Câu 201:Sự toàn vẹn (consistency) giao diện ngầm định:

A. Những kỹ thuật input giữ tương tự suốt ứng dụng

B. Mỗi ứng dụng phải có look and feel riêng biệt

C. Cách thức điều hướng (navigational) nhạy với ngữ cảnh

D. Câu A và B đúng

Câu 202:Mô hình nào đưa ra hình ảnh tiền sử (profile) người dùng cuối của hệ thống dựa vào máy tính:

A. Mô hình thiết kế

B. Mô hình người dùng

C. Mô hình của người dùng

D. Mô hình nhận thức hệ thống

Câu 203: Mô hình nào đưa ra hình ảnh hệ thống trong đầu của người dùng cuối:

A. Mô hình thiết kế

B. Mô hình người dùng

C. Hình ảnh hệ thống

D. Mô hình nhận thức hệ thống

Câu 204:Mô hình nào đưa ra hình ảnh look and feel cho giao diện người dùng cùng những thông tin hỗ trợ:

A. Mô hình thiết kế

B. Mô hình người dùng

C. Mô hình hình ảnh hệ thống

D. Mô hình nhận thức hệ thống

Câu 205: Những hoạt động khung nào thường không kết hợp với những quá trình thiết kế giao diện người dùng:

A. Ước lượng giá

B. Xây dựng giao diện

C. Định trị giao diện

D. Phân tích người dùng và tác vụ

Câu 206: Hướng tiếp cận nào để những phân tích tác vụ của người dùng trong thiết kế giao diện người dùng:

A. Người dùng cho biết những ưa thích qua bản câu hỏi

B. Dựa vào ý kiến của những lập trình viên có kinh nghiệm

C. Nghiên cứu những hệ thống tự động liên quan

D. Quan sát thao tác người dùng

Câu 207: Những vấn đề thiết kế chung nổi trội lên trong hầu hết giao diện người dùng:

A. Kết nối tiền sử người dùng (profile) và shortcut chức năng

B. Xử lý lỗi và thời gian đáp ứng của hệ thống

C. Quyết định hiển thị hình ảnh và thiết kế icon

D. Không có mục nào

Câu 208: Những hệ thống phát triển giao diện người dùng đặc trưng cung cấp những kỹ thuật cho việc xây dựng những nguyên mẫu giao diện bao gồm:

A. Tạo code

B. Những tool vẽ

C. Dinh tri input

D. Tất cả mục trên

Câu 209: Những bản câu hỏi có ý nghĩa nhất đối với những người thiết kế giao diện khi được hoàn tất bởi:

A. Khách hàng

B. Những lập trình viên có kinh nghiệm

C. Người dùng sản phẩm

D. Người quản lý dự án

Câu 210: Nhiều đo lường hữu dụng có thể thu thập khi quan sát những người dùng tương tác với hệ thống máy tính gồm:

A. Thời gian cho ứng dụng

B. Số khiếm khuyết (defect) phần mềm

C. Tính tin cậy của phần mềm

D. Thời gian đọc tài liệu trợ giúp

Câu 211: Một bảng quyết định được dùng:

A. Để tư liệu tất cả những trạng thái phụ thuộc

B. Để hướng dẫn phát triển kế hoạch quản lý dự án

C. Chỉ khi xây dựng hệ chuyên gia

D. Khi một tập phức tạp những điều kiện và hoạt động xuất hiện trong thành phần

Câu 212: Ngôn ngữ thiết kế chương trình (PDL) thường là một

A. Sự kết hợp giữa cấu trúc lập trình và văn bản tưởng thuật

B. Ngôn ngữ lập trình truyền thống theo luật riêng của nó

C. Ngôn ngữ phát triển phần mềm có thể đọc bởi máy

D. Một cách hữu dụng để biểu diễn kiến trúc phần mềm

Câu 213: Những độ đo phức tạp vòng (cyclomatic complexity metric) cung cấp cho người thiết kế thống tin vě số:

A. Chu kỳ trong chương trình

B. Số lỗi trong chương trình

C. Những đường logic độc lập trong chương trình

D. Những phát biểu của chương trình

Câu 214: Xét đường độc lập cơ bản, nếu có 7 node phân nhánh thì ta có số đường thực thi cơ bản độc lập là:

A. 8

B.7

C. 9

D. 6

Câu 215: Vấn đề nào sau đây liên quan chính đến pha thiết kế?

A. Khả thi

B. Dữ liệu

C. Tất cả các mục

D. Phạm vi dự án

Câu 216: Cách nào sau đây là hợp lệ để tránh phát triển một giao diện người dùng không tốt?

A. Tham khảo chuyên gia UI/UX

B. Xây dựng các nguyên mẫu

C. Giới hạn chức năng từ phía người dùng

D. Đảm bảo back-end của hệ thống hoạt động tốt trước

E. Trao đổi với người dùng

F. A, B, E

Câu 217: Use-cases là một kịch bản mà mô tả:

A. Phần mềm thực hiện như thế nào khi được dùng trong một tỉnh huống cho trước

B. Những công cụ CASE sẽ được dùng như thế nào để xây dựng hệ thống

C. Kế hoạch xây dựng cho sản phẩm phần mềm

D. Những test-case cho sản phẩm phần mềm

Câu 218: Điều nào là đặc trưng của một thiết kế phần mềm tốt?

A. Thể hiện tết nối mạnh mẽ giữa các mô-đun của nó

B. Thực hiện tất cả các yêu cầu trong mô hình phân tích

C. Bao gồm các trường hợp thử nghiệm cho tất cả các thành phần

D. Cung cấp một bức tranh hoàn chỉnh của phần mềm

Câu 219: Câu hỏi nào có liên quan đến phân tích thiết kế?

A. Thời gian hoàn thành dự án có đủ không?

B. Làm thể nào chuyển thiết kế dữ liệu logic sang thiết kế dữ liệu vật lý?

C. Các xử lý nào được tiến hành và các thông tin chi tiết liên quan

D. Đâu là phạm vi của hệ thống phần mềm?

Câu 220: Sự toàn vẹn (consistency) giao diện ngầm định :

A. Những kỹ thuật input giữ tương tự suốt ứng dụng

B. Mỗi ứng dụng phải có look and feel riêng biệt

C. Cách thức điều hướng (navigational) nhạy với ngữ cảnh

D. Câu A và B

Câu 221: Trong thiết kế giao diện người dùng, những nguyên lý nào cần được cân nhắc?

A. Sự đa dạng người dùng

B. Tính nhất quán

C. Tính khôi phục lại được

D. Tính đơn giản

E. Tỉnh linh hoạt

F. Tất cả phương án trên

Câu 222: Trong mô hình phân tích thành phần dựa vào kịch bản (Scenario based element) được dùng cho:

A. Thiết kế kiến trúc

B. Thiết kế thành phần

C. Thiết kế giao diện

D. Thiết kế dữ liệu/class

Câu 223: Trong mô hình CMM (Software Capability Maturity Model) có mấy mức độ trưởng thành:

A. 5 mức độ

B. 4 mức độ

C. 6 mức độ

D. 3 mức độ

Câu 224: Tiêu chuẩn đánh giá chất lượng của một thiết kế kiến trúc phải dựa vào:

A. Tỉnh truy cập và tinh tin cậy của hệ thống

B. Dữ liệu và điều khiển của hệ thống

C. Tính chức năng của hệ thống

D. Những chi tiết thực thi của hệ thống

Câu 225: Trong chất lượng thiết kế phần mềm, độ đo "sự kết dính" là gì?

A. Độ đo về tính khớp lại với nhau của các phần trong mô đun đó

B. Độ ghép nối với nhau giữa các đơn vị hay mô đun của hệ thống

C. Các phần tử trong mô đun được ghép lại trong một dãy điều khiển

D. Các thành phần cùng thực hiện các chức năng tương tự đặt vào một mô đun

Câu 226: Những bản câu hỏi có ý nghĩa nhất đối với những người thiết kế giao diện khi được hoàn tất bởi:

A. Khách hàng

B. Những lập trình viên có kinh nghiệm

C. Người dùng sản phẩm

D. Người quản lý dự án

Câu 227: Cho công thức bảo trì : M=p(K\*exp(c-d)), ý nghĩa của tham số p là gì?

A. Đánh giá độ phức tạp cho việc thiếu thiết kể về cấu trúc dữ liệu

B. Đánh giá mức độ hiểu biết về phần mềm

C. Công việc làm

D. Hằng số kinh nghiệm

Câu 228: Chỉ phát biểu sai, để đạt được độ đo PUM thấp:

A. Cải tiến quy trình

B. Giảm lỗi giá

C. Gia tăng số bản bán được

D. Giảm thời gian sửa lỗi

Câu 229: Trong độ đo hiệu quả khử lỗi DRE, số lỗi tiềm tàng là:

A. Tất cả đều sai

B. Số lỗi do khách hàng phát hiện

C. Toàn bộ lỗi được phát hiện sau đó

D. Toàn bộ lỗi chưa phát hiện

Câu 230: Theo chiến thuật kiểm nghiệm phổ biến, kiểm nghiệm tính năng tương quan với:

A. Phân tích toàn bộ hệ thống

B. Thiết kế

C. Phân tích yêu cầu

D. Mã hóa

Câu 231: Dạng kiểm thử nào sau đây không thuộc kiểm thử hộp đen:

A. Kiểm thử điều kiện (Condition testing)

B. Phân tích giá trị biên (boundary value analysis)

C. Kiểm thử chuyển đổi trạng thái (State Transition Testing)

D. Đoán lỗi (Error Guessing)

Câu 232: Integration testing là quá trình kiểm tra \_\_\_\_ giữa các thành phần hay mô-đun của hệ thống phần mềm.

A. Phương thức

B. Thủ tục

C. Các hàm và phương thức

D. Tích hợp

E. A, B

F. C, D

Câu 233 Phương pháp kiểm thử tích hợp nào đơn giản và dễ thực hiện đối với hệ thống nhỏ?

A. Top-down

B. Bottom-up

C. Bigbang

D. A, B

E. A, C

F. B, C

Câu 234: Dạng kiểm thử nào sau đây không thuộc kiểm thử hộp trắng:

A. Kiểm thử điều kiện (Condition testing)

B. Kiểm thử dòng dữ liệu ( Data fl ow testing)

C. Kiểm thử vòng lặp (Loop testing)

D. Phân hoạch lớp tương đương (equivalent class partition)

Câu 235: Kỹ thuật gì nên dùng cho kiểm thử đơn vị.

A. Kỹ thuật hộp trắng

B. Kỹ thuật hộp đen

C. Cả hai kỹ thuật hộp đen và trắng

D. Kỹ thuật hồi quy (regression)

Câu 236: Hoạt động sau đây thuộc loại bảo trì nào “Làm cho hệ thống tốt hơn, nhanh hơn,nhỏ hơn, tài liệu đầy đủ hơn”:

A. Bảo trì sửa lỗi (Corrective maintenance)

B. Bảo trì thích nghi (Adaptive maintenance)

C. Bảo trì hoàn chỉnh (Perfective maintenance)

D. Bảo trì phòng tránh (Preventive maintenance)

Câu 237: Hoạt động sau đây thuộc loại bảo trì nào “Phát hiện sớm và sửa sai các khuyết điểm vừa mới phát hiện trước khi chúng trở thành các khuyết điểm chính”:

A. Bảo trì sửa lỗi (Corrective maintenance)

B. Bảo trì thích nghi (Adaptive maintenance)

C. Bảo trì hoàn chỉnh (Perfective maintenance)

D. Bảo trì phòng tránh (Preventive maintenance)

Câu 238: Kiểm thử điều kiện là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dùng để thiết kế test-case:

A. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản

B. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm

C. Chọn những đường dẫn kiểm tra dựa vào những vị trí và dùng những biến

D. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp

Câu 239: Kiểm thử luồng dữ liệu là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dùng để thiết kế test-case:

A. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản

B. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm

C. Chọn những đường dẫn kiểm tra dựa vào những vị trí và dùng những biến

D. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp

Câu 240: Kiểm thử lặp là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dung để thiết kế test-case:

A. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản

B. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm

C. Chọn những đường dẫn kiểm tra dựa vào những vị trí và dùng những biến

D. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp

Câu 241: Kiểm thử được thực hiện bởi khách hàng hoặc chú sản phẩm là?

A. Unit Testing

B. Performance Testing

C. Acceptance Testing

D. Automation Testing

E. Integration Testing

F. Tất cả các phương án trên

Câu 242: Kiểm thử Black-box cố gắng tìm ra những lỗi:

A. Chức năng không đầy đủ hay không đúng

B. Những lỗi giao diện

C. Những lỗi thực thi

D. Tất cả mục trên

Câu 243: Lý do tốt nhất cho việc dùng nhóm kiểm tra phần mềm độc lập là:

A. Những người phát triển phần mềm không cần làm bất kỳ kiểm thử nào

B. Những người lạ sẽ kiểm phần mềm rất chặt

C. Những người kiểm thử không được dính dáng tới dự án cho đến khi kiếm thử bắt đầu

D. Mâu thuẫn về quyền lợi giữa những người phát triển và những người kiểm thử sẽ giảm

Câu 244: Trong một dự án thành công sử dụng chiến lược:

A. Đưa ra những xem xét kỹ thuật hình thức ưu tiên trước khi kiểm thử

B. Chỉ rõ những yêu cầu trong theo một cách thức có thể định lượng

C. Quan tâm tới việc sử dụng những nhóm kiểm thử độc lập

D. Tất cả mục trên

Câu 245: Kiểm thử tích hợp Top-down có thuận lợi chính là:

A. Những module mức thấp không bao giờ cần kiểm thử

B. Những điểm quyết định chính được kiểm thử sớm

C. Không có những stub cần phải viết

D. Không có mục nào

Câu 246: Kiểm thử tích hợp bottom-up có những thuận lợi chính:

A. Những điểm quyết định chính được kiểm thử sớm

B. Không có những driver cần được viết

C. Không có những stub (nhánh) cần phải viết

D. Không đòi hỏi kiểm thử hồi quy (regression)

Câu 247: Hướng debug là gì?

A. Backtracking

B. Brute force

C. Sự loại trừ nguyên nhân

D. Tất cả các mục

Câu 248: Những kiểm tra chấp nhận thường được đưa ra bởi:

A. Người phát triển

B. Những người dùng cuối

C. Nhóm kiểm thử

D. Những kỹ sư hệ thống

Câu 249: Kiểm thử điều kiện là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dùng để thiết kế test-case:

A. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản

B. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm

C. Chọn những đường dân kiêm tra dựa vào những vị trí và dùng những biên

D. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp

Câu 250: Chiến lược kiểm thử nào mà việc kiểm thử bắt đầu với mô đun mức cao nhất và tiếp theo là các mô đun thấp hơn một mức?

A. Chiến lược kiểm thử gây áp lực

B. Chiến lược kiếm thử trên xuống

C. Chiến lược kiểm thử gây áp lực

D. Chiến lược kiểm thử song song