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

B. 4

**Câu 2**: Đâu là đặc tưng của phần mềm:

C. Phần mềm là hệ thống logic, không phải hệ thống vật lý.

**Câu 3:**Phần mềm được thể hiện với các bộ phận cấu thành, đó là:

C. Tập lệnh, cấu trúc dữ liệu và các tài liệu liên quan.

**Câu 4**: Đâu là đặc điểm của phần mềm hệ thống theo lĩnh vực ứng dụng:

D. Cả 3 đáp án trên

**Câu 5:** Đặc trưng thời kỳ những năm 1960 đến giữa những năm 1970:

D. A và C.

**Câu 6**: Phân loại theo vai trò chức năng thì phần mềm hệ thống bao gồm:

D. A và C đúng

**Câu 7**: Có mấy cách để phân loại phần mền?

A. 3

**Câu 8:** Câu: “Mềm dẻo, có khả năng thích nghi cho việc phát triển tiếp” xuất hiện ở mục:

D. Tiêu chuẩn phần mềm

**Câu 9:** Có mấy cách phân loại phần mềm theo lĩnh vực phục vụ?

B. 7

**Câu 10:** “Quá trình từ khi quyết định sản xuất phần mềm cho đến khi chuyển giao cho khách hàng” là gì?

D. Phát triển phần mềm.

**Câu 11**: Đâu là những thách thức cho việc phát triển phần mềm?

D. Cả 3 đáp án trên

**Câu 12:** Có mấy nguyên nhân dấn đến những thách thức đối với phát triển phần mềm hiện nay?

C. 4

**Câu 13**: Định nghĩa về kỹ nghệ phần mềm theo fritz bauer là:

A. Việc thiết lập và sử dụng đúng đắn các nguyên lý công nghệ để thu được phần mềm một cách kinh tế, vừa tin cậy, vừa làm việc hiệu quả trên các máy tính thực.

**Câu 14:** Phần mềm nào sau đây là phần mềm được phân loại phần mềm theo vai trò – chức năng?

A. Phần mềm công cụ. .

**Câu 15**: Khái niệm công nghệ phần mềm theo IEEE là:

B. Việc áp dụng cách nghiên cứu và tiếp cận có hệ thống , quy tắc, có thể xác định số lượng để phát triển, vận hành và bảo trì phần mềm.

**Câu 16**: Những yếu tố chủ chốt trong kỹ nghệ phần mềm là:

D. Cả 3 đáp án trên

**Câu 17**: Có mấy tiêu chí để đánh giá tiêu chuẩn phần mềm tốt?

D. 8

**Câu 18:** Thách thức đối với phát triển phần mềm là gì?

D. Cả 3 phương án trên đều đúng

**Câu 19**: Phần mềm được thể hiện với những bộ phận cấu thành nào:

D. Cả 3 đáp án trên

**Câu 20:** Quy trình phần mềm là gì?

Là một tập hợp các hoạt động nhằm xây dựng và phát triển phần mềm.

**Câu 21**: Phần mềm theo nghĩa hẹp là một tập hợp các … được viết bằng ngôn ngữ lập trình để giải quyết bài toán. Điền từ vào dấu …?

D. Câu lệnh

**Câu 22**: Mô hình “Thác Nước” gồm bao nhiêu pha?

A.5

**Câu 23:** Mô hình nào không thuộc mô hình tiến hóa?

* Mô hình thác nước.

**Câu 24**: Trong mô hình hướng thành phần có bao nhiêu trạng thái chính?

C. 4

**Câu 25**: Phương pháp phát triển phần mềm bao gồm bao nhiêu thành phần?

B. 3

**Câu 26**: Ý nào sau đây không phải ưu điểm của phương pháp hướng chức năng?

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

**Câu 27**: Nội dung nào đúng nhất về phương pháp hướng dữ liệu?

D. Các câu trên đều đúng.

**Câu 28:** Ca thiết kế của mô hình thác nước có mấy giai đoạn? B. 2

**Câu 29:** Mô hình bản mẫu có mấy phương pháp và dạng?

* 2 phương pháp và 3 dạng.

**Câu 30**. Sự kế thừa và bao gói thông tin là ý tưởng của phương pháp nào?

A. PP hướng đối tượng.

**Câu 31:** Mô hình xoắn ốc có bao nhiêu bước hoạt động chính?

4

**Câu 32**: Chọn từ đúng điền vào chỗ trống:

“... là công cụ để hỗ trợ các hoạt động đầu tiên như đặc tả yêu cầu và thiết kế.” B. Upper-CASE

**Câu 33**: Phát biểu nào đúng về môi trường phát triển Microsoft Visual Studio và .NET?.

D. Cả A, B, C đều đúng.

**Câu 34**: Phát biểu nào đúng nhất về phương pháp định hướng tiến trình?

D. Cả A, B, C đều đúng.

**Câu 35:** Mô hình thác nước hay còn gọi là mô hình vòng đời truyền thống do Royce đề xuất vào năm nào ?

A.1970

**Câu 36:** Phương pháp phát triển ứng dụng nhanh RAD:

* Là phương pháp luận gộp các HĐ phân tích, thiết kế, xây dựng vào 1 loạt vòng lặp phát triển ngắn.

**Câu 37:** Đặc điểm của mô hình thác nước là:

* B và C đúng

**Câu 38:** Mô hình RUP có mấy đặc trưng?

* 3

**Câu 39:** Trình tự phát triển hệ thống hình thức hóa là:

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

**Câu 40:** Các đặc điểm của mô hình làm bản mẫu là :

* Cả 3 phương án trên đều đúng

**Câu 41:** Mô hình hướng thành phần gồm các bước:

* Đặc tả yêu cầu – Phân tích thành phần – Điều chỉnh yêu cầu – Thiết kế hệ thống tái sử dụng – Phát triển và tích hợp – Đánh giá hệ thống.

**Câu 42:** Ý nào không có trong môi trường CASE chuẩn?

* Người sử dụng.

**Câu 43:** Các phương pháp phát triển phần mềm gồm?

* Cả A, B và C.

**Câu 44:** Đâu KHÔNG phải là ưu điểm của phương pháp hướng chức năng?

* Dễ dàng áp dụng các công cụ toán học để xứ lý.

**Câu 45:** Đâu không phải đặc điểm của phương pháp hướng đối tượng?

* Tập trung vào việc tổ chức dữ liệu lý tưởng hơn là xác định nguồn gốc dữ liệu.

**Câu 46:** Có bao nhiêu loại CASE?

2 loại

**Câu 1:**Các yêu của các hệ thống phần mềm thường được chia làm mấy loại C.3

**Câu 2**: Điền vào dấu ...

“… là những yêu cầu về phần mềm mà khách hàng đưa ra: các chức năng của phần mềm, hiệu năng của phần mềm, các yêu cầu về thiết kế và giao diện, một số yêu cầu đặc biệt khác”.

D. Yêu cầu phần mềm.

**Câu 3**: Có mấy vấn đề liên quan đến miền ứng dụng?

A. 2

**Câu 4** : Ngôn ngữ tự nhiên thường gặp phải một số vấn đề gì?

D.Tất cả các phương án trên.

**Câu 5**: Tài liệu đặc tả yêu cầu theo chuẩn IEEE/ANSI 830-1993 đưa ra cấu trúc gồm mấy mục chính?

D.5

**Câu 6**: Phương pháp thường được sử dụng để đặc tả yêu cầu hệ thống là gì?

D. Ngôn ngữ tự nhiên.

**Câu 7**: Điền vào chỗ trống sau.

“Tài liệu đặc tả yêu cầu là những yêu cầu chính thức về những gì cần phải thực hiện bởi đội…..hệ thống”

B.phát triển

**Câu 8**: Ưu điểm của việc đặc tả ngôn ngữ hướng cấu trúc là:

A. Đạt được mức độ diễn tả cao nhất của ngôn ngữ tự nhiên nhưng mức độ đồng nhất lại bị lạm dụng trong đặc tả.

**Câu 9**: Yêu cầu chức năng có mấy đặc điểm?

B.2

**Câu 10**: Nội dung của đặc tả biểu mẫu là:

D. Cả A và B đều đúng.

**Câu 11**: Yêu cầu phi chức năng được phân loại thành mấy yêu cầu nhỏ? C.3

**Câu 12**: Đặc điểm nào sau đây là chính xác nhất của yêu cầu chức năng:

C.Tính mập mờ,không rõ ràng của hệ thống,tính hoàn thiện và nhất quán.

**Câu 13**: Heniger đã đưa ra mấy yêu cầu của một tài liệu Yêu Cầu Phần Mềm?

C. 6

**Câu 14**: Điền vào dấu ... từ, cụm từ thích hợp:

“Sử dụng ngôn ngữ ... sẽ yêu cầu người viết đặc tả tuân theo những mẫu được định nghĩa trước. Tất cả các yêu cầu đều được viết theo một chuẩn và các thuật ngữ được sử dụng có thể bị hạn chế”.

B. Hướng cấu trúc.

**Câu 15**:Trong yêu cầu của người sử dụng thì để viết yêu cầu của người sử dụng ta nên áp dụng quy tắc nào trong các quy tắc dưới đây?

A.Đưa ra một định dạng chuẩn và áp dụng nó cho tất cả các yêu cầu.

**Câu 16**: Chuẩn IEEE/ANSI đưa ra cấu trúc chung của tài liệu yêu cầu phần mềm gồm:

D. Giới thiệu, mô tả chung, các yêu cầu cụ thể, phụ lục, các chỉ số và chỉ dẫn.

**Câu 17:** Dànbài đặc tả yêu cầu phần mềm gồm mấy phần?

C.7

**Câu 18**: Trong các yêu cầu sau yêu cầu nào ***không***phải của Heniger đưa ra?

C. Khó thay đổi.

**Câu 19**: Ưu điểm của phương pháp đặc tả bằng ngôn ngữ hướng cấu trúc là gì ?

B.Đạt được mức độ diễn tả cao nhất của ngôn ngữ tự nhiên

**Câu 20**: Mục tiêu của quy trình xác định yêu cầu là:

* Đưa ra các tài liệu yêu cầu của hệ thống.

**Câu 21 :** Quy trình xác định yêu cầu có mấy giai đoạn?

D.4

**Câu 22**: Tài liệu đặc tả yêu cầu phần mềm là:

B. Là những yêu cầu chính thức về những gì cần phải thực hiện bởi đội phát triển hệ thống.

**Câu 23**: Theo Kotonua và Somme đưa ra năm 1996 thì Xác định yêu cầu định hướng cách nhìn có bao nhiêu giai đoạn cơ bản?  
 C. 4  
**Câu 24**: Mô hình nào thường được sử dụng để xác định các yêu cầu là?

* Mô hình Xoắn ốc.

**Câu 25:** Có bao nhiêu hoạt động chung của 1 tiến trình?  
D. 6

**Câu 26:** Quy trình xác định yêu cầu gồm 4 giai đoạn chính và thứ tự các giai đoạn là:

* Nghiên cứu khả thi – Phát hiện và phân tích y/c – Đặc tả yêu cầu – Thẩm định yêu cầu.

**Câu 27** : Khi phân tích tính khả thi ta thường tập trung vào các mặt:

* Khả thi về kinh tế, Kỹ thuật, thời gian, pháp lý, hoạt động.

**Câu 28:** Tác dụng của mô hình xoắn ốc là?

* Xác định yêu cầu và cài đặt hệ thống được thực hiện cùng 1 lúc.

**Câu 29**: Điền vào chỗ trống: Tiến trình phát hiện và phân tích yêu cầu được bắt đầu bằng việc… và kết thúc bằng việc …

* Tìm hiểu lĩnh vực ứng dụng/Thẩm định yêu cầu.

**Câu 30:** Nghiên cứu khả thi có các phương án nào sau đây:

* Thấp – Trung bình – Cao

**Câu 31**: Hoạt động chung của 1 tiến trình Phát hiện và phân tích yêu cầu:

* Tất cả các đáp án trên.

**Câu 32 :** Kĩ thuật phân tích yêu cầu có các hướng nào?

* Cả A & B đều đúng

**Câu 33**: Quy trình xác định yêu cầu bao gồm những công việc:

* Cả A, B, C.

**Câu 34:** Có mấy khó khăn gặp phải khi Phát hiện và phân tích yêu cầu?

D. 4

**Câu 35**: Có bao nhiêu thuộc tính cần thẩm định trong quá trình Thẩm định và là những thuộc tính nào:

* Có 4 thuộc tính là: Tính đúng đắn, Tính nhất quán, Tính đầy đủ và Tính hiện thực.

**Câu 36:** Điền từ vào chỗ trống:

“Tiếp cận và định hướng các nhìn hhi nhận các cách nhìn khác nhau của những người liên quan và sử dụng nó vào \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_và tổ chức các yêu cầu.”

* Tiến trình phát hiện yêu cầu

**Câu 37**: Có bao nhiêu kỹ thuật phân tích yêu cầu?

* 3.

**Câu 38.** Ai là người đưa ra tiến trình của phương pháp VORD?

* Kotonua và Somme

**Câu 39**: Tiếp cận yêu cầu định hướng cách nhìn được Kotonua và Somme đưa ra năm 1996 gồm những giai đoạn cơ bản nào:

* Xác định khung nhìn – Cấu trúc khung nhin – Làm tài liệu khung nhìn – Ánh xạ hệ thống khung nhìn.

**Câu 40:** Tiếp cận định hướng cách nhìn có mấy góc độ?

* 3

**Câu 41**: Kỹ thuật phân tích y/c dựa trên mô hình có những cách tiếp cận:

* Hướng chức năng và hướng đối tượng.

**Câu 42:** Để phân tích và biểu diễn hình thức ta sử dụng:

* Sử dụng các khái niệm, ký pháp và mô hình toán học.

**Câu 43:** Trong quy trình xác định yêu cầu thường áp dụng bao nhiêu phương án nghiên cứu khả thi?

* 3

**Câu 44**: Kĩ thuật phân tích yêu cầu là:

D. Cả 3 đáp án trên

**Câu 45:** Trong quy trình xác định yêu cầu tiếp cận định hướng cách nhìn được xem từ những góc độ nào?

* Cả 2 đáp án trên đều đúng

**CHƯƠNG III: Thiết kế phần mềm**

**Câu 1**: Thiết kế phần mềm là:

* Là quá trình chuyển hóa các đặc tả yêu cầu phần mềm thành một biểu diễn thiết kế của hệ thống phần mềm cần xây dựng: sao cho người lập trình có thể ánh xạ nó thành một chương trình.

**Câu 2:** Đâu là vai trò của thiết kế phần mềm?

* Bảo trì hệ thống

**Câu 3**: Ý nào sau đây không có trong triển khai thiết kế?

* Ý tưởng thiết kế

**Câu 4**: Hoạt động và sản phẩm thiết kế gồm mấy hoạt động?

* 6

**Câu 5:** Biểu diễn thiết kế có 3 hình thức biểu diễn đó là: Các biểu đồ, dạng văn bản không hình thức hóa và…

* Ngôn ngữ mô tả chương trình

**Câu 6:** Đâu là những phương pháp tiếp cận phổ biến cho việc thiết kế?

* Tiếp cận hướng xử lý, tiếp cận hướng giao diện.

**Câu 7**: Có những phương pháp tiếp cận phổ biến nào cho phát triển hệ thống phần mềm?

* Cả A và B đều đúng

**Câu 8:** Đâu là cách tiếp cận chung của các phương pháp thiết kế?

* Cách nhìn cấu trúc, cách nhìn quan hệ thực thể.

**Câu 9:** Đâu là các tiêu chí đảm bảo chất lượng thiết kế?

* Cả A, B đều đúng.

**Câu 10:** Trong chiến lược và phương pháp hướng cấu trúc có những loại cấu trúc nào?

* Cả 3 đáp án A, B, C đều đúng

**Câu 11:** Chất lượng thiết kế gồm có mấy hướng dẫn và nguyên lý?

* 5 hướng dẫn và 9 nguyên lý

**Câu 12**: Tiêu chí nào sau đây không phải là tiêu chí phải đảm bảo trong thiết kế?

* Sự rời rạc

**Câu 13:** Có những dạng trừu tượng nào trong thiết kế?

* Cả 3 đáp án A, B, C đều đúng

**Câu 14:** Mô hình kiến trúc thường được nhìn nhận dưới mấy mặt?

* 4

**Câu 15:** Đâu không phải là ưu điểm của kiến trúc server/client

* Chia sẻ dữ liệu lớn

**Câu 16**: Có bao nhiêu loại ghép nối trong thiết kế?

* 5 loại

**Câu 17:** Hai mô hình thường được sử dụng khi phân rã một hệ thống con thành các mô đun là:

* Mô hình luồng dữ liệu, mô hình điều khiển.

**Câu 18:** Vai trò của thiết kế kiến trúc trong phát triển phần mềm(theo BASS) là:

D. Cả 3 phương án trên đều đúng.

**Câu 19:** Theo bạn thiết kế phần mềm theo hướng chức năng thường được chia làm mấy tiến trình?

D. 2

**Câu 20:** Điền từ thích hợp vào dấu …

Kiến trúc phần mềm chỉ một . . . và qua đó cung cấp một sự tích hợp chặt về mặt khái niệm của hệ thống.

A. Cấu trúc phần mềm **Câu 21:** Đầu vào của thiết kế dữ liệu logic trong thiết kế hướng chứcnăng là mô hình gì?

A. Mô hình thực thể quan hệ..

**Câu 22:** Kiến trúc phầm mềm là một mô tả phần mềm cho phép các kỹ sư phần mềm thực hiện công việc:

D. Cả 3 phương án trên đều đúng

**Câu 23:** Hãy chỉ ra đâu là một trong các ưu điểm của phương pháp thiếtkế hướng chức năng?

B. Thích hợp với các bài toán xử lý trên các dữ liệu có thể mô tả dưới dạng bảng.

**Câu 24**: Mô hình kho dữ liệu – tổ chức dữ liệu tập trung là:

C. Cả A và B đều đúng

**Câu 25:** Class trong UML biểu diễn như thế nào?

B. Hình vuông, có tên, thuộc tính và phương thức.

**Câu 26:** bao nhiêu phương thức điều khiển trong các mô hình điều khiển

A. 2

**Câu 27:** Điền từ thích hợp vào dấu …

Trong thiết kế hướng chức năng: Đầu vào là các mô hình nhận được ở giai đoạn phân tích, tiến trình thiết kế bắt đầu với . . . , tiếp là . . . , thiết kế xử lý được tiến hành với các luồng dữ liệu sơ cấp

B. Thiết kế logic, thiết kế vật lý

**Câu 28:** Hiện nay tiến trình thiết kế hướng đối tượng thường có baonhiêu bước?

B. 6

**Câu 29:** Thiết kế dư liệu gồm có các bước:

A. Thiết kế dữ liệu logic và thiết kế CSDL vật lý

**Câu 30:** Hệ thống thời gian thực có bao nhiêu loại kích thích?

B. 2

**Câu 31:** Điều nào sau đây nói đúng về thiết kế dữ liệu logic trong thiết kế dữ liệu:

A. Đầu vào của bước này là mô hình thực thể quan hệ, được mô tả

**Câu 32:** Tiến trình thiết kế hệ thống thời gian thực thường có bao nhiêubước?

A. 6 B. 7

C. 4 D. 5

**Câu 33:** Thành phần của mô hình hóa máy trạng thái là:

B. Hàm, dữ liệu, một bộ chức năng khống chế.

**Câu 34 :** Thiết kế xử lý gồm mấy bước:

C. 2

**Câu 35:** Mức ngắt của bộ điều phối thời gian thực được ưu tiên ở mứcnào?

A. Cao nhất

**Câu 36:** Ưu điểm của thiết kế hướng chức năng là:

D. Cả A, B, C đều đúng

**Câu 37:**Nhược điểm của thiết kế hướng chức năng là:

C. Cả A, B đều đúng

**Câu 38.** Tiến trình thiết kế giao diện bắt đầu như thế nào?

B. Tạo ra các mô hình khác nhau về chức năng hệ thống.

**Câu 39.** Số mô hình thiết kế giao diện hiện nay là:

C. 4

**Câu 40:** Đâu là khái niệm đúng nhất của UML?

B. UML là ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất, là ngôn ngữ chuẩn cho phát triển phần mềm hướng đối tượng.

**Câu 41:** Điền cụm từ thích hợp vào chỗ trống:

“Hệ Thống thời gian thực là hệ thống mà sự hoạt động đúng đắn của nó phụ thuộc vào … được tạo ra và … kết quả được xuất ra”.

A. Kết quả - thời gian

**Câu 42.** Yếu tố nào sau đây là phạm trù của hướng dẫn thiết kế giao diện?

D. Cả 3 phương án trên đều đúng.

**Câu 43:** Đâu không phải là nguyên tắc của thiết kế giao diện người máy:

C. Tính sáng tạo cao

**Câu 44:** Giao diện tương tác người – máy trải qua mấy thế hệ:

C. 3

**Câu 45.**Tiêu chuẩn để đánh giá hệ thống tồi hay tốt là gì**?**

A. Giao diện của các hệ thống tương tác.

**Câu 46:** Nhược điểm của thiết kế hướng đối tượng là:

D. Cả A và B đều đúng

**Câu 47:** Phần mềm thời gian thực bao gồm:

D. Cả A, B và C đúng

**Câu 48:** Tiến trình thiết kế hệ thống thời gian thực gồm mấy bước?

B. 6

**Câu 49:** Đầu vào của tiến trình thiết kế hướng đối tượng là:

A. Các mô hình nhận được ở giai đoạn phân tích

**Câu 50:** Các bước của tiến trình thiết kế giao diện thực hiện theo mấy cách?

C. 7

**Câu 51:** Trong các đặc trưng sau thì đặc trưng nào có tính khuôn mẫu?

* Các kĩ thuật kiểm thử khác nhau là thích hợp cho những thời điểm khác nhau.

**Câu 52:** Các phạm trù của hoạt động thiết kế giao diện người máy gồm:

A.C. Tương tác chung, hiển thị thông tin, sử dụng màu và kiểm soát DL.

**Câu 53.** Có bao nhiêu nguyên tắc thiết kế giao diện người và máy?

B. 6 nguyên tắc

**CHƯƠNG 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?

* Chi phí có thể gấp từ ba đến năm lần tổng các chi phí khác.
* **Câu 2:** Kiểm thử là:

C. Là một tập các hoạt động có thể lập kế hoạch trước và được tiến hành một cách có hệ thống.

**Câu 3:** Theo bạn một kiểm thử tốt thì cần những gì ?

* Tăng độ tin cậycủa sản phẩm và giảm chi phí phát triển.

**Câu 4:** Áp dụng kỹ thuật kiểm thử hộp đen, cần tìm ra các ca kiểm thử thỏa mãn các tiêu chuẩn nào?

C. Thu gọn, cho biết về sự tồn tại hoặc vắng mặt của 1 lớp sai.

**Câu 5 :**Các lợi ích phụ của một ca kiểm thử thắng lợi là gì ?

* Cả A,B,C đều đúng.

**Câu 6:** Các bước thực hiện chiến lược kiểm thử thời gian thực là:

* Kiểm thử tác vụ Kiểm thử ứng xử Kiểm thử liên tác Kiểm thử hệ thống

**Câu 7:**Kiểm thử alpha do ai thực hiện và trong môi trường nào?

* Người phát triển thực hiện, trong môi trường được quản lý.

**Câu 8:** “…. là 1 kỹ thuật thiết kế ca kiểm thử. Nó cung cấp 1 biểu diễn chính xác các điều kiện logic và các hành động tương ứng”.

C. Kỹ thuật đồ thị nhân quả

**Câu 9:** Có bao nhiêu loại hình kiểm thử thường được sử dụng?

A.4.

**Câu 10.** kiểm thử phần mềm là một phần của hoạt động lớn hơn là:

C. Xác minh và thẩm định

**Câu 11:** Mục tiêu của kiểm thử hộp đen nhằm tìm ra loại sai nào sau đây?

* Sai về giao diện.

**Câu 12:** Kỹ thuật kiểm thử thẩm định là:

C. Phân hoạch giá trị, đồ thị nhân-quả.

**Câu 13:** Người ta thường áp dụng mấy chiến lược kiểm thử?

C.4.

**Câu 14:** Đối tượng kiểm thử tích hợp là gì?

A. Thiết kế.

**Câu 15:** Mục tiêu thiết kế ca kiểm thử nhằm:

* Tìm ra nhiều sai nhất với nỗ lực và thời gian nhỏ nhất.

**Câu 16.** Phương pháp kiểm thử hệ thống là:

C. Mô hình.

**Câu 17:**Kiểm thử hộp đen tập trung trả lời mấy câu hỏi?

A.6.

**Câu 18.** Kiểm thử đơn vị gồm các nội dung:

A. Kiểm thử giao diện, khám nghiệm cấu trúc dữ liệu cục bộ, kiểm thử với các điều kiện biên, các đường độc lập, các đường xử lý sai.

**Câu 19:**Theo GlenMyers kiểm thử phần mềm là gì?

* Là quá trình vận hành chương trình để tìm ra lỗi.

**Câu 20**: Kiểm thử tích hợp (integration testing) nhằm nhận được một phần hay toàn bộ hệ thống như mong đợi. khi tích hợp các thành phần có thể gặp các sai:

C. Dữ liệu bị mất khi đi qua một giao diện, hiệu ứng bất lợi một do một module vô tình gây ra đối với các module khác.

**Câu 21:**Trong kiểm thử thẩm định, người ta thường quyết định dừng kiểm thử khi:

* Cả 3 phương án trên đều đúng.

**Câu 22**. Có mấy hướng kiểm thử tích hợp chương trình:

A.1 B. 2

C. 3 D. 4

**Câu 23.** Trong kiểm thử tích hợp, khi tích hợp các thành phần có thể gặp các sai:

C. Cả 2 đáp án A và B đều đúng.

**Câu 24:** Quá trình kiểm thử bắt đầu khi nào trong quá trình xây dựng và phát triển phần mềm?

A. Từ khi bắt đầu.

**Câu 25:**Tiến trình kiểm thử gồm mấy bước?

C. 5.

**Câu 26**: Điền vào dấu...phần còn thiếu?

“Thẩm định là thắng lợi nếu các chức năng phần mềm ở một chừng mực nào đó là có thể...của khách hàng”.

D. Thỏa mãn mong đợi hợp lý

**Câu 27**: Kiểm thử so sánh còn được gọi là:

C.Kiểm thử dựa vào nhau

D**Câu 28.** Điền vào dấu ...

Mục tiêu của thẩm định là...

B. Xem phần mềm có đáp ứng được yêu cầu của khách hàng không

**Câu 29:** Trong các câu sau câu nào là *không đúng* khi nói về kiểm thử Alpha?

A.Được nhiều người đặt hàng tiến hành,không có mặt người phát triển.

**Câu 30:** Kiểm thử đơn vị gốm có mấy nội dung ?

B.5

**Câu 31.** Điền vào dấu ...

“Cái mong đợi hợp lý của khách hàng đã được xác định trong đặc tả yêu cầu phần mềm bao gồm cả mô tả được gọi là...”.

A. Tiêu chuẩn kiểm thử phần mềm

**Câu 32:** Điền vào chỗ trống :

“Kiểm thử phần mềm là một phần của hoạt động lớn hơn là xác minh và…………”

D. Thẩm định

**Câu 33**: Có mấy hướng tích hợp chương trình trong kiểm thử tích hợp?

C.2

**Câu 34:** Các chiến lược trong kiểm thử hệ thống bao gồm:

A.Kiểm thử phục hồi, kiểm thử an ninh, kiểm thử áp lực, kiểm thử thi hành.

**Câu 35:** Trong kiểm thử thẩm định gồm có hai chiến lược kiểm thử nào?

B.Alpha và Bêta

**Câu 36:**Đối tượng và phương pháp của kiểm thử đơn vị là gì?

C. Mã và hộp trắng

**Câu 37:** Khi kết thúc kiểm thử tích hợp, phần mềm đã hoàn toàn được lắp ráp trong một gói, các sai giao diện đã chỉnh sửa, và một loạt các kiểm thử phần mềm cuối cùng bắt đầu được gọi là:

C.Kiểm thử thẩm định

**Câu 38**: Kỹ thuật mà kiểm thử hệ thống dùng là gì ?

B. Mô phỏng

**Câu 39:** Hệ thời gian thực là?

C. Hệ thống đáp ứng đúng, chính xác các sự kiện của môi trường.

**Câu 40:** Sắp xếp thự tự đúng của tiến trình kiểm thử thông thường?

C. Kiểm thử đơn vị- Kiểm thử tích hợp- Kiểm thử hệ thống-Kiểm thử thẩm định.