

第 1 章绪论

■ 2. 填空题

- (1) 计算装置与仪器
- (2) 科学型 工程型 应用型
- (3) 理论科学 实验科学 计算科学
- (4) 算法 算法设计与分析 基本计算模型
- (5) 控制器 纸带 程序
- (6) 存储器 逻辑控制单元
- (7) 大 O
- (8) 硬件实现 软件实现
- (9) 数学 系统科学
- (10) 图灵奖

第 2 章计算机文化

■ 2. 填空题

- (1) 莱布尼兹
- (2) 存储 处理
- (3) **ABC**
- (4) 莫奇勒 埃克特
- (5) 通用计算机 专用计算机
- (6) **True False**
- (7) 数字式 模拟式 混合式
- (8) 图灵
- (9) 比尔·盖茨 保罗·艾伦
- (10) **ACM** 国际大学生程序设计竞赛

第 3 章计算机数据

■ 2. 填空题

- (1) 位置化数字系统
- (2) 01100111 00001000 10111010
- (3) 00110000 01001100
- (4) 文本 图像 音频 视频
- (5) 8
- (6) 二进制
- (7) 01111111 10000001
- (8) 二
- (9) 浮点数
- (10) 采样 量化 编码

第 4 章 计算机系统

■ 2. 填空题

- (1) 屏蔽电磁辐射 防止灰尘、保护内部元件
- (2) CPU、内存、声卡、显卡、网卡的安装槽 硬盘、光驱、打印机、鼠标、键盘、摄像头接口
- (3) 控制单元 算术逻辑单元 寄存器组
- (4) 高速缓冲存储器 Cache
- (5) SISD SIMD MISD MIMD
- (6) ROM RAM
- (7) 应用软件 系统软件
- (8) 南桥 SB 北桥 NB
- (9) CISC RISC 流水线结构 并行结构
- (10) 解释计算机指令 处理计算机软件中的数据

第 5 章 计算机网络

■ 2. 填充题

- (1) 点对点
- (2) 局域网
- (3) 200.56.2.0
- (4) bit（比特）
- (5) 路由器
- (6) 互联
- (7) 互联网层
- (8) A
- (9) 传输控制协议（TCP） 用户数据报协议（UDP）
- (10) 128 位

第 6 章 计算机程序设计语言

■ 2. 填充题

- (1) 语言的规格说明
- (2) 第一代语言
- (3) C 语言程序
- (4) 里奇和汤姆森 UNIX
- (5) 三
- (6) 采用声明的、程序式
- (7) FORTRAN
- (8) Simula 语言
- (9) 家用电器的控制和通信
- (10) C++ 和 Java

第 7 章 计算机操作系统

2. 填充题

- (1) 系统硬件 应用软件
- (2) 管理资源 屏蔽硬件物理特性和操作细节
- (3) 整体式结构 模块化结构 分层式结构 微内核结构
- (4) 两道或多道程序在同一时间间隔内发生
- (5) 处理机管理 存储器管理 I/O 管理 文件管理
- (6) 短程高度 中程高度
- (7) 直接制约 间接制约
- (8) 互斥条件 保持并请求条件 不剥夺条件 环路等条件
- (9) 连续方式 链表方式 练习表方式
- (10) 字符设备 块设备

第 8 章 软件工程

2. 填充题

- (1) 早期软件开发特点
- (2) 结构化设计 结构化程序设计
- (3) 提高软件开发效率 提高软件质量 提高软件可维护性
- (4) 面向对象设计 面向对象实现
- (5) 功能模型 数据模型 行为模型
- (6) 软件开发技术 软件工程管理
- (7) 控制管理软件复杂性
- (8) 初始阶段 细化阶段 构造阶段 交付阶段
- (9) 费用 质量 人员 进度
- (10) 功能

第 9 章 算法与数据结构

■ 2. 填充题

- (1) 集合 线性结构 树形结构 图结构
- (2) 算法
- (3) 前驱 后续 一个或多个
- (4) 任意的
- (5) 一对一 一对多 多对多
- (6) 有穷性 确定性 输入 输出 可行性
- (7) 数据对象 数据关系 基本运算
- (8) 便于修改
- (9) 树形 栈形
- (10) 无； 1； 无 1

第 10 章 数据库系统

■ 2. 填充题

- (1) 概念
- (2) 结构数据模型
- (3) 永久保留； 方便查询； 一致性维护
- (4) 实体标识符
- (5) 结构化查询语言
- (6) 一对一； 一对多； 多对多
- (7) 字段； 记录
- (8) 查询； 更新
- (9) 概念模型
- (10) 层次模型； 网状模型； 关系模型