**软件：**计算机程序、方法、规则、相关的文档资料以及在计算机上运行程序时所必须的数据。方法、规则通常是在文档中说明的，在程序中实现的。

**软件危机：**是指在计算机软件开发和维护过程中所遇到的一系列严重的问题。

**软件工程：**把系统的、规范的、可度量的途径应用于软件开发、运行和维护过程，也就是把工程应用于软件

**系统流程图：**系统流程图是描绘物理系统的传统工具。系统流程图是用图形符号以黑盒子形式面会系统里面的每个部件（程序、文件、数据库、表格、人工过程等）。系统流程图表达的是信息在系统各部件之间流动的情况，而不是对信息进行加工处理的控制过程。

**数据流图：**数据流图是描绘系统的逻辑模型，途中没有任何具体的物理元素，只是描绘信息在系统中流动和处理的情况。

**数据字典：**数据字典是关于数据的信息的集合，也就是对数据流图中包含的所有元素的定义的集合。

**耦合：**衡量不同模块之间相互依赖的紧密程度。

**内聚：**衡量一个模块内部各个元素彼此结合的紧密程度。

**变换流：**信息沿输入通路进入系统，同时由外部形成变换成内部形式，进入系统的信息通过变换中心，经加工处理以后再沿输出通路变换成外部形式离开系统，当数据流图就有这些特征时，这种信息流叫变换流。

**模块：**是单独命名的而且可以通过名字来访问的程序对象的集合。

**事务流：**数据沿输入通路到达一个处理，这个处理根据输入数据的类型再若干个动作序列中选出一个来执行。这类数据流应该划分为一类特殊的数据流，称为事务流。

**继承：**指能够直接获得已有的性质和特征，而不必重复定义他们。在面向对象的软件技术中，继承是子类自动的共享基类中定义的数据和方法的机制

**模型：**就是为了理解事物而对事物做出的一种抽象描述，是对事物的一种无歧义的书面描述

**类：**就是对具有相同数据和相同操作的一组相似对象的定义，也就是说，类是对具有相同属性和行为的一个或多个对象的描述，通常在这种描述中也包括对怎样创建该类的新对象的说明。

**黑盒测试：**如果已经知道了产品应该具有的功能，可以通过测试来检验是否每个功能都正常使用，这种方法被称为黑盒测试。

**测试用例：**以法相错误为目的而精心设计的一组测试数据。测试用例=输入数据+期望结果

**对象：**对象是对问题范围内某个东西的抽象，这种抽象反映了系统保存有关这个东西的信息或与它交互的能力，也就是说，对象是对属性值和操作的封装。

**测试：**为了发现程序中的错误而执行程序的过程。

**结构程序设计技术：**结构程序设计技术是一种设计程序的技术，它采用自顶向下逐步求精的设计方法和单入口单出口的控制结构。

**软件生命周期：**分为八个阶段，问题定义，可行性研究，需求分析，总体设计，详细设计，编码和单元测试，综合测试，交付验收，维护