### Question 1

**Highlighter Test trong Preliminary Design Review (PDR) được sử dụng để làm gì?**

A. Đánh dấu các lỗi logic

B. Xác minh rằng các sơ đồ trình tự đã hoàn thành.

**\*C. Kiểm tra sự khớp giữa văn bản use case và sơ đồ độ mạnh.**

D. Đánh giá mức độ chi tiết của mã nguồn.

### Question 2

**Quy tắc nào sau đây vi phạm trong PDR**

A. Actors chỉ liên kết với boundary objects.

B. Controllers phải giao tiếp trực tiếp với entity objects.

**\*C. Alternate courses có thể bị bỏ qua.**

D. Không có giao tiếp danh từ-danh từ giữa các đối tượng.

### Question 3

**Mục tiêu chính của 6 bước đơn giản trong PDR là gì?**

A. Tạo một mô hình chi tiết cho hệ thống.

B. Tăng tốc quá trình kiểm thử.

C. Xác định hành vi cho từng lớp thực thể.

**\*D. Đảm bảo sơ đồ độ bền không vi phạm quy tắc phân tích.**

### Question 4

**Tại sao khách hàng không nên tham gia thiết kế chi tiết sau PDR?**

A. Vì thiết kế chi tiết không ảnh hưởng đến yêu cầu.

B. Vì nhóm phát triển cần sự tập trung.

C. Vì khách hàng không đủ hiểu biết kỹ thuật.

**\*D. Vì các yêu cầu đã được xác định trước đó.**

### Question 5

**Làm thế nào để phát hiện lỗi trong sơ đồ độ bền?**

**\*A. Sử dụng Highlighter Test.**

B. Loại bỏ các kịch bản thay thế.

C. Yêu cầu khách hàng kiểm tra.

D. Đọc lại toàn bộ mã nguồn.

### Question 6

**Tại sao phải đảm bảo các màn hình (giao diện) và lớp thực thể có tên rõ ràng?**

A. Để giảm độ phức tạp của sơ đồ.

B. Để đảm bảo khách hàng hiểu rõ.

**\*C. Để tránh mâu thuẫn khi chuyển sang thiết kế chi tiết.**

D. Để đơn giản hóa quá trình kiểm thử.

### Question 7

**Khi phát hiện một lỗi giao tiếp danh từ-danh từ trong sơ đồ độ bền, bạn sẽ làm gì?**

A. Bỏ qua lỗi này vì không ảnh hưởng đến hệ thống.

B. Yêu cầu khách hàng sửa lại yêu cầu.

C. Chuyển đổi danh từ thành động từ.

**\*D. Thêm một controller để xử lý giao tiếp.**

### Question 8

**Một sơ đồ độ bền không khớp với văn bản use case. Bạn sẽ làm gì?**

A. Bỏ qua vấn đề vì nó không ảnh hưởng nhiều.

**\*B. Điều chỉnh sơ đồ hoặc văn bản để chúng đồng bộ.**

C. Loại bỏ sơ đồ và chỉ sử dụng văn bản.

D. Thêm các thành phần mới vào sơ đồ.

### Question 9

**Khách hàng yêu cầu thêm một kịch bản thay thế trong PDR. Bạn sẽ xử lý thế nào?**

**\*A. Thảo luận với nhóm phát triển và khách hàng để quyết định.**

B. Chỉ thêm kịch bản vào sơ đồ.

C. Bỏ qua yêu cầu vì đã hoàn thành PDR.

D. Cập nhật sơ đồ độ bền và văn bản để bổ sung kịch bản.

### Question 10

**Tại sao khách hàng nên được tham gia đánh giá sơ đồ trong PDR?**

A. Để xác định các lớp thực thể mới.

**\*B. Để đảm bảo rằng các yêu cầu được hiểu đúng.**

C. Để đánh giá hiệu suất hệ thống.

D. Để kiểm tra các thuật toán phức tạp.

### Question 11

**Tại sao tên gọi trong sơ đồ độ bềncần rõ ràng và nhất quán?**

A. Để đơn giản hóa việc kiểm thử.

B. Để khách hàng không đặt thêm yêu cầu.

C. Để giảm số lượng controllers cần thiết.

**\*D. Để tránh nhầm lẫn khi chuyển sang thiết kế chi tiết.**

### Question 12

**Điều gì xảy ra nếu các controllers không giao tiếp đúng cách với các lớp thực thể?**

A. Mô hình miền sẽ tự động điều chỉnh.

B. Sơ đồ trình tự sẽ khắc phục lỗi này.

C. Các lớp thực thể vẫn hoạt động bình thường.

**\*D. Hệ thống sẽ thiếu logic điều phối dữ liệu.**

### Question 13

**Sơ đồ độ bền giúp ích gì cho thiết kế chi tiết?**

A. Giảm số lượng kịch bản cần kiểm tra.

B. Hỗ trợ triển khai mã nguồn ngay lập tức.

**\*C. Xác định rõ các đối tượng và luồng dữ liệu.**

D. Loại bỏ sự cần thiết của sơ đồ trình tự.

### Question 14

**Bạn nhận thấy rằng một sơ đồ độ bền không bao gồm kịch bản lỗi cho một use case quan trọng. Bạn sẽ làm gì?**

A. Chuyển vấn đề này sang giai đoạn kiểm thử.

B. Loại bỏ sơ đồ này vì không phù hợp.

C. Thêm các controllers tạm thời để xử lý lỗi trong sơ đồ.

**\*D. Xem xét lại văn bản use case để xác định hành vi lỗi cần thêm.**

### Question 15

**Trong một sơ đồ độ bền, bạn nhận thấy có giao tiếp trực tiếp giữa hai entity objects mà không qua controller. Điều này vi phạm quy tắc gì và cách xử lý nào phù hợp nhất?**

A. Quy tắc alternate courses; chuyển luồng dữ liệu vào boundary object.

B. Quy tắc giao tiếp controller-to-boundary; thêm thuộc tính vào entity objects.

C. Quy tắc liên kết trực tiếp; xóa một trong hai entity objects.

**\*D. Quy tắc giao tiếp danh từ-danh từ; thêm controller để điều phối giao tiếp.**

### Question 16

**Ai nên tham gia vào buổi PDR?**

**\*A. Nhóm phát triển, đại diện khách hàng, và quản lý dự án.**

B. Chỉ khách hàng.

C. Chỉ nhóm phát triển.

D. Chỉ đội kiểm thử.

### Question 17

**Preliminary Design Review (PDR) nhằm mục đích gì?**

A. Thêm yêu cầu mới từ khách hàng.

B. Bắt đầu giai đoạn phát triển chi tiết.

C. Đánh giá mã nguồn đã hoàn thành.

**\*D. Đảm bảo rằng các sơ đồ độ bền, mô hình miền và văn bản use case khớp nhau**

### Question 1

**Điều gì cần tránh khi tạo sơ đồ độ bền trong PDR?**

**\*A. Đi sâu vào thiết kế chi tiết.**

B. Đặt tên rõ ràng cho các màn hình và thực thể.

C. Bao gồm cả kịch bản chính và kịch bản thay thế.

D. Sử dụng controllers để liên kết các đối tượng.

### Question 2

**Tại sao cần phải liệt kê hành vi của tất cả các kịch bản thay thế?**

A. Vì chúng được triển khai trực tiếp trong mã nguồn.

**\*B. Vì chúng chiếm hơn 50% độ phức tạp của phần mềm.**

C. Vì chúng được khách hàng ưu tiên.

D. Vì chúng giúp đơn giản hóa thiết kế chi tiết.

### Question 3

**Làm thế nào để kiểm tra rằng một sơ đồ độ bền đầy đủ?**

A. Đảm bảo rằng chỉ có các lớp thực thể xuất hiện.

B. Đếm số lượng controllers trong sơ đồ.

C. Xem xét xem sơ đồ có chi tiết như sơ đồ trình tự không.

**\*D. Xác minh rằng tất cả các kịch bản chính và thay thế được thể hiện.**

### Question 4

**Điều gì cần làm nếu phát hiện một đối tượng mới trong sơ đồ độ bền?**

A. Tạo một lớp thực thể mới ngay lập tức.

B. Bỏ qua đối tượng mới nếu không ảnh hưởng đến sơ đồ.

C. Loại bỏ đối tượng để tránh làm phức tạp sơ đồ.

**\*D. Thêm đối tượng vào mô hình miền và đánh giá sự liên kết.**

### Question 5

**Tại sao không nên loại bỏ các bước kiểm tra sơ đồ trong PDR?**

A. Vì kiểm tra không ảnh hưởng đến kết quả cuối cùng.

**\*B. Vì các lỗi nhỏ có thể dẫn đến vấn đề lớn trong thiết kế chi tiết.**

C. Vì khách hàng yêu cầu giữ nguyên sơ đồ ban đầu.

D. Vì sơ đồ độ bền không cần thay đổi sau PDR.

### Question 6

**Một sơ đồ độ bền thể hiện luồng dữ liệu không rõ ràng giữa các controllers và entity objects. Bạn sẽ làm gì để làm rõ vấn đề này?**

A. Bỏ qua vấn đề này nếu không ảnh hưởng lớn đến thiết kế chi tiết.

B. Loại bỏ các controllers không cần thiết.

C. Tạo một sơ đồ trình tự để thay thế sơ đồ độ bền.

**\*D. Xác định và thêm các thuộc tính cụ thể cho entity objects để làm rõ luồng dữ liệu**

### Question 1

**Sau khi hoàn thành PDR, bước tiếp theo là gì?**

A. Gửi tài liệu yêu cầu cho khách hàng.

B. Thêm các lớp thực thể mới.

C. Kiểm thử hệ thống.

**\*D. Phát triển chi tiết thiết kế.**

### Question 2

**Bạn cần thêm một thực thể mới vào mô hình miền trong quá trình PDR. Bước đầu tiên là gì?**

A. Chỉnh sửa toàn bộ sơ đồ trình tự.

B. Yêu cầu nhóm phát triển tạo mã nguồn.

**\*C. Xác định vị trí của thực thể trong sơ đồ độ bền.**

D. Thêm thực thể trực tiếp vào mô hình miền.

### Question 3

**Nếu sơ đồ độ bền có quá nhiều chi tiết, bạn sẽ làm gì?**

A. Loại bỏ các controllers không cần thiết.

**\*B. Chia sơ đồ thành các sơ đồ nhỏ hơn.**

C. Xóa bỏ các kịch bản thay thế.

D. Chỉ tập trung vào các lớp thực thể.

### Question 4

**Điều gì xảy ra nếu không liệt kê đầy đủ các alternate courses?**

A. Sơ đồ trình tự sẽ thiếu tính hợp lệ.

B. Các yêu cầu chính bị bỏ sót.

C. Mô hình miền trở nên không đầy đủ.

**\*D. Hệ thống không xử lý được các trường hợp đặc biệt.**

### Question 5

**Tại sao các sơ đồ không nên đi vào thiết kế chi tiết trong PDR?**

**\*A. Để đảm bảo rằng tất cả các bên đều hiểu rõ.**

B. Vì sơ đồ độ bền không cần chi tiết.

C. Vì sơ đồ chi tiết gây nhầm lẫn.

D. Vì thiết kế chi tiết chỉ dành cho đội kiểm thử.

### Question 6

**Tại sao các thuộc tính của lớp thực thể cần được xác định trước khi mã hóa?**

A. Để kiểm tra tính chính xác của giao diện người dùng

**\*B. Để hoàn thiện mô hình miền**

C. Để tối ưu hóa hiệu suất mã nguồn.

D. Để đảm bảo rằng sơ đồ trình tự có đủ thông tin.

### Question 2

**Preliminary Design Review (PDR) là giai đoạn cuối cùng mà khách hàng có thể trực tiếp góp ý vào điều gì?**

A. Quy trình kiểm thử.

B. Thiết kế chi tiết và mã nguồn.

C. Lựa chọn ngôn ngữ lập trình.

**\*D. Các sơ đồ và yêu cầu chức năng.**