

# Test vstupních znalostí pro cvičení ze Systémové analýzy

## Testové otázky

### Test na 3. cvičení – úlohy o společném rozhraní

Rozhraní je fiktivní řez:

Rozhraní je definované:

Za „vyladění vazby“ nelze považovat:

Matice sousednosti udává:

Vstupní a výstupní matice obsahují:

Podmínka regularity:

### Test na 5. cvičení – strukturní úlohy

Pojem předchůdci v souvislosti s úlohou o předchůdcích a následnících označuje

Zpětnou vazbu nelze ošetřit

Lze poznat z matice systému existenci zpětné vazby?

Ošetření zpětné vazby pomocí rozvinutí struktury systému v čase, znamená, že

Při dekompozici systému nemusí být zcela nezbytně dodržen

Při dekompozici systému

Při funkční dekompozici systému

Dezintegrace

Vyjmenujete typy dekompozice systému.

Lze provést úpravu struktury systému - vypuštění prvku ze struktury?

Nadřazený prvek je

Maticí sousednosti

V n-té mocnině matice sousednosti nalezneme

Předchůdce hledáme v matici sousednosti (nebo její mocnině)

Následníky hledáme v matici sousednosti (nebo její mocnině)

Dopředný a zpětný algoritmus slouží k

Vynásobte následující matice

### Test na 7. cvičení – Petriho síť

Rozhodněte, zda lze odpálit přechod v níže znázorněné Petriho síti

Pokud přechod lze odpálit, zakreslete nový stav

### Test na 9. cvičení – Úlohy o chování

Úlohy o chování se zabývají:

Chování systému je:

Čím se dá modelovat chování?

Cílem systému obecně může být:

Proces může být popsán:

Trajektorie systému je:

Stav systému je:

Stav systému můžeme zapsat jako:

Událost je:

Chování systému můžeme analyzovat na:

Dílčí chování je

Chování systému je

Přechodový graf:

V přechodovém grafu platí, že:

Matice dílčího chování je:

Čím se liší matice dílčího chování od standardní matice dílčího chování?

Rozšířený model chování umožňuje:

Analýza spolehlivosti procesu

Čím je specifické paralelní chování?

Vyjmenujete alespoň 3 typy chování:

Jak je definováno alternativní chování

Genetický kód:

### **Test na 11. cvičení – Rozhodovací tabulky, přenos grafu**

Rozhodovací tabulky se s výhodou používají v situaci, kdy:

Rozhodovací tabulka obsahuje:

Rozhodovací tabulku lze snadno převést na:

Deadlock značí situaci, kdy:

Rozhodovací tabulka s binárními (jednoduchými) vstupy a n podmínkami, může mít max pravidel:

Zpětná vazba je:

V Mason-Truxalově logice pro následující graf platí pro přenos: