωμάτωση αναπαριστάται ως:			
A. Μία κλάση μέσα σε μια άλλη	B. Μια γραμμή με ένα τετράγωνο στην μια άκρη	Γ. Μια γραμμή με ένα μαύρο τρίγωνο στην μια άκρη	Δ. Μια γραμμή με ένα λευκό τρίγωνο στην μια άκρη

Ερώτηση 31			
Στην UML, η ενσωμάτωση αναπαριστάται ως:			
A. Μια γραμμή με ένα λευκό τρίγωνο στην μια άκρη	B. Μια γραμμή με έναν ρόμβο στην μια άκρη	Γ. Μια γραμμή με ένα μαύρο τρίγωνο στην μια άκρη	Δ. Μια γραμμή με ένα λευκό τετράγωνο στην μια άκρη

Ερώτηση 32			
------------	--	--	--

<i>Τα βασικά στοιχεία ενός διαγράμματος περιπτώσεων χρήσης είναι:</i>			
A. Οι δράστες και οι υπολογιστές	B. Οι δράστες, οι κλάσεις και τα αντικείμενα	Γ. Οι δράστες και οι περιπτώσεις χρήσης	Δ. Οι χρήστες και οι περιπτώσεις

<b>Ερώτηση 33</b>			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορεί να περιέχει:</i>			
A. Την σχέση «exclude»	B. Την σχέση «include»	Γ. Την σχέση «prelude»	Δ. Καμία από τις προηγούμενες

<b>Ερώτηση 34</b>			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορεί να περιέχει:</i>			
A. Την σχέση «contains»	B. Την σχέση «sustains»	Γ. Την σχέση «exclude»	Δ. Καμία από τις προηγούμενες

<b>Ερώτηση 35</b>			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορεί να περιέχει:</i>			
A. Την σχέση «contains»	B. Την σχέση «sustains»	Γ. Την σχέση «exclude»	Δ. Καμία από τις προηγούμενες

<b>Ερώτηση 36</b>			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορεί να περιέχει:</i>			
A. Την σχέση «extended»	B. Την σχέση «extend»	Γ. Την σχέση «exclude»	Δ. Καμία από τις προηγούμενες

<b>Ερώτηση 37</b>			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορούμε να έχουμε ανάμεσα στις περιπτώσεις χρήσης:</i>			
A. Στιγμιότυπα	B. Κληρονομικότητα	Γ. Αποκλειστικότητα	Δ. Όλα τα προηγούμενα

<b>Ερώτηση 38</b>			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορούμε να έχουμε ανάμεσα στους δράστες:</i>			
A. Στιγμιότυπα	B. Ενσωμάτωση	Γ. Κληρονομικότητα	Δ. Αποκλειστικότητα

<b>Ερώτηση 39</b>			
<i>Στο ακόλουθο διάγραμμα οι σχέση ανάμεσα στα αντικείμενα περιγράφεται με:</i>			
<pre> classDiagram     class A[ΑντικείμενοΑ]     class B[ΑντικείμενοΒ]     class C[ΑντικείμενοΓ]     class D[ΑντικείμενοΔ]     A -- B : &lt;&lt;parameter&gt;&gt;     C -- D : &lt;&lt;local&gt;&gt; </pre>			
A. Στιγμιότυπα	B. Ετικέτες	Γ. Κληρονομικότητα	Δ. Στερεότυπα

<b>Ερώτηση 40</b>			
<i>Στην UML, ένα διάγραμμα κατάσταση περιγράφει:</i>			
A. Την δυναμική συμπεριφορά ενός	B. Την στατική συμπεριφορά ενός	Γ. Την στατική συμπεριφορά μιας	Δ. Την δυναμική συμπεριφορά μιας


αντικειμένου	αντικειμένου	περίπτωσης χρήσης	περίπτωσης χρήσης
--------------	--------------	-------------------	-------------------

Ερώτηση 41			
<i>Στην UML, ένα διάγραμμα συνεργασίας περιγράφει:</i>			
A. Την δυναμική συμπεριφορά ενός αντικειμένου	B. Την στατική συμπεριφορά ενός αντικειμένου	Γ. Την δυναμική συμπεριφορά μιας περίπτωσης χρήσης	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα

Ερώτηση 42			
<i>Σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης μπορεί να περιέχει:</i>			
A. Σημεία έκτασης	B. Σημεία ενσωμάτωσης	Γ. Σημεία προέκτασης	Δ. Σημεία επέκτασης

Ερώτηση 43			
<i>Ένα σημείο επέκτασης:</i>			
A. Περιέχεται σε μια περίπτωση χρήσης	B. Περιέχεται σε μια κλάση	Γ. Περιέχεται σε ένα αντικείμενο	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα

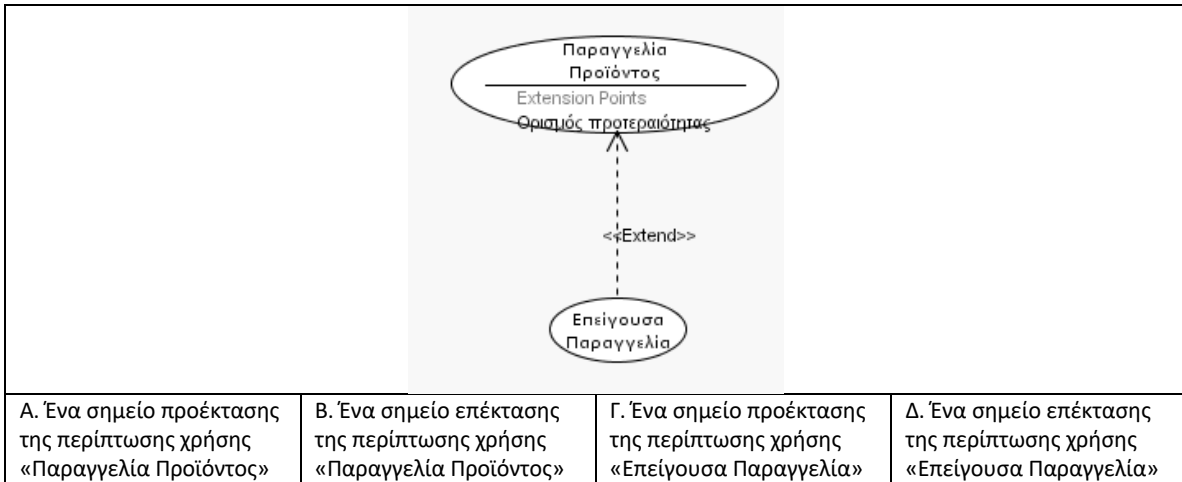
Ερώτηση 44			
<i>Ένα σημείο επέκτασης:</i>			
A. Ορίζει μια προϋπόθεση που θα επέτρεπε σε μια περίπτωση χρήσης να εισέλθει σε ένα σενάριο ενσωμάτωσης	B. Ορίζει μια προϋπόθεση που θα επέτρεπε σε μια περίπτωση χρήσης να εισέλθει σε ένα σενάριο επέκτασης	Γ. Ορίζει μια προϋπόθεση που θα επέτρεπε σε μια περίπτωση χρήσης να εισέλθει σε ένα αντικείμενο	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα

Ερώτηση 45			
<i>Στην UML, το ακόλουθο σχήμα αναπαριστά:</i>			
			
A. Ένα ασύγχρονο μήνυμα	B. Ένα σύγχρονο μήνυμα	Γ. Ένα μοντέρνο μήνυμα	Δ. Ένα βέλος

Ερώτηση 46			
<i>Για τους δράστες σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης, ποιες από τις ακόλουθες δηλώσεις ισχύουν: (1) Ο δράστης είναι ένας ρόλος που παίζει ο χρήστης στο σύστημα, (2) Η γενίκευση δεν εφαρμόζεται στους δράστες, (3) Ο δράστης δεν είναι υποχρεωτικά άνθρωπος, (4) Ένα υποσύστημα ή ένα εξωτερικό σύστημα μπορούν να αναπαρασταθούν ως δράστες.</i>			
A. 2,3	B. 1, 2, 4	Γ. 1,4	Δ. 1, 3, 4

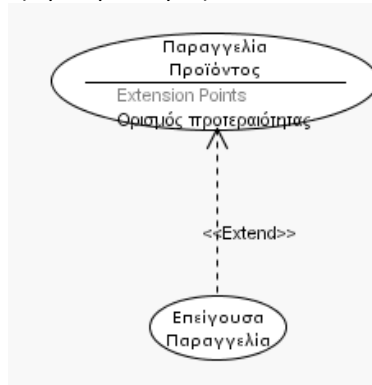
Ερώτηση 47			
<i>Από τις ακόλουθες σχέσεις, σε ένα διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης είναι οι: (1) χρήση (use), (2) γενίκευση (generalization), (3) υποτύπος (subtyping), (4) ενσωμάτωση (include), (5) επέκταση (extend), (6) απόσπαση (extract).</i>			
A. 1,2,4,5	B. 1,3,4,5	Γ. 2,4,5,6	Δ. Όλες

Ερώτηση 48			
<i>Το ακόλουθο διάγραμμα παρουσιάζει:</i>			



**Ερώτηση 49**

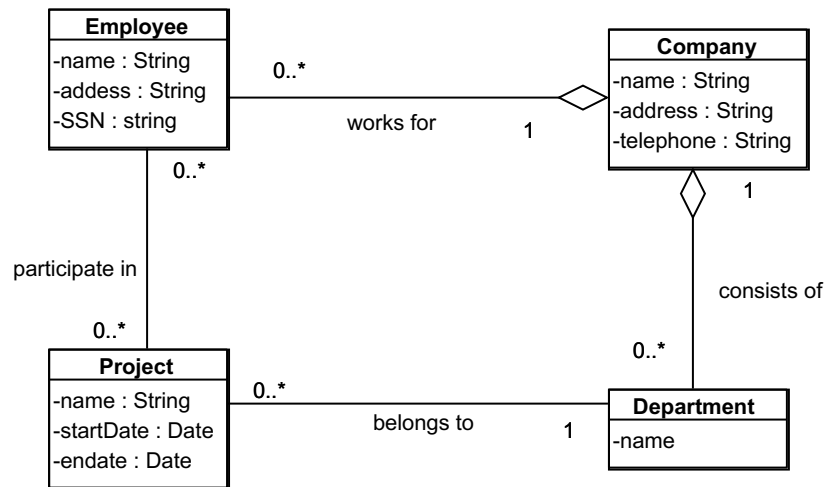
Στο ακόλουθο διάγραμμα ο «Ορισμός προτεραιότητας»:



A. Αποτελεί προαιρετική επιλογή για την εκτέλεσης της περίπτωσης χρήσης «Επείγουσα Παραγγελία»	B. Αποτελεί προϋπόθεση για την εκτέλεσης της περίπτωσης χρήσης «Παραγγελία Προϊόντος»	Γ. Αποτελεί προϋπόθεση για την εκτέλεσης της περίπτωσης χρήσης «Επείγουσα Παραγγελία»	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--	---	---	------------------------------

**Ερώτηση 50**

Στο ακόλουθο διάγραμμα:



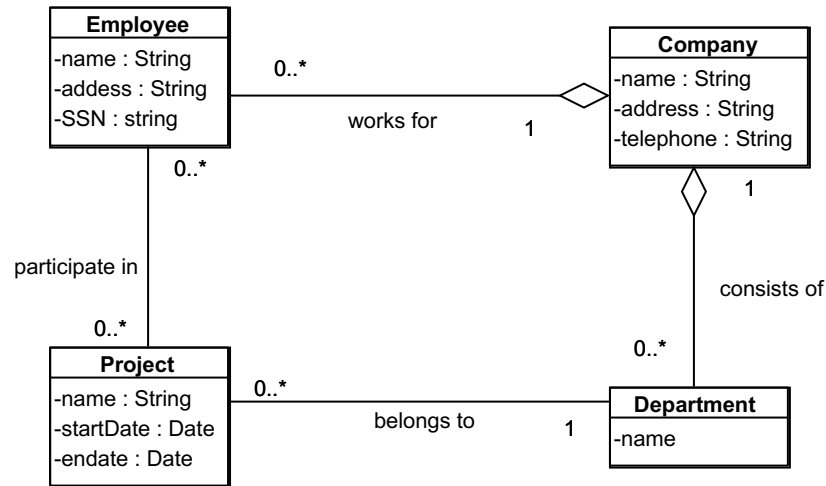
A. Η κλάση Department	B. Η κλάση Department	Γ. Η κλάση Department	Δ. Κανένα από τα
-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------



περιέχει από 0 έως άπειρες κλάσεις Project	περιέχει 1 κλάση Project	περιέχει από 1 έως άπειρες κλάσεις Project	προηγούμενα
--	--------------------------	--	-------------

### Ερώτηση 51

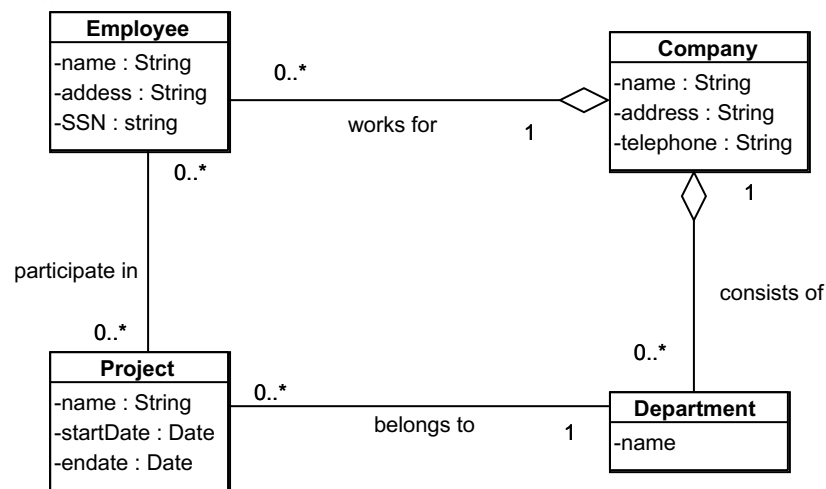
Το ακόλουθο διάγραμμα χρησιμοποιείται για την περιγραφή:



A. Των προδιαγραφών του συστήματος	B. Των απαιτήσεων του συστήματος	Γ. Της αρχιτεκτονικής του συστήματος	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------------	------------------------------

### Ερώτηση 52

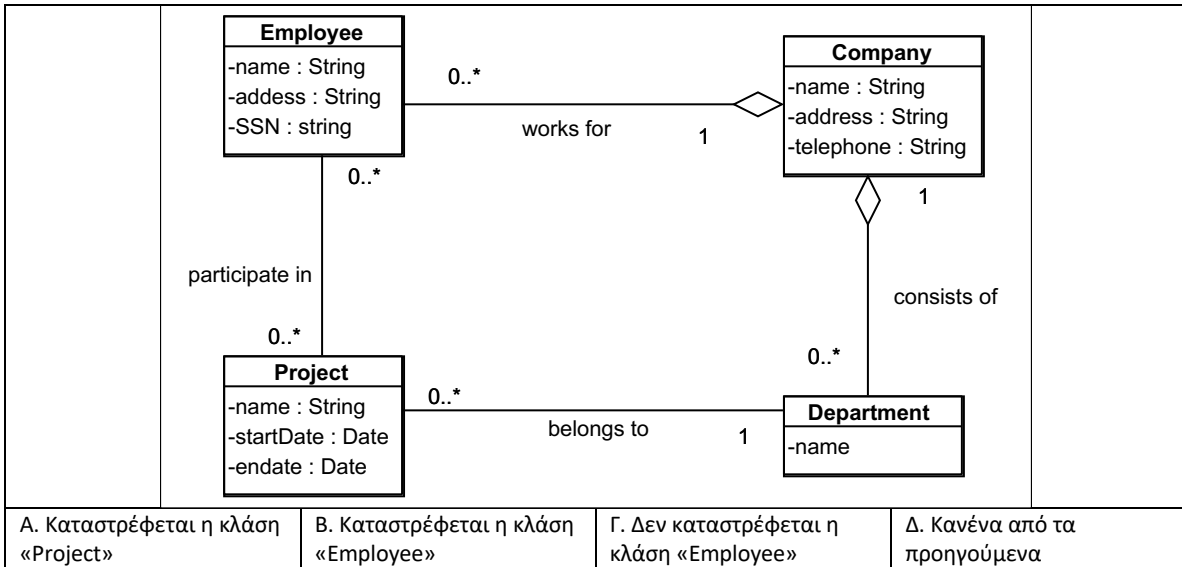
Στο ακόλουθο διάγραμμα:



A. Η κλάση Department σχετίζεται από 0 έως άπειρες κλάσεις Project	B. Η κλάση Department περιέχει 1 κλάση Project	Γ. Η κλάση Department περιέχει από 1 έως άπειρες κλάσεις Project	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--	--	--	------------------------------

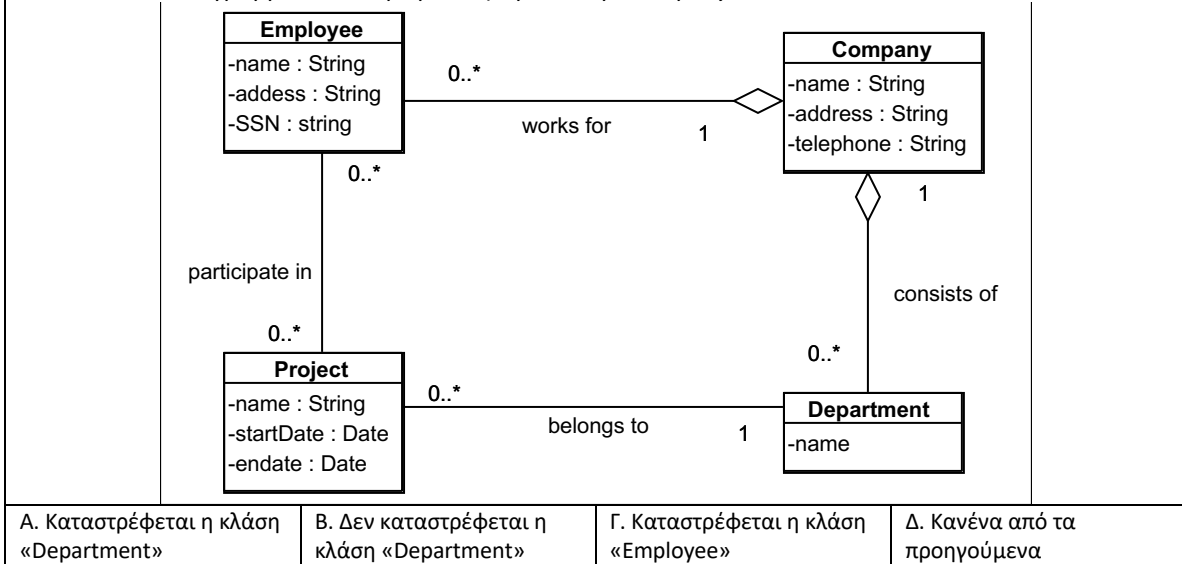
### Ερώτηση 53

Στο ακόλουθο διάγραμμα, καταστρέφοντας την κλάση «Company»:



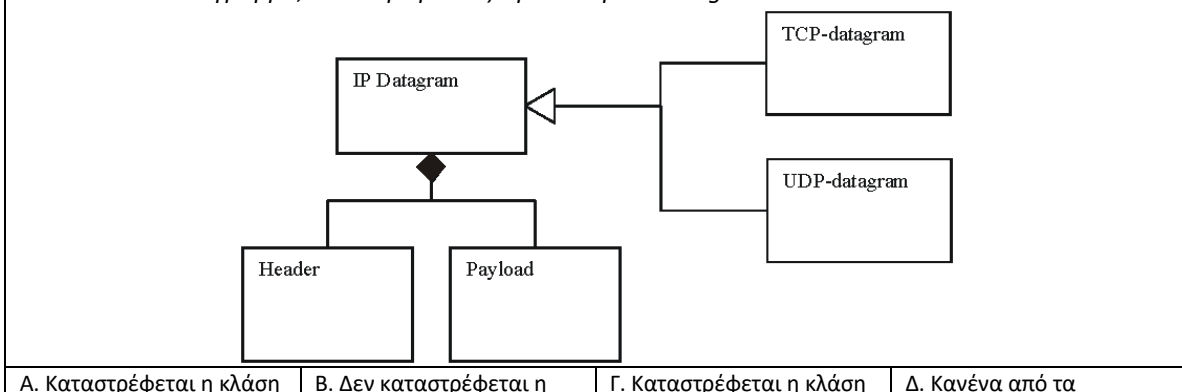
#### Ερώτηση 54

Στο ακόλουθο διάγραμμα, καταστρέφοντας την κλάση «Company»:



#### Ερώτηση 55

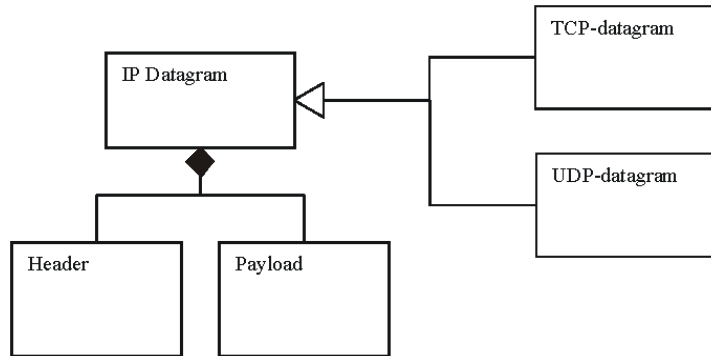
Στο ακόλουθο διάγραμμα, καταστρέφοντας την κλάση «IP Datagram»:



«TCP-datagram»	κλάση «Header»	«UDP-datagram»	προηγούμενα
----------------	----------------	----------------	-------------

**Ερώτηση 56**

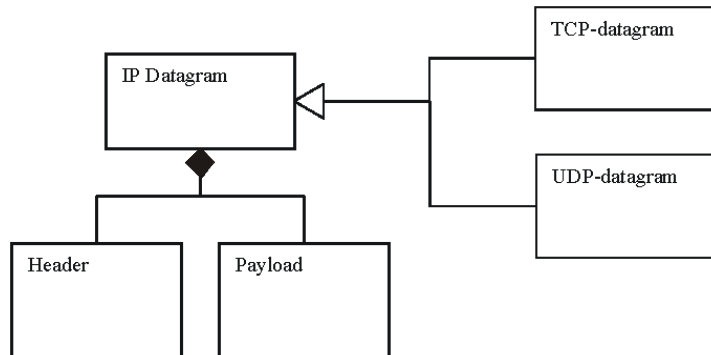
Στο ακόλουθο διάγραμμα, καταστρέφοντας την κλάση «IP Datagram»:



A. Καταστρέφεται η κλάση «Header»	B. Καταστρέφεται η κλάση «TCP-datagram»	Γ. Δεν καταστρέφεται η κλάση «Header»	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
-----------------------------------	---	---------------------------------------	------------------------------

**Ερώτηση 57**

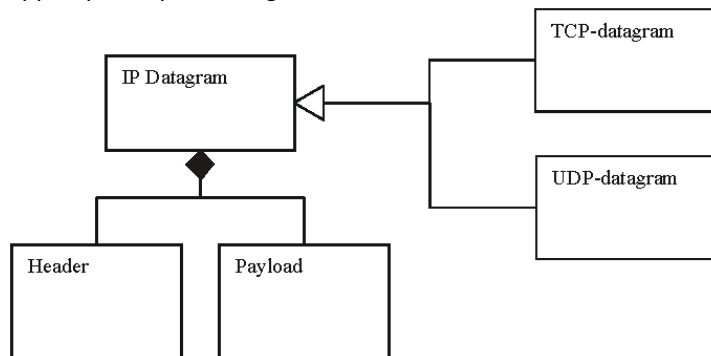
Στο ακόλουθο διάγραμμα, καταστρέφοντας την κλάση «IP Datagram»:



A. Δεν καταστρέφεται η κλάση «Header»	B. Καταστρέφεται η κλάση «Payload»	Γ. Δεν καταστρέφεται η κλάση «Payload»	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
---------------------------------------	------------------------------------	--	------------------------------

**Ερώτηση 58**

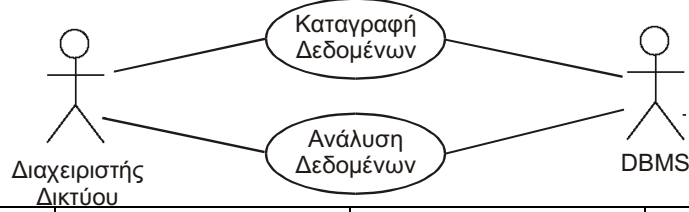
Στο ακόλουθο διάγραμμα, η κλάση «IP Datagram»:



A. Αποτελείται από τις κλάσεις «TCP-datagram» και «UDP-datagram»	B. Είναι γενίκευση των κλάσεων «Header» και «Payload»	Γ. Είναι γενίκευση των κλάσεων «TCP-datagram» και «UDP-datagram»	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--	---	--	------------------------------

**Ερώτηση 59**

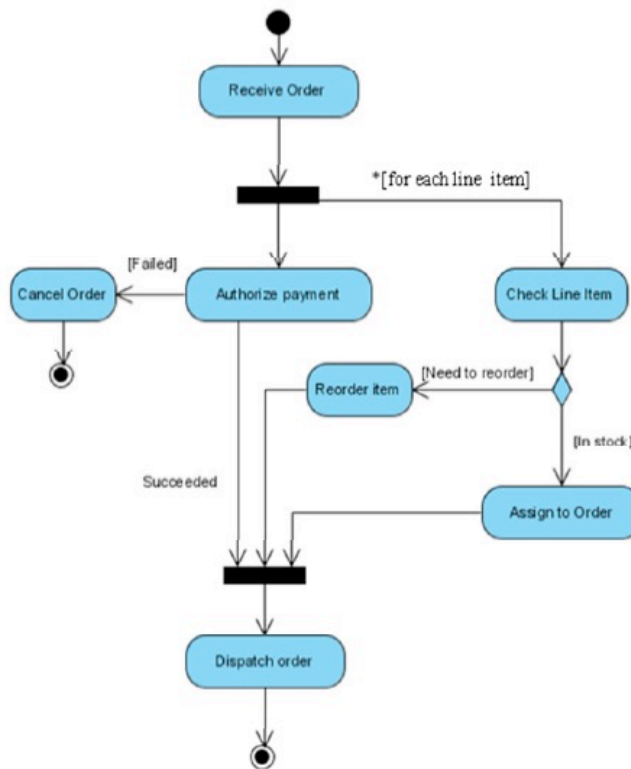
Το ακόλουθο διάγραμμα χρησιμοποιείται για:



Α. Την περιγραφή της δυναμικής συμπεριφοράς του συστήματος	Β. Την περιγραφή της στατικής συμπεριφοράς του συστήματος	Γ. Την παραγωγή κώδικα	Δ. Την ανάλυση απαιτήσεων
--	---	------------------------	---------------------------

**Ερώτηση 60**

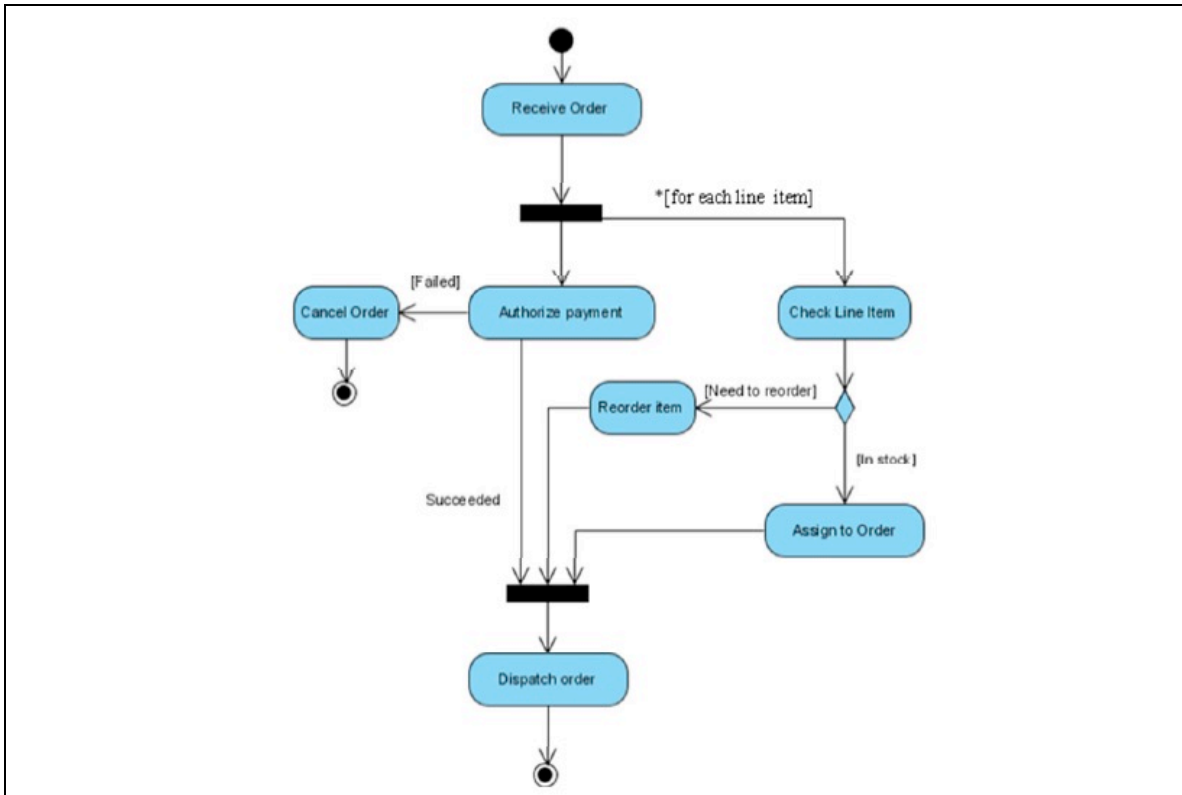
Στο ακόλουθο σχήμα φαίνεται ένα διάγραμμα:



Α. Αλληλεπίδρασης	Β. Ενέργειας	Γ. Ακολουθίας	Δ. Δραστηριότητας
-------------------	--------------	---------------	-------------------

**Ερώτηση 61**

Κατά τον σχεδιασμό ενός συστήματος, το ακόλουθο διάγραμμα σχεδιάζεται μετά τα διαγράμματα:



A. Ακολουθίας	B. Συμπεριφοράς	Γ. Καταστάσεων	Δ. Περιπτώσεων χρήσης
---------------	-----------------	----------------	-----------------------

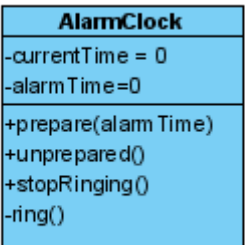
**Ερώτηση 62**

Κατά τον σχεδιασμό ενός συστήματος, τα διαγράμματα δραστηριότητας σχεδιάζονται μετά τα διαγράμματα:

A. Περιπτώσεων χρήσης	B. Συμπεριφοράς	Γ. Καταστάσεων	Δ. Ακολουθίας
-----------------------	-----------------	----------------	---------------

**Ερώτηση 63**

Το ακόλουθο σχήμα αναπαριστά:



A. Ένα αντικείμενο	B. Μία κλάση	Γ. Μία ιδιότητα	Δ. Μια λειτουργία
--------------------	--------------	-----------------	-------------------

**Ερώτηση 64**

Σύμφωνα με το ακόλουθο διάγραμμα, η μέθοδος ring() μπορεί να χρησιμοποιηθεί:

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;"><b>AlarmClock</b></p> <p>-currentTime = 0 -alarmTime=0</p> <p>+prepare(alarmTime) +unprepared() +stopRinging() -ring()</p> </div>			
A. Από όλες τις κλάσεις	B. Μόνο από τα παιδιά της κλάσης «AlarmClock»	Γ. Μόνο από την κλάση «AlarmClock»	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα

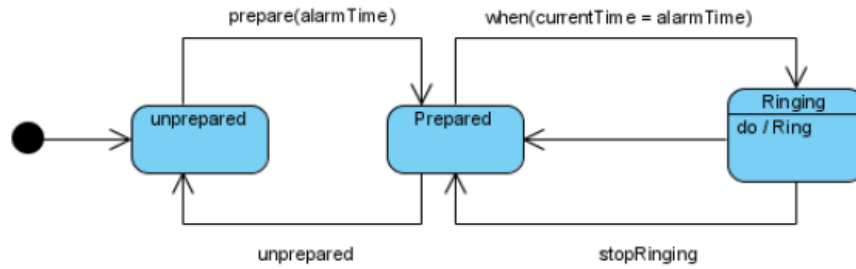
<b>Ερώτηση 65</b>			
<p>Το ακόλουθο σχήμα είναι ένα διάγραμμα:</p>			
A. Ακολουθίας	B. Συμπεριφοράς	Γ. Κατάστασης	Δ. Περιπτώσεων χρήσης

<b>Ερώτηση 66</b>			
<p>Το ακόλουθο σχήμα είναι ένα διάγραμμα το οποίο περιγράφει:</p>			
A. Την συμπεριφορά μιας κλάσης	B. Την δομή μιας κλάσης	Γ. Την συμπεριφορά μιας περίπτωσης χρήσης	Δ. Την δομή μιας περίπτωσης χρήσης

<b>Ερώτηση 67</b>			
<p>Στο ακόλουθο σχήμα παρουσιάζεται ένα διάγραμμα:</p>			
A. Κατάστασης που είναι λάθος	B. Κατάστασης που δεν τερματίζει ποτέ	Γ. Δραστηριότητας που είναι λάθος	Δ. Δραστηριότητας που δεν τερματίζει ποτέ

**Ερώτηση 68**

Στο ακόλουθο σχήμα παρουσιάζεται ένα διάγραμμα:



A. Κατάστασης που δεν ξεκινά ποτέ	B. Δραστηριότητας που δεν τερματίζει ποτέ	Γ. Δραστηριότητας που είναι λάθος	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
-----------------------------------	---	-----------------------------------	------------------------------

**Ερώτηση 69**

Σε ένα διάγραμμα κατάστασης, οι βασικοί τύποι ενεργειών είναι:

A. Είσοδος και έξοδος	B. Είσοδος, έξοδος, συμπεριέλαβε, κάνε και γεγονός	Γ. Είσοδος, έξοδος, συμπεριέλαβε, δείξε και γεγονός	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
-----------------------	--	---	------------------------------

**Ερώτηση 70**

Σ' ένα διάγραμμα κατάστασης, ο συγχρονισμός δείχνει ότι:

A. Οι καταστάσεις χρειάζεται να ενωθούν	B. Μια κατάσταση πρέπει να περιμένει κάποια άλλη κατάσταση	Γ. Δύο καταστάσεις «τρέχουν» παράλληλα	Δ. Όλα τα προηγούμενα
---	--	--	-----------------------

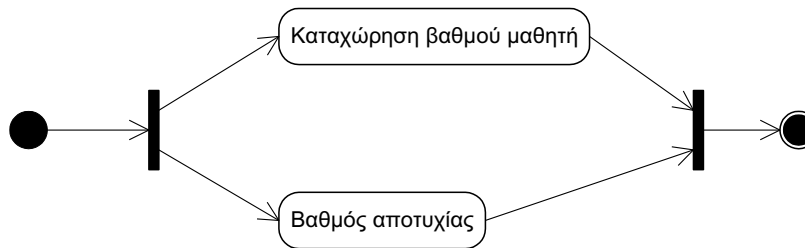
**Ερώτηση 71**

Σ' ένα διάγραμμα κατάστασης, ο συγχρονισμός δείχνει ότι:

A. Οι καταστάσεις χρειάζεται να διασπαστούν	B. Μια κατάσταση δεν πρέπει να περιμένει κάποια άλλη κατάσταση	Γ. Δύο καταστάσεις «τρέχουν» σειριακά	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
---	--	---------------------------------------	------------------------------

**Ερώτηση 72**

Τα ακόλουθο διάγραμμα κατάστασης, δείχνει:



A. Οι καταστάσεις που έχουν διασπαστεί	B. Οι καταστάσεις που έχουν συγχρονιστεί	Γ. Οι καταστάσεις που έχουν ταυτοχρονιστεί	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--	--	--	------------------------------

**Ερώτηση 73**

Σ' ένα διάγραμμα κατάστασης, οι ενέργειες και τα γεγονότα χρησιμοποιούνται για να:

A. Περιγράψουν το πώς φτάνουμε σε μια κατάσταση	B. Περιγράψουν τι συμβαίνει όταν φτάνουμε σε μια κατάσταση	Γ. Περιγράψουν τι συμβαίνει όταν βγαίνουμε από μια κατάσταση	Δ. Όλα τα προηγούμενα
---	--	--	-----------------------

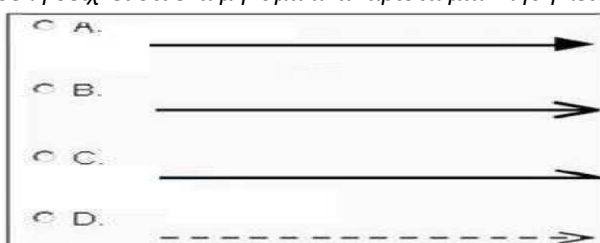
#### Ερώτηση 74

Σ' ένα διάγραμμα κατάστασης, οι ενέργειες και τα γεγονότα χρησιμοποιούνται για να:

A. Περιγράψουν το πώς φτάνουμε σε μια ενέργεια	B. Περιγράψουν τι συμβαίνει όταν φτάνουμε σε μια ένωση	Γ. Περιγράψουν τι συμβαίνει όταν βγαίνουμε από μια διάσπαση	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--	--	---	------------------------------

#### Ερώτηση 76

Ποιο από τα παρακάτω βέλη δείχνει ότι ένα μήνυμα αναπαριστά μια κλήση λειτουργίας και όχι ένα σήμα:



A.	B.	Γ.	Δ.
----	----	----	----

#### Ερώτηση 77

Τι δηλώνει μια συσχέτιση;

A. Συνδέσμους μεταξύ τύπων συσχετίσεων	B. Σχέσεις μεταξύ μοντέλων	Γ. Συνδέσμους μεταξύ στιγμιότυπων κλάσεων	Δ. Συνδέσμους μεταξύ στιγμιότυπων συσχετιζόμενων τύπων
--	----------------------------	---	--

#### Ερώτηση 78

Τι αληθεύει για μια αλληλεπίδραση;

A. Μία αλληλεπίδραση περιέχει πάντα καταστάσεις και μεταβάσεις	B. Μια αλληλεπίδραση μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν τύποι θυρών	Γ. Μία αλληλεπίδραση καθορίζεται από μια περίπτωση χρήσης	Δ. Η σημασιολογία μια αλληλεπίδρασης καθορίζεται από εκδήλωση ιχνών
--	---	---	---

#### Ερώτηση 79


Οι περιπτώσεις χρήσης χρησιμοποιούνται για να συλλάβουν (επιλέξετε δύο);

A. Αλλαγές στην κατάσταση ενός συστήματος στο χρόνο	B. Ροή δεδομένων και ελέγχου ενός συστήματος	Γ. Απαιτήσεις ενός συστήματος	Δ. Συμπεριφορές που προσφέρεται από το σύστημα
---	--	-------------------------------	--

#### Ερώτηση 80


Τι αντιπροσωπεύει το παρακάτω σύμβολο στην UML 2.0 σε ένα διάγραμμα δραστηριοτήτων;



			
A. Κόμβο ελέγχου	B. Συμπεριφορά	Γ. Κατάσταση	Δ. Κόμβο αντικειμένου

Ερώτηση 81			
<p>Όταν ένας πελάτης χρησιμοποιεί μια υπηρεσία για να παραγγείλει βιβλία, η υπηρεσία επικοινωνεί με μια εμπορική εφαρμογή επικύρωσης πιστωτικών καρτών, μια εφαρμογή επιβεβαίωσης διευθύνσεων και μια εσωτερική πελατειακή βάση δεδομένων. Αν υποθέσουμε ότι η διαδικασία Παραγγελία Βιβλίων μοντελοποιείται σαν μια περίπτωση χρήσης, ποιοι actors (δράστες) θα υπάρχουν;</p>			
A. Πελάτης, Πελατειακή Βάση Δεδομένων	B. Πελάτης, Εφαρμογή Επικύρωσης Πιστωτικών Καρτών, Πελατειακή Βάση Δεδομένων	Γ. Πελάτης	Δ. Πελάτης, Εφαρμογή Επικύρωσης Πιστωτικών Καρτών, Εφαρμογή Επιβεβαίωσης Διευθύνσεων

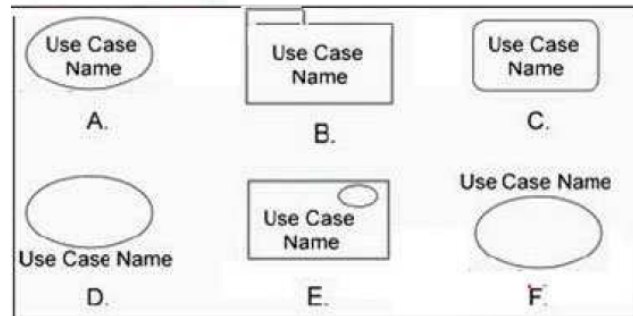
Ερώτηση 82			
<p>Δέκα υπάλληλοι σε ένα τμήμα μπορούν να υποβάλλουν μια φόρμα εξόδων και να έχουν επιστροφή χρημάτων. Ο διευθυντής θα πρέπει να εγκρίνει τις φόρμες εξόδων. Πόσους actors (δράστες) έχουμε περιγράψει;</p>			
A. Δύο	B. Δέκα	Γ. Δώδεκα	Δ. Έναν

Ερώτηση 83			
<p>Τι αντιπροσωπεύει το παρακάτω σύμβολο στην UML 2.0;</p>			
			
A. Συμπεριφορά	B. Κατάσταση	Γ. Ενέργεια	Δ. Κόμβος αντικειμένου

Ερώτηση 84			
<p>Τι ισχύει για τους περιορισμούς (constraints) στην UML 2.0 (επιλέξτε δύο);</p>			
A. Δεν μπορούν να πάρουν κάποιο όνομα	B. Πρέπει να είναι αληθείς για να υλοποιηθούν	Γ. Έχουν σαν αποτέλεσμα οποιοδήποτε αριθμό πιθανοτήτων	Δ. Μπορούν να πάρουν κάποιο όνομα

Ερώτηση 85
<p>Ποια από τα παρακάτω σχήματα χρησιμοποιούνται για να αναπαραστήσουν μια περίπτωση χρήσης</p>

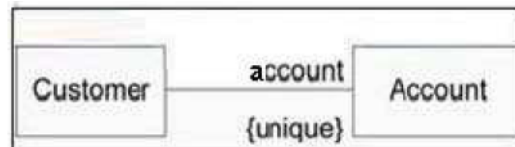
(επιλέξτε τρία);



A. A	B. B	Γ. C	Δ. D	E. E	Z. F
------	------	------	------	------	------

**Ερώτηση 86**

Στο παρακάτω σχήμα ποιο είναι το νόημα του {unique};



A. Τα στιγμιότυπα της κλάσης Account είναι μοναδικά	B. Ο λογαριασμός κάθε πελάτη δεν μπορεί να είναι λογαριασμός κάποιου άλλου πελάτη	Γ. Κάθε ένας από τους λογαριασμούς των πελατών είναι ευδιάκριτοι	Δ. Μόνο ένας λογαριασμός συσχετίζεται με έναν πελάτη
---	---	--	--

**Ερώτηση 87**

Τι ισχύει για τα σήματα (signals) στην UML (επιλέξτε δύο);

A. Διαχειρίζονται με τρόπο που καθορίζεται από τον αποστολέα	B. Διαχειρίζονται με τρόπο που καθορίζονται από το ερέθισμα	Γ. Διαχειρίζονται με τρόπο που καθορίζονται από τον παραλήπτη	Δ. Είναι ασύγχρονα ερεθίσματα
--	---	---	-------------------------------

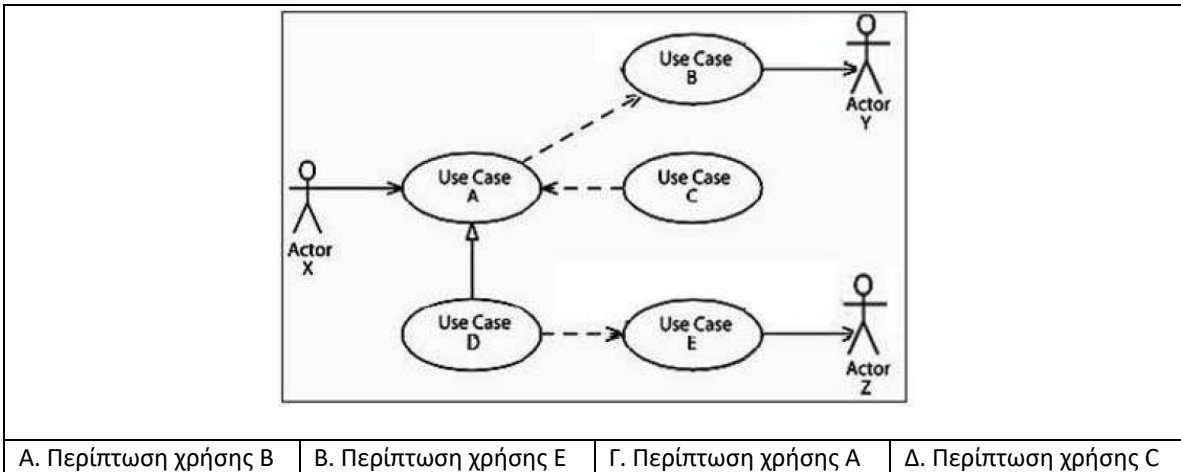
**Ερώτηση 88**

Ποιος όρος περιγράφει έναν πελάτη που παραγγέλνει βιβλία μέσω web;

A. Εξωτερικό σύστημα	B. Αντικείμενο	Γ. Δράστης	Δ. Περίπτωση χρήσης
----------------------	----------------	------------	---------------------

**Ερώτηση 89**

Στο παρακάτω διάγραμμα ποια περίπτωση χρήσης δεν χρειάζεται να υπάρχει για να ικανοποιεί την απαίτηση ενός actor (δράστης) που χρησιμοποιεί την περίπτωση χρήσης D;



Ερώτηση 90

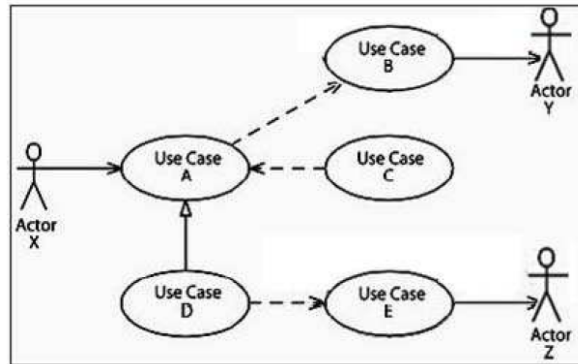
Ποιος είναι ο συμβολισμός για μια απαιτούμενη διεπαφή;

- A.
- B.
- C.
- D.
- E.

- A. A    B. B    Γ. C    Δ. D    E. E

Ερώτηση 91

Στο παρακάτω σχήμα όταν ο actor (δράστης) X αρχικοποιεί την περίπτωση χρήσης A πόσοι άλλοι actors (δράστες) θα πρέπει να εμπλακούν;



- A. 3    B. 1    Γ. 2    Δ. 0

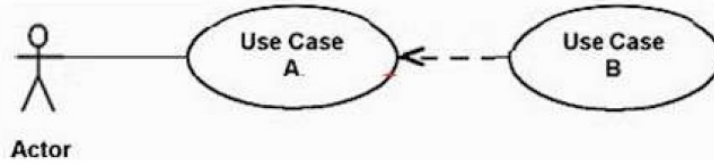
Ερώτηση 92

Ποια είναι τα πιθανά είδη σχέσεων μεταξύ δύο περιπτώσεων χρήσης στην UML 2.0 (επιλέξτε δύο);

- A. <<extends>>    B. <<extend>>    Γ. <<includes>>    Δ. <<generalizes>>    E. <<include>>

Ερώτηση 93

Για το παρακάτω διάγραμμα ποια πρόταση περιγράφει καλύτερα μεταξύ των περιπτώσεων χρήσης A και B;



A. Η περίπτωση χρήσης B επεκτείνει την περίπτωση χρήσης A	B. Η περίπτωση χρήσης B γενικεύει την περίπτωση χρήσης A	Γ. Η περίπτωση χρήσης A επεκτείνει την περίπτωση χρήσης B	Δ. Η περίπτωση χρήσης A περιέχει την περίπτωση χρήσης B	Ε. Η περίπτωση χρήσης B περιέχει την περίπτωση χρήσης A
---	--	---	---	---

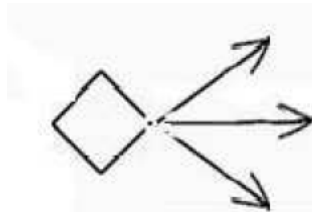
Ερώτηση 94

Τι ισχύει για τα σχόλια στην UML 2.0 (επιλέξτε 2);

A. Παρουσιάζεται σαν ένα σύμβολο σημειώσεων	B. Οι σύνδεσμοι απεικονίζονται πάντα με μια διακεκομμένη γραμμή	Γ. Μπορούν να συσχετισθούν με περισσότερα από ένα στοιχεία	Δ. Μπορούν να συσχετισθούν μόνο με ένα στοιχείο	Ε. Περιέχουν μόνο σύμβολα που μπορούν να διαβασθούν από μια γλώσσα μηχανής
---	---	--	---	--

Ερώτηση 95

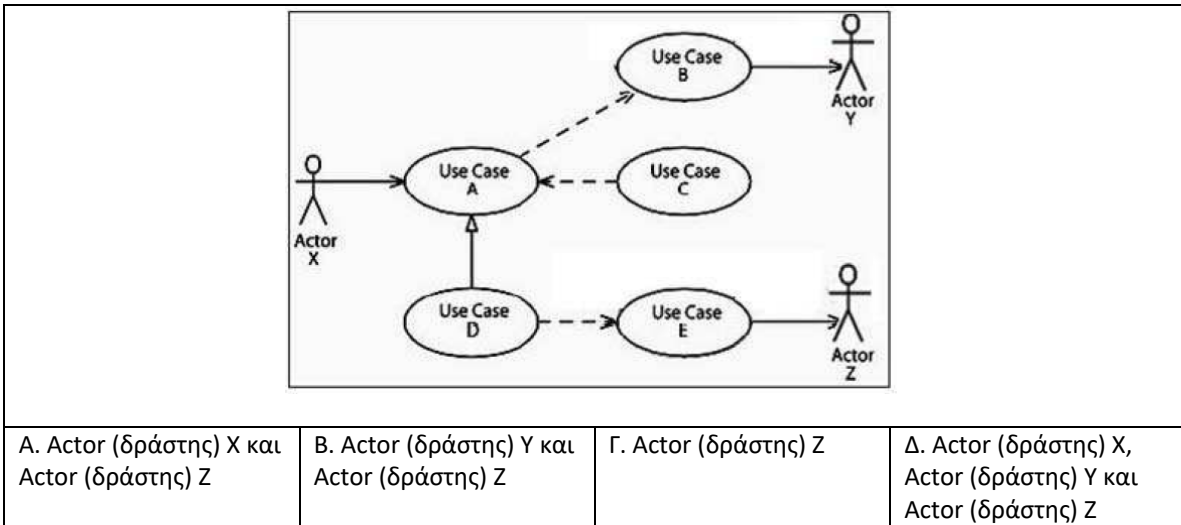
Πόσα από τα βέλη που ξεκινούν από το παρακάτω σχήμα θα πάρουν τιμές σε κάποια χρονική στιγμή σε ένα διάγραμμα δραστηριοτήτων;



A. Κανένα	B. Τρία	Γ. Ένα	Δ. Δύο
-----------	---------	--------	--------

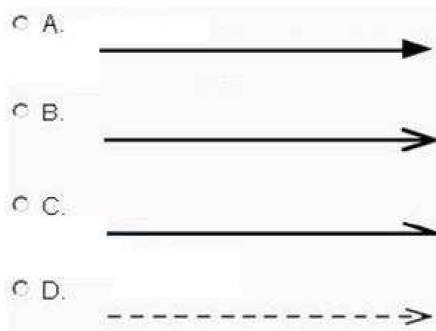
Ερώτηση 96

Στο παρακάτω σχήμα ποιοι actors (δράστες) εμπλέκονται στην περίπτωση χρήσης E;



Ερώτηση 97

Ποιο από τα παρακάτω βέλη αναπαριστά ένα ασύγχρονο σήμα ;



A. A	B. B	Γ. C	Δ. D
------	------	------	------

Ερώτηση 98

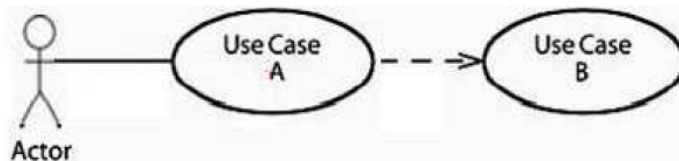
Τι απεικονίζει ένας συμπαγής κύκλος σε ένα διάγραμμα δραστηριοτήτων στην UML 2.0;



A. Ένωση	B. Κόμβος τέλους	Γ. Διακλάδωση	Δ. Κόμβος έναρξης
----------	------------------	---------------	-------------------

Ερώτηση 99

Στο παρακάτω σχήμα ποια πρόταση περιγράφει καλύτερα το είδος της σχέσης μεταξύ των περιπτώσεων χρήσης A και B ;



A. Η περίπτωση χρήσης A περιέχει την περίπτωση χρήσης B	B. Η περίπτωση χρήσης B επεκτείνει την περίπτωση χρήσης A	Γ. Η περίπτωση χρήσης A επεκτείνει την περίπτωση χρήσης B	Δ. Η περίπτωση χρήσης B περιέχει την περίπτωση χρήσης A
---	---	---	---

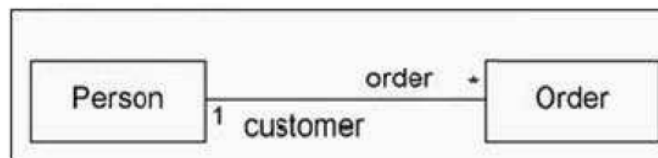
#### Ερώτηση 100

Ποια πρόταση περιγράφει καλύτερα τον ορισμό του actor (δράστης) στην UML ;

A. Χρήστες, εξωτερικά συστήματα ή εσωτερικές βάσεις δεδομένων	B. Χρήστες, εξωτερικά συστήματα ή αισθητήρες	Γ. Εξωτερικά συστήματα	Δ. Χρήστες ή εξωτερικά συστήματα
---	--	------------------------	----------------------------------

#### Ερώτηση 101

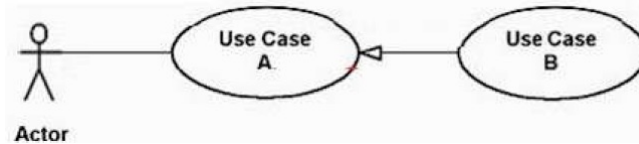
Ποιο το νόημα της γραμμής μεταξύ των κλάσεων Person και Order ;



A. Μοναδιαία συσχέτιση μεταξύ των στιγμιότυπων των Person και Order	B. Δυαδική συσχέτιση μεταξύ των στιγμιότυπων Person και Order	Γ. Επικοινωνία με ανταλλαγή μηνυμάτων μεταξύ των Person και Order	Δ. Επικοινωνία με ανταλλαγή μηνυμάτων μεταξύ customer και Order
---	---	---	---

#### Ερώτηση 102

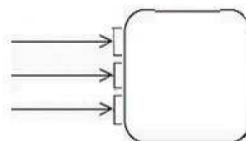
Στο παρακάτω διάγραμμα ποια πρόταση περιγράφει καλύτερα το είδος της σχέσης μεταξύ των περιπτώσεων χρήσης A και B ;



A. Η περίπτωση χρήσης B επεκτείνει την περίπτωση χρήσης A	B. Η περίπτωση χρήσης A επεκτείνει την περίπτωση χρήσης B	Γ. Η περίπτωση χρήσης A γενικεύει την περίπτωση χρήσης B	Δ. Η περίπτωση χρήσης B γενικεύει την περίπτωση χρήσης A
---	---	--	--

#### Ερώτηση 103

Πόσα από τα παρακάτω βέλη πρέπει να παρέχουν τιμές πριν ξεκινήσει το παραλληλόγραμμο;



A. Ένα	B. Δύο	Γ. Τρία	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--------	--------	---------	------------------------------

#### Ερώτηση 104

Το + μπροστά από την ιδιότητα owner σημαίνει ότι η ιδιότητα owner:



A. Είναι ορατή μόνο στις μεθόδους της κλάσης BankAccount	B. Είναι ορατή στις μεθόδους των απογονικών κλάσεων της BankAccount	Γ. Είναι ορατή σε όλες τις μεθόδους.	Δ. Κανένα από τα προηγούμενα
--	---	--------------------------------------	------------------------------

### Ερώτηση 105

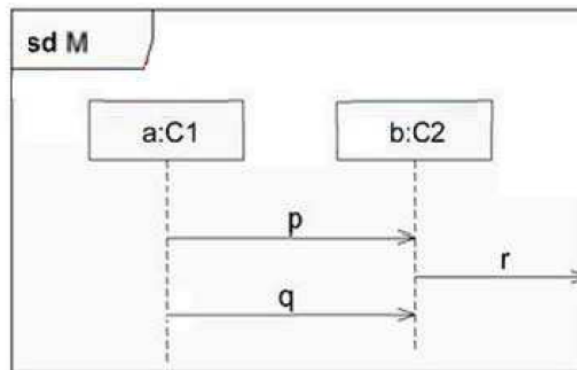
Έστω ότι έχετε την παρακάτω κλάση. Επιλέξτε την σωστή δήλωση σε java:



A. public class BankAccount { public float balance; private int owner; }	B. public class BankAccount { private balance; private string owner; }	Γ. public class BankAccount { public float balance; restricted string owner; }	Δ. public class BankAccount { public float balance; private string owner; }
--	--	--	---

### Ερώτηση 106

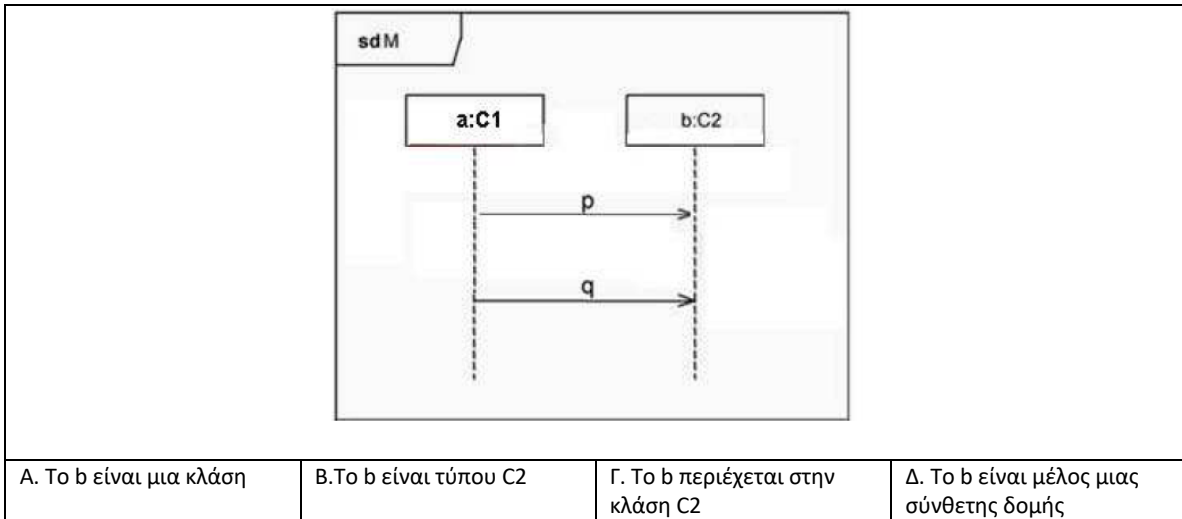
Στο παρακάτω σχήμα ποιο στοιχείο δηλώνει μια γραμμή ζωής:



A. b:C2	B. p	Γ. q	Δ. r
---------	------	------	------

### Ερώτηση 107

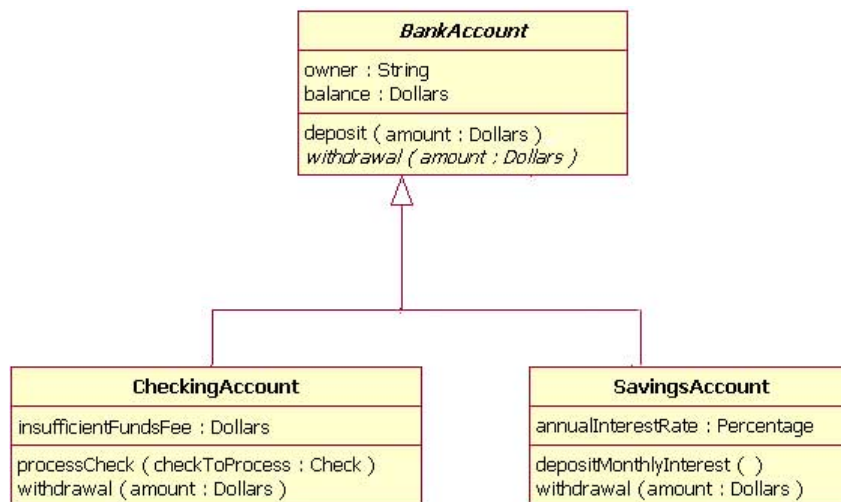
Στο παρακάτω διάγραμμα υπάρχει ένα στοιχείο με το αναγνωριστικό b. Τι ισχύει για αυτό το στοιχείο:



A. Το b είναι μια κλάση	B. Το b είναι τύπου C2	Γ. Το b περιέχεται στην κλάση C2	Δ. Το b είναι μέλος μιας σύνθετης δομής
-------------------------	------------------------	----------------------------------	---

**Ερώτηση 108**

Στο παρακάτω διάγραμμα για να είναι ορατές οι ιδιότητες της κλάσης BankAccount στις μεθόδους μόνο των απογονικών κλάσεων ποιο τροποποιητή προσπέλασης θα πρέπει να έχει μπροστά η κάθε ιδιότητα:

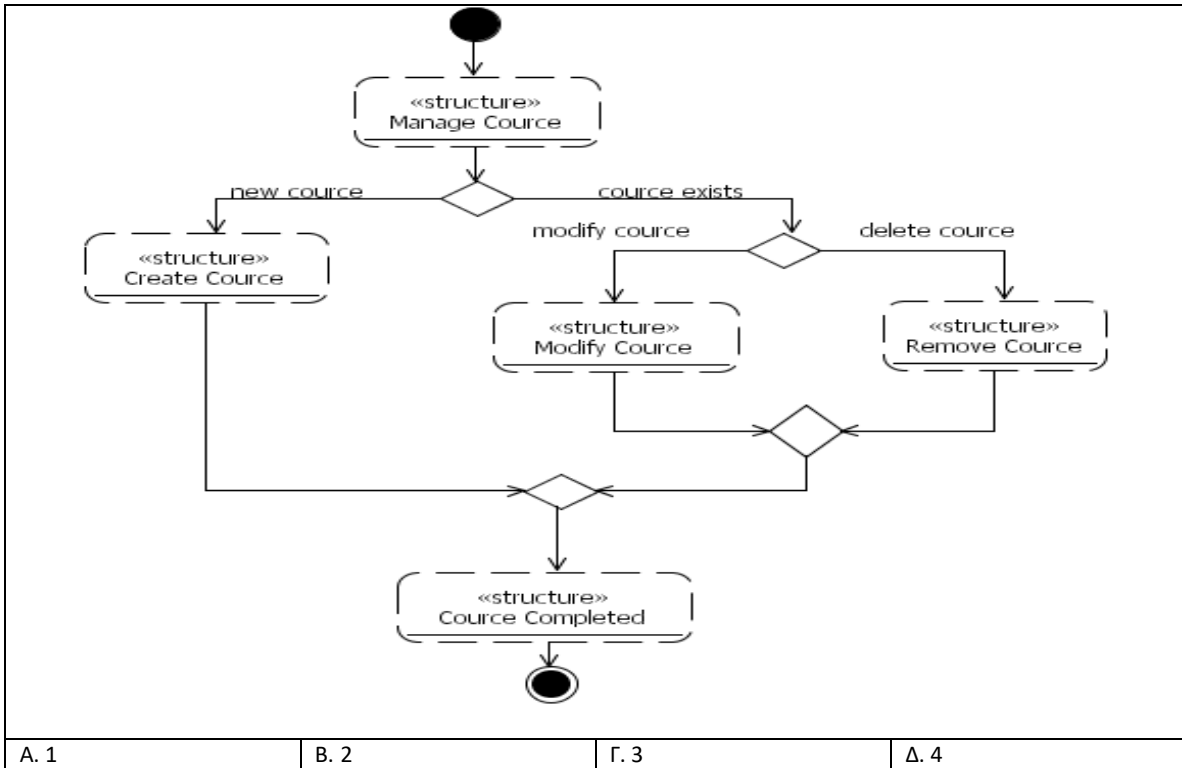


A. #	B. +	Γ. -	Δ. ~
------	------	------	------

**Ερώτηση 109**

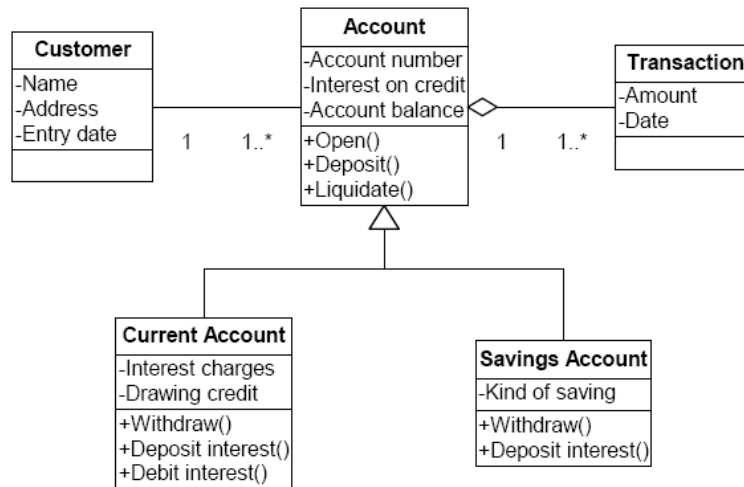
Στο παρακάτω διάγραμμα πόσους κόμβους απόφασης έχουμε:





**Ερώτηση 110**

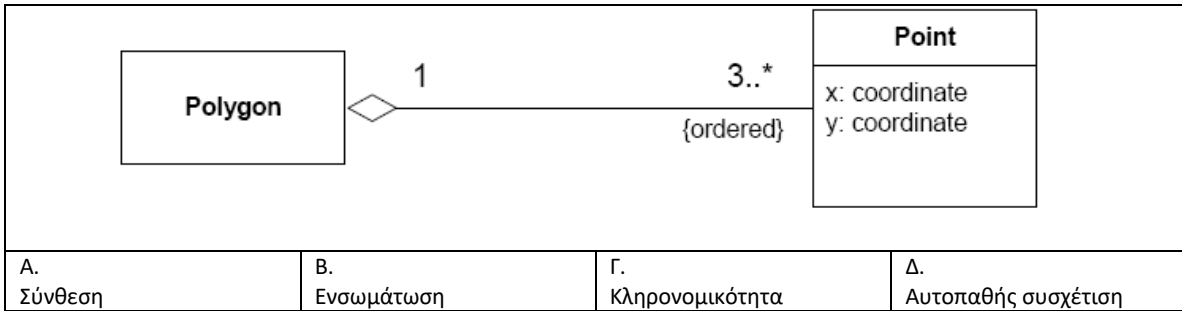
Στο παρακάτω διάγραμμα κλάσεων οι ιδιότητες Account number, Interest on credit, Account balance είναι ορατές στις μεθόδους:



- |                           |  |                       |                        |
|---------------------------|--|-----------------------|------------------------|
| A. Της κλασης Transaction | B. Των κλάσεων Current Account και Savings Account | Γ. Της κλάσης Account | Δ. Της κλάσης Customer |
|---------------------------|--|-----------------------|------------------------|

**Ερώτηση 111**

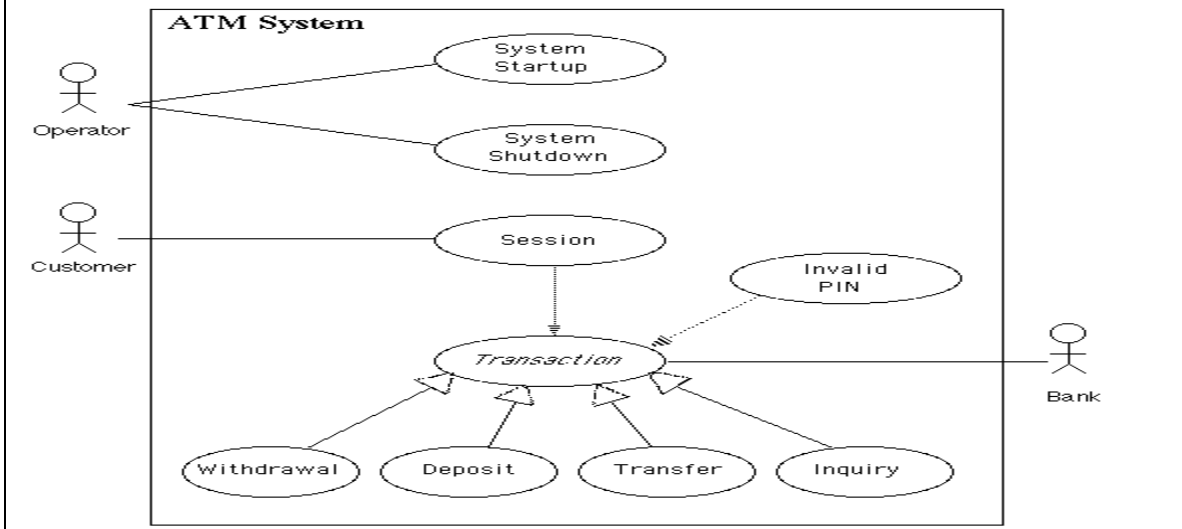
Το παρακάτω είδος σχέσης λέγεται:



- |            |               |                    |                        |
|------------|---------------|--------------------|------------------------|
| A. Σύνθεση | B. Ενσωμάτωση | Γ. Κληρονομικότητα | Δ. Αυτοπαθής συσχέτιση |
|------------|---------------|--------------------|------------------------|

**Ερώτηση 112**

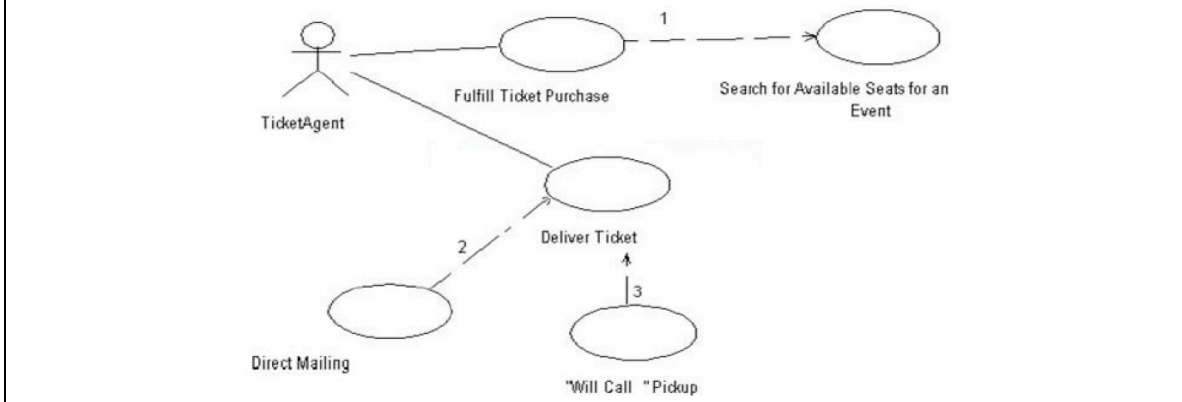
Στο παρακάτω διάγραμμα μεταξύ των περιπτώσεων χρήσης Session και Transaction τι είδος σχέσης έχουμε:



- |                 |              |               |                              |
|-----------------|--------------|---------------|------------------------------|
| A. Συμπερίληψης | B. Επέκτασης | Γ. Γενίκευσης | Δ. Κανένα από τα προηγούμενα |
|-----------------|--------------|---------------|------------------------------|

**Ερώτηση 113**

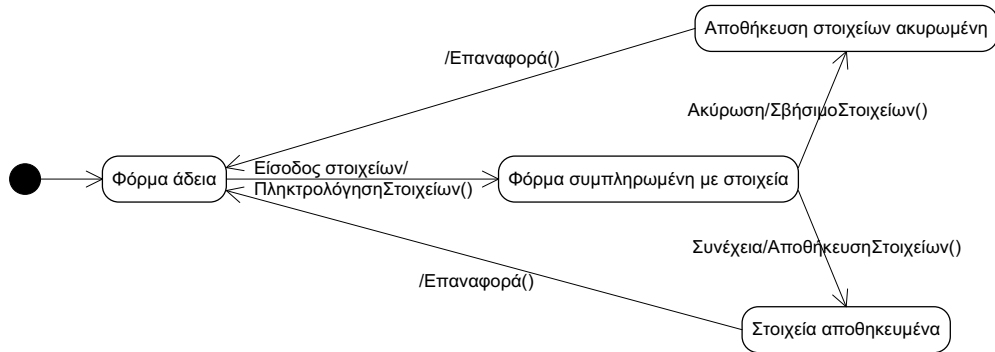
Στο παρακάτω διάγραμμα ποια σειρά λέξεων χαρακτηρίζει καλύτερα τις γραμμές 1,2,3:



A. includes,includes,includes	B. extends,includes,extends	Γ. includes,extends,extends	Δ. extends,includes,includes
----------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

#### Ερώτηση 114

Να γράψετε σε γλώσσα C τον κώδικα που θα παράγει από το ακόλουθο διάγραμμα κατάστασης ένα εργαλείο UML με δυνατότητα παραγωγής κώδικα:



#### Ερώτηση 115

Να σχεδιάσετε το διάγραμμα δραστηριοτήτων (activity diagram) για μια περίπτωση χρήσης με το όνομα Ρίψη Ζαριού/Μετακίνηση σε Τετράγωνο η οποία περιγράφει το ακόλουθο σενάριο για ένα παιχνίδι ηλεκτρονικής μονόπολης:

1. Ο χρήστης επιλέγει στην Οθόνη "Ταμπλό" το πλήκτρο "Ρίψη Ζαριού"
2. Το σύστημα λαμβάνει από το Ζάρι έναν τυχαίο αριθμό από το 1 μέχρι το 6 και τον εμφανίζει
3. Ο χρήστης μετακινεί με τη δεικτική συσκευή το πιόνι αντίστοιχου χρώματος στο κατάλληλο τετράγωνο
4. Το σύστημα ελέγχει το είδος του τετραγώνου και διαπιστώνει ότι πρόκειται για τετράγωνο ιδιοκτησίας
5. Το σύστημα ελέγχει την ύπαρξη ιδιοκτήτη και διαπιστώνει ότι το τετράγωνο δεν ανήκει σε άλλο παίκτη
6. Καλείται η περίπτωση χρήσης "Αγορά Ιδιοκτησίας ή Διέλευση".

