



Пројектовање и тестирање софтвера

Предметни наставници: др Милорад Паскаш

MSc Марко Спасојевић

Одсек Висока ИЦТ школа



Циљеви предмета

- Стицање знања и вештина из области софтверског инжењерства.
- Оспособљавање студента да учествује у процесу пројектовања и имплементације комплексних софтверских система самостално или у тиму.
- Оспособљавање студента да примењује основне технике за мануелно и аутоматизовано тестирање софтвера.



Исходи предмета

- Очекује се да студент примењује технике анализе и моделовања захтева, пројектовања и тестирања.
- Технике обезбеђивања квалитета и одржавање софтвера.



Садржај предмета

- **Пројектовање:** Методологије. Алати. Анализа. UML. SOLID принципи. Design patterns. Архитектура.
- **Тестирање:** Приципи тестирања. Методе функционалног тестирања. Методе структурног тестирања. Тестирање на различитим нивоима: јединично, интеграционо, системско. Мануелно тестирање. Аутоматско тестирање.



Предиспитне обавезе

- Колоквијум на рачунарима (30 поена)
- *Услови за излазак на испит:* присуство на лаб. вежбама
50% поена на колоквијуму
- *Испит:* 70 поена (50% освојених поена на испиту)



Литература

- Материјал са предавања: <https://elearning.rcub.bg.ac.rs/>
- Myers, Sandler, Badgett, *The Art of Software Testing*, 2004.
- Ј. Поповић, *Тестирање софтвера у пракси*, ЦЕТ, 2012.
- G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson, *The Unified Modeling Language User Guide*, Addison-Wesley, 2005.
- В. Bruegge, А. Dutoit, *Object-Oriented Software Engineering: Using UML, Patterns and Java*, Prentice Hal, 2009.



Пројектовање и тестирање софтвера

Одсек Висока ИЦТ школа