# Phần I: Tổng quan về phần mềm và CNPM

## Câu 1: Quá trình tiến hóa của phần mềm được chia thành mấy giai đoạn:

1. 2
2. **4**
3. 5
4. 6

## Câu 2: Phần mềm được thể hiện với các bộ phận cấu thành, đó là:

1. Tập lệnh, các tài liệu kĩ thuật lien quan.
2. Tập lệnh, cấu trúc dữ liệu.
3. **Tập lệnh, cấu trúc dữ liệu và các tài liệu lien quan.**
4. Cấu trúc dữ liệu và các tài liệu liên quan.

## Câu 3: Đâu là đặc trưng của phần mềm:

1. Sự tăng quy mô của phần mềm.
2. Khả năng bảo trì hệ thống phần mềm cũ tồn tại khó khăn và chi phí lớn.
3. **Phần mềm là hệ thống logic, không phải là hệ thống vật** lý.
4. Quy mô và độ phức tạp của PM ngày càng tăng.

## Câu 4: Có mấy cách phân loại phần mềm theo lĩnh vực phục vụ:

1. 9
2. **7**
3. 5
4. 3

## Câu 5: Có mấy vấn đề liên quan đến CNPM:

1. **7**
2. 8
3. 9
4. 10

**Câu 6: Tập hợp các hành hộng nhằm xây dựng và phát triển phần mềm gồm**: ( sắp xếp thep thứ tự đúng):

1. **Đặc tả, phát triển, kiểm thử và mở rộng.**
2. Đặc tả, kiểm thử, phát triển và mở rộng.
3. Đặc tả, phát triển, mở rộng và kiểm thử.
4. Đăc tả, kiểm thử, mở rộng và phát triển.

## Câu 7: Câu: “Mềm dẻo, có khả năng thích nghi cho việc phát triển tiếp” xuất hiện ở mục:

1. Kiến trúc phần mềm.
2. Phân loại phần mềm.
3. Đặc trưng phần mềm.
4. **Tiêu chuẩn phần mềm.**

## Câu 8: Đặc trưng thời kỳ những năm 1960 đến giữa những năm 1970:

1. Hệ thống thời gian thực.
2. Phát triển mạng toàn cục và cục bộ, truyền thông tín hiệu số giải thông cao
3. **Các hệ thống đa nhiệm, đa người dùng.**
4. A và C.

## Câu 9: Kỹ nghệ phần mềm là kỹ nghệ phát triển một hệ thống gồm các bước chủ chốt sau:

1. Phương pháp
2. Công cụ
3. Thủ tục
4. **Cả 3 đáp án trên**

## Câu 10: Có mấy loại thành phần của phần mềm:

1. **2**
2. 3
3. 4
4. 5

## Câu 11: Mô hình thác nước có bao nhiêu pha?

1. Ba pha
2. Bốn pha
3. **Năm pha**
4. Sáu pha

## Câu 12: Có bao nhiêu dạng và phương pháp thực hiện mô hình bản mẫu?

1. 2 dạng và 3 phương pháp
2. **3 dạng và 2 phương pháp**

C- 3 dạng và 4 phương pháp

D- 4 dạng và 3 phương pháp

## Câu 13: Mô hình xoắn gồm những bước nào sau đây?

**A- 4 bước: Thiết lập mục tiêu – Đánh giá và giảm thiểu rủ do – Phát triển và đánh giá - Lập kế hoạch.**

B- 3 bước: Thiết lập mục tiêu – Đánh giá và giảm thiểu rủ do – Lập kế hoạch.

C- 5 bước: Thiết lập mục tiêu – Đánh giá và giảm thiểu rủ do – Phát triển và đánh giá - Lập kế hoạch – Triển khai.

**D-** 2 bước: Thiết lập mục tiêu - Lập kế hoạch.

## Câu 14: Mô hình RUP là:

A- Mô hình chung cho hướng đối tượng. **B- Mô hình riêng cho hướng đối tượng.**

C- Mô hình chung cho hướng thành phần. D- Mô hình riêng cho hướng thành phần.

## Câu 15: Phương pháp ứng dụng nhanh RAD:

A- Là phương pháp luận HĐ phân tích, thiết kế, xây dựng.ương pháp luận gộp các HĐ phân tích, thiết kế, xây dựng.

B- Là phương pháp luận gộp các HĐ phân tích, thiết kế, xây dựng vào một loạt vòng lặp phát triển dài.

**C- Là phương pháp luận gộp các HĐ phân tích, thiết kế, xây dựng vào một loạt vòng lặp phát triển ngắn.**

## Câu 16: Phát triển HT hình thức hóa gồm các bước:

A- Xác định yêu cầu – Biến đổi hình thức – Đặc tả hình thức – Kiểm thử tích hợp và hệ thống.

**B- Xác định yêu cầu – Đặc tả hình thức – Biến đổi hình thức – Kiểm thử tích hợp và hệ thống.**

C- Xác định yêu cầu – Kiểm thử tích hợp và hệ thống – Đặc tả hình thức -Biến đổi hình thức.

## Câu 17: Các trạng thái chính trong mô hình hướng thành phần gồm:

**A- Phân tích thành phần sẵn có - Điều chỉnh yêu cầu - Thiết kế hệ thống với kỹ thuật tái sử dụng- Xây dựng và tích hợp hệ thống.**

B- Điều chỉnh yêu cầu - Thiết kế hệ thống với kỹ thuật tái sử dụng- Xây dựng và tích hợp hệ thống.

C- Phân tích thành phần sẵn có - Điều chỉnh yêu cầu - Xây dựng và tích hợp hệ thống.

D- Phân tích thành phần sẵn có - Điều chỉnh yêu cầu - Thiết kế hệ thống với kỹ thuật tái sử dụng- Xây dựng và tích hợp hệ thống – Bảo trì và nâng cấp

## Câu 18: Ưu điểm nào không phải là của phương pháp hướng dữ liệu?

A- Cho phép quản lý dữ liệu tập trung, nhất quán.

B- Sử dụng được cho nhiều ứng dụng độc lập khác nhau. C- Dễ dàng áp dụng các công cụ toán học để xử lý dữ liệu. **D- Chuẩn hóa tạo ra sự độc lập.**

## Câu 19: Tính chất nào sau đây không phải của phương pháp hướng đối tượng?

1. **Bao gói thông tin**

B- Đơn hình

C- Kế thừa D- Đa hình

## Câu 20: Môi trường CASE gồm:

**A- Một kho chứa - Công cụ đồ họa - Phần mềm soạn thảo văn bản - Phần mềm giao diện kho chứa - Phần mềm đánh giá - Giao diện người sử dụng.**

B- Một kho chứa - Phần mềm giao diện kho chứa - Phần mềm đánh giá - Giao diện người sử dụng.

C- Một kho chứa - Công cụ đồ họa - Phần mềm soạn thảo văn bản - Phần mềm giao diện kho - Giao diện người sử dụng.

D- Một kho chứa - Công cụ đồ họa - Phần mềm soạn thảo văn bản - Giao diện người sử dụng.

## Câu 21: CASE có bao nhiêu loại?

A- Hai loại **B- Ba loại** C- Bốn loại D- Năm loại

# Phần II: Đặc tả phần mềm

## Câu 1. Các yêu cầu của hệ thống phần mềm thường được chia làm mấy loại ?

1. 2 loại
2. **3 loại**
3. 4 loại
4. 5 loại

## Câu 2. Đặc điểm của yêu cầu chức năng?

* 1. Tính mập mờ, không rõ ràng của các yêu cầu: xảy ra khi các yêu cầu không được xác định cẩn thận.
  2. Tính hoàn thiện và nhất quán:chứa tất cả các mô tả chi tiết và không có sự xung đột đối ngược giữa các yêu cầu(tuy nhiên trong thực tế rất khó đạt được điều đó)
  3. **Cả A và B đều đúng**
  4. Cả A và B đều sai

## Câu 3. Heniger đưa ra mấy yêu cầu của một tài liệu yêu cầu phần mềm?

1. 3
2. 4
3. **6**
4. 7

## Câu 4. Phát biểu nào sau đây đúng khi nói về yêu cầu phi chức năng?

1. Yêu cầu này đề cập trực tiếp tới các chức năng cụ thể của hệ thống thường định nghĩa các thuộc tính như: độ ti cậy ,thời gian đáp ứng....
2. Một số yêu cầu này không liên quan đến quy trình xây dựng hệ thống.
3. **Một số yêu cầu này liên quan đến quy trình xây dựng hệ thống.**
4. Các yêu cầu này không hạn chế hơn những yêu cầu chức năng.

## Câu 5. Một số khó khăn khi sử dụng ngôn ngữ tự nhiên

* 1. Không rõ ràng:tính chính xác khó đạt được nếu tài liệu khó đọc
  2. Yêu cầu lộn xộn:yêu cầu chức năng và phi chức năng không rõ ràng
  3. Lẫn lôn giữa các yêu cầu:yêu cầu khác nhau có thể được diễn tả cùng với nhau
  4. **Cả ba đáp án A, B, C**

## Câu 6. Có mấy qui tắc, khi viết yêu cầu người sử dụng:

1. 2
2. 3
3. **4**
4. 6

## Câu 7. "Xác định yêu cầu phi chức năng" nghĩa là?

1. Đặc tả yêu cầu người dùng
2. Đặc tả trừu tượng các nhu cầu người dùng mà hệ thóng phải cung cấp
3. Đặc tả trừu tượng các dich vụ mà hệ thống phải cung cấp
4. Đặc tả trừu tượng các ràng buộc mà hẹ thống phải tuân theo

## Câu 8: Trong yêu cầu phi chức năng,phát biểu "yêu cầu hệ thống phát trển như tốc độ, bộ nhớ, độ tin cậy, hiệu năng, khả năng sử dụng, tính di chuyển được.."là

1. **Các yêu cầu ngoài**
2. Các yêu cầu về sản phẩm
3. Yêu cầu về phương pháp lập trình
4. Yêu cầu của tổ chức

**Câu 9: Phát biểu sau đây thuộc yêu cầu nào: ” *hệ thống phần mềm phải tuân thủ các ràng buộc vê: thời gian, tốc độ xử lý”*:**

1. Phi chức năng
2. Chức năng
3. Chức năng và phi chức năng
4. Hệ thống phần cứng

## Câu 10: Phương pháp phân tích khả thi thường tập chung ở các mặt sau :

1. Kỹ thuật, kinh tế, tổ chức, thời gian, môi trường .
2. Kỹ thuật, kinh tế, pháp lý, hiệu quả, thời gian .
3. Kinh tế, tổ chức, thời gian, cách làm, hoạt động .
4. **Kinh tế, kỹ thuật, pháp lý, thời gian, hoạt động .**

## Câu 11: Tiến trình phát triển bản mẫu phần mền gồm những bước :

* 1. Chọn, đánh giá, thiết lập, phát triển .
  2. Chọn, thiết lập, đánh giá, phát triển .
  3. Thiết lập, chọn, đánh giá, phát triển .
  4. Thiết lập, chọn, phát triển, đánh giá

## Câu 12: Quy trình xác định yêu cầu gồm những giai đoạn chính :

1. Nghiên cứu, tìm hiểu, đặc tả, thẩm định yêu cầu .
2. **Nghiên cứu, phát hiện, đặc tả, thẩm định yêu cầu .**
3. Nghiên cứu, phân tích, đặc tả, thẩm định yêu cầu .
4. Nghiên cứu, phân tích phát hiện, đặc tả, thẩm định

## Câu 13: Mô hình nghiệp vụ gồm mấy phương pháp :

1. 5
2. **6**
3. 7
4. 8

# Phần III: Thiết kế phần mềm

## Câu 1. Hoạt động và sản phẩm thiết kế gồm mấy hoạt động?

1. 5
2. 6
3. 7
4. 8

## Câu 2. Biểu diễn thiết kế gồm những hình thức biểu diễn nào?

* 1. Các biểu đồ.
  2. Ngôn ngữ mô tả chương trình.
  3. Văn bản không hình thức hóa.
  4. Cả 3 phương án trên.

## Câu 3. Dữ liệu và xử lý được phân bổ trên các máy khác nhau thành phần chính bao gồm:

1. Các máy dịch vụ, các máy hỗ trợ, mạng liên kết.
2. Các máy khách gọi, các máy dịch vụ, mạng liên kết.
3. Các máy khách gọi, các máy hỗ trợ, mạng liên kết.
4. Các máy dịch vụ, các máy khách gọi, các máy liên kết.

## Câu 4. Mô hình điều khiển tâp chung gồm:

* 1. **Mô hình gọi – trả lại, mô hình quản lý.**
  2. Mô hình quản lí, mô hình điều khiển tập chung.
  3. Mô hình điều khiển tập chung, mô hình gọi – trả lại.
  4. Cả 3 phương án trên sai.

## Câu 5. Thiết kế dữ liệu (DL) gồm có những bước nào:

* 1. **Thiết kế DL logic và thiết kế CSDL vật lí.**
  2. Thiết kế cơ sở dữ liệu tập chung và phân tán.
  3. Thiết kế DL tập chung và CSDL vật lí.
  4. Thiết kế CSDL phân tán và CSDL vật lí.

## Câu 6. Các chiến lược và phương pháp thiết kế là:

1. Chiến lược và phương pháp hướng cấu trúc.
2. Chiến lược và phương pháp hướng đối tượng.
3. Chiến lược thiết kế hệ thống tương tranh.
4. Cả 3 đáp án trên.

## Câu 7. Các tiêu chí đánh giá chất lượng phần mềm là?

* 1. Ghép nối dữ liệu, tính kết dính, soạn tư liệu.
  2. Ghép nối nhãn, ghép nối chung, ghép nối nội dung.
  3. Sự ghép nối, tính hiểu được, tính thích nghi được.
  4. Sự ghép nối, tính kết dính, tính thích nghi được.

## Câu 8. Các mô hình kiến trúc là:

1. **Mô hình kiến trúc tĩnh, mô hình tiến trình động, mô hình giao diện, mô hình liên kết.**
2. Mô hình điều khiển tập trung, mô hình điều khiển dựa trên sự kiện
3. Mô hình quản lý, mô hình gọi trả.
4. Mô hình điều khiển quảng bá, mô hình điều khiển ngắt, mô hình điều khiển quảng bá.

## Câu 9. Có bao nhiêu nguyên lý thiết kế cần được vận dụng?

1. 4
2. 6
3. 7
4. **9**

## Câu 10. Vai trò quan trọng của kiến trúc là:

* 1. Tăng cường hiểu biết, phân tích hiểu quả.
  2. **Công cụ giao tiếp, phân tích hệ thống, có thể sử dụng lại.**
  3. Xem xét, sửa đổi kiếm trúc từ sớm, giảm rủi ro.
  4. Giúp người lập trình định hình được hình dáng của phần mềm.

## Câu 11. Khái niệm nào không nằm trong thiết kế:

* 1. Trừu trượng, làm mịn.
  2. Phân rã, che dấu thông tin.
  3. Trừu tượng thủ tục.
  4. Modul, thủ tục phần mềm

## Câu 12. Nhiều phương pháp thiết kế, chúng có nhiều điểm chung và được trợ giúp từ một số cách nhìn nhận. Cách nhìn nhận nào sau đây là sai?

1. Cách nhìn cấu trúc, vận động.
2. Cách nhìn quan hệ thực thể.
3. Cách nhìn luồng dữ liệu
4. Cách nhìn giai đoạn.

## Câu 13. Thiết kế hệ thống hướng chức năng gồm hai tiến trình, đó là:

1. Thiết kế dữ liệu và thiết kế logic
2. **Thiết kế dữ liệu và thiết kế xử lý**
3. Thiết kế logic và thiết kế kiến trúc modul
4. Thiết kế xử lý và thiết kế kiến trúc modul

## Câu 14. Tiến trình thiết kế hướng đối tượng gồm mấy giai đoạn:

* 1. 3 giai đoạn
  2. 4 giai đoạn
  3. 5 giai đoạn
  4. **6 giai đoạn**

## Câu 15. Đặc điểm nào sau đây là nhược điểm của thiết kế hệ thống hướng đối tượng?

1. **Khó bảo trì, mọi thay đổi của đối tượng làm ảnh hưởng đến các đối tượng khác**
2. Các đối tượng không thể sử dụng lại được
3. Thường cách nhìn tự nhiên là nhìn chức năng
4. Thích hợp với các bài toán xử lý trên các dữ liệu có thể mô tả ở dạng bảng

## Câu 16. Phần mềm thời gian thực gồm mấy thành phần:

1. **3 thành phần**
2. 4 thành phần
3. 5 thành phần
4. 6 thành phần

## Câu 17. Tiến trình thiết kế hệ thống thời gian thực gồm mấy bước:

1. 4 bước
2. 5 bước
3. **6 bước**
4. 7 bước

## Câu 18. Bộ điều phối thời gian thực gồm mấy mức:

* 1. 1 mức
  2. **2 mức**
  3. 3 mức
  4. 4 mức

## Câu 19. Có bao nhiêu nguyên tắc thiết kế giao diện người và máy?

* 1. 5 nguyên tắc
  2. **6 nguyên tắc**
  3. 7 nguyên tắc
  4. 8 nguyên tắc

## Câu 20. Có bao nhiêu mô hình thiết kế giao diện người và máy?

1. 2 mô hình
2. 3 mô hình
3. **4 mô hình**
4. 5 mô hình

## Câu 21. Giao diện tương tác người – máy qua bao nhiêu thế hệ?

1. 2 thế hệ
2. **3 thế hệ**
3. 4 thế hệ
4. 5 thế hệ

## Câu 22. Tiến trình thiết kế giao diện người – máy gồm bao nhiêu bước?

1. 4 bước
2. 5 bước
3. 6 bước
4. **7 bước**

## Câu 23. Đặc điểm nào sau đây là ưu điểm của thiết kế hệ thống hướng chức năng?

* 1. Dễ bảo trì, mọi thay đổi của đối tượng không làm ảnh hưởng đến các đối tượng khác
  2. Có thể phản ánh lại thế giới thực một cách cụ thể
  3. **Đã có thời gian phát triển lâu dài nên các phương pháp và các công cụ cũng đã hoàn thiện**
  4. Các đối tượng có thể sử dụng lại được

## Câu 24. Giai đoạn nào sau đây là giai đoạn của thiết kế hệ thống hướng đối tượng

1. **Sắp xếp thứ tự ưu tiên của gói**
2. Xác định các tác nhân kích thích mà hệ phải đáp ứng
3. Tích hợp hệ thống dưới sự điều khiển của một bộ điều phối thời gian thực
4. Phân tích các kích thích và quá trình xư lý đáp ứng thành 1 tiến trình song song **Câu 25. Chức năng của hệ thống được xem là tiêu chuẩn để đánh giá hệ thống tồi hay tốt.**
5. Đúng
6. Sai

## Câu 26. Yếu tố nào sau đây là phạm trù của hướng dẫn thiết kế giao diện?

* 1. Tương tác chung
  2. Hiển thị thông tin
  3. Sử dụng màu và kiểm soát dữ liệu
  4. **Cả 3 phương án trên đều đúng**

# Phần IV: Sơ lược về kiểm chứng phần mềm

## Câu 1: Khi nói tới các phần mềm có ảnh hưởng tới sinh mạng thì chi phí của kiểm thử chiếm bao nhiêu ?

* 1. 40% tổng công sức phát triển.
  2. ≥ 30% tổng thời gian phát triển.
  3. **Chi phí có thể gấp từ ba đến năm lần tổng các chi phí khác.**
  4. A và B đúng.

## Câu 2: Theo bạn một kiểm thử tốt thì cần những gì ?

* 1. Giảm chi phí phát triển.
  2. Tăng độ tin cậy của sản phẩm phần mềm.
  3. Tăng chi phí phát triển và giảm độ tin cậy của sản phẩm.
  4. **Tăng độ tin cậy của sản phẩm và giảm chi phí phát triển**

## Câu 3:Các lợi ích phụ của một ca kiểm thử thắng lợi là gì ?

* 1. Các chức năng phần mềm tương ứng với đặc tả.
  2. Cung cấp thêm độ tin cậy và chất lượng phần mềm.
  3. **Cả A,B,D đều đúng.**
  4. Yêu cầu thực thi là phù hợp

## Câu 4: Kiểm thử alpha do ai thực hiện và trong môi trường nào?

* 1. **Người phát triển thực hiện, trong môi trường được quản lý.**
  2. Người phát triển thực hiện, trong môi trường thực.
  3. Người dùng thực hiện, trong môi trường được quản lý.
  4. A, B ,C đều sai.

## Câu 5: Có bao nhiêu loại hình kiểm thử.

* 1. **4**
  2. 2
  3. 5
  4. 3

## Câu 6: Trong loại hình “kiểm thử chấp nhận (aceptance testing)” bao gồm hình thức kiểm thử nào sau đây.

* 1. Kiểm thử phục hồi.
  2. Kiểm thử tích hợp .
  3. **Kiểm thử beta.**
  4. Kiểm thử luồn sợi.

## Câu 7: Nội dung nào chính là phương pháp kiểm định hộp đen:

1. "Tạo mô hình hệ thống để mô phỏng ứng xử của phần mềm đối với tác động của môi trường bên ngoài".
2. “Chỉ tập trung vào các yêu cầu chức năng của phần mềm bằng cách cho nhập giá trị đầu vào và xem xét kết quả ra có muốn như mong đợi hay không?".
3. "Cho phép kiểm tra cấu trúc bên trong của phần mềm với mục đích đảm bảo rằng tất cả các câu lệnh và điều kiện sẽ được thực hiện ít nhất một lần,..".
4. "Cho phép truy nhập vào mã nguồn của chương trình để có thể kiểm tra từng câu lệnh,...".

## Câu 8: Kĩ thuật đồ thị nhân quả gồm mấy bước?

1. 3
2. **4**
3. 5
4. 6

## Câu 9: Mục tiêu của kiểm thử hộp đen nhằm tìm ra các loại sai nào ?

* 1. Sai về đặc tả
  2. Sai thứ tự các điều kiện vào ra.
  3. Sai trong cấu trúc dữ liệu
  4. **Sai về giao diện**

## Câu 10: Phương pháp kiểm thử hộp đen tập trung vào gì ?

1. Giao diện
2. Cấu trúc logic.
3. Thực thi chức năng.
4. **Yêu cầu chức năng của phần mềm**

## Câu 11: Có mấy yêu cầu chiến lược kiểm thử?

1. 2
2. **3**
3. 4
4. 5

## Câu 12: Có mấy tính đặc trưng có tính khuân mẫu?

1. 1
2. 2
3. 3
4. **4**

## Câu 13: Có mấy hướng tích hợp chương trình?

1. **2**
2. 5
3. 7
4. 4

## Câu 14. Trong tiến trình kiểm thử, Kiểm thử đơn vị do ai thực hiện

* 1. Lập trình viên .
  2. Nhóm kiểm thử độc lập
  3. Nhóm kiểm thử chuyên
  4. Người dùng

## Câu 14. Trong tiến trình kiểm thử, Kiểm thử thẩm định do ai thực hiện

1. Lập trình viên
2. Nhóm kiểm thử độc lập
3. Nhóm kiểm thử chuyên
4. **Người dùng .**

## Câu 15. Kiểm thử xử lý là như nào?

1. Khai báo và sử dụng biến
2. Các phép toán và tính đúng đắn .
3. Các chu trình
4. File, bộ đệm và các lệnh đóng mở

## Câu 16. Trong kiểm thử thẩm định “mong đợp hợp lý” của khách hàng được xác định bằng

* 1. Yêu cầu của khách hàng
  2. **ý kiến khách hàng**
  3. Đặc tả yêu cầu phần mềm .
  4. Ý kiến của người quản lý dự án

# Phần câu hỏi nối và điền từ

## Câu 11 – Nhóm 1: Nối các câu sau thành định nghĩa đúng:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Phần mềm hệ thống | A. Dùng để điều phối, phân tích hoặc  kiểm soát các sự kiện của thế giới thực. |
| 2. Phân mềm nghiệp vụ | B. Là tập hợp các chương trình giải quyết các bài toán điều khiển các chương trình và các thiết bị trong 1  máy tính. |
| 3. Phần mềm thời gian thực | C. Dùng để xử lý thông tin nghiệp vụ và lĩnh vực ứng dụng phần mềm  lớn nhất. |
| 4. Phần mềm máy tính cá nhân | D. Phục vụ trực tiếp cho một cá nhân  làm việc với một máy. |

1…B….. 2……C…. 3……A….. 4…D………

## Câu 5 – nhóm 3. Điền từ thích hợp “………là những yêu cầu chính thức về những gì cần phải thực hiện bởi đội phát triển hệ thống”

1. Yêu cầu người sử dụng
2. **Tài liệu đặc tả yêu cầu**
3. Yêu cầu chức năng
4. Yêu cầu hệ thống

## Câu 11 – nhóm 3. Điền từ thích hợp “………..thường được sử dụng để viết đặc tả yêu cầu hệ thống cũng như yêu cầu người sử dụng”

1. Ngôn ngữ web
2. Ngôn ngữ phần mềm
3. Ngôn ngữ người sử dụng
4. **Ngôn ngữ tự nhiên**

***Điền vào chỗ trống sau:* Nhóm 4**

1. Mô hình nghiệp vụ
2. Đặc tả
3. Tiến trình phát hiện
4. Thẩm định yêu cầu

1…………….Là xét xem đặc tả yêu cầu có thật sự xác định được hệ thống mà khách hàng mong muốn hay không.

2,Ghi nhận những các nhìn khác nhau của những người liên quan và sử dụng nó vào……………. yêu cầu và tổ chức yêu cầu

.

3,Tập trung hướng vào mô tả nhiệm vụ của hệ thống thực, kết quả thu được là ………… 4,Kết quả của việc phân tích và mô hình hóa cho ta ngay ………của hệ thống.

## Câu 13 – nhóm 6: “Hệ thống thời gian thực là hệ thống mà sự hoạt động đúng đắn của nó phụ thuộc vào …………………………”

1. Bộ chức năng khống chế, hàm, dữ liệu
2. Hệ giám sát
3. **Kết quả được tạo ra và thời gian kết quả được xuất ra**
4. Hệ thu nhận dữ liệu

## Điền từ vào chỗ trống – nhóm 8.

### Một chiến lược kiểm thử phần mềm là ……………….. các kỹ thuật thiết kế ca kiểm thử tạo thành một kế hoạch gồm dãy các bước để hướng dẫn quá trình kiểm thử phần mềm thành công

* 1. **Sự tích hợp**
  2. Sự tổng hợp
  3. Sự kết hợp
  4. Sự liên kết

### Kiểm thử so sánh còn được gọi là ……………………….

* 1. Kiểm thử Alpha
  2. Kiểm thử Beta
  3. **Kiểm thử dựa vào nhau**
  4. Kiểm thử áp lực