

软件工程 试题(A)

学号	
姓名	

题号	一	二	三	四							总分
分数											

注：本试卷满分 100 分，按 50%折算计入课程成绩。

注
意
行
为
规
范

遵
守
考
场
纪
律

主管
领导
审核
签字

一 选择题 (23 分)

注意：请将选择题答案填入该表中，直接写在题目中的答案视为无效。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	

1. 全面准确的描述“软件系统必须做什么”是以下 C 阶段的任务：
A) 可行性分析 B) 软件设计 C) 需求分析 D) 编码
2. 你被指派为一个软件公司的项目负责人，任务是开发一个技术上具有创新性的产品。该产品把虚拟现实硬件和最先进的多媒体技术结合在一起，不仅产品规模较大，而且由于该软件产品的市场竞争非常激烈，这项工作的风险也很大。最适合于该项目的软件过程模型为 D：
☒ A) 瀑布模型
B) 增量过程模型
C) RAD 模型
☒ D) 演化过程模型
3. 以下关于各种软件开发过程模型的说法，不正确的是 C：
A) 在所有过程模型中，原型法能够最大程度的帮助客户参与软件开发过程；
B) 演化过程模型较之增量过程模型更能快速响应用户需求的变化；
C) 如果开发人力不足，那么相比于增量过程模型，选用 RAD 模型更合适；
D) 螺旋模型通过严格的风险控制来提高软件质量，但同时却导致研发效率降低；
4. 对软件系统的顾客(包括客户、终端用户、系统管理员等)来说，其所关注的非功能性需求通常不包括 C；

- A) 按时交付性;
- B) 稳定性与可维护性;
- C) 程序结构清晰性;
- D) 易用性;

5. 对以下各项需求的分类, 不正确的是 A;

- A) 对新用户而言, 经过 2 小时培训即可使用所有功能——功能性需求: ~~X~~ 可用性
- B) 系统不加修改就可以运行在 Windows 和 Unix 平台上——非功能需求: ☒
- C) 系统能够从调制解调器上读取信号并加以处理——外部接口需求: ☒
- D) 系统使用的数据库产品必须为 DB2, 数据存储空间不超过 20G——约束条件: ☒

6. 以下各项内容中, 不应出现在需求规格说明书中的是 C;

- A) 软件系统如何与用户、操作系统、硬件、其他软件系统进行交互;
- B) 软件系统所必须遵循的编程语言、运行环境、资源约束等;
- C) 软件系统各功能模块内部的处理算法: ~~X~~
- D) 软件系统在运行速度、可用性、响应时间等方面的要求;

7. 以下关于软件体系结构的说法, 不正确的是 B;

- A) 软件体系结构用来描述系统的基本构造模块以及模块之间的连接关系: ☒
- B) 遵循客户机/服务器(C/S)结构的软件系统, 客户端无需安装任何程序模块: ~~X~~
- C) 以数据为中心的体系结构风格, 形成星型的拓扑结构: ☒
- D) 在事件风格的软件系统中, 模块之间不存在直接的“调用-返回”关系: ☒

~~8~~ 以下关于模块化设计原则的一些说法, 不正确的是 _____;

- A) 如果模块规模过小, 会导致模块之间接口关系过于复杂, 应适度的加以合并: ☒
- B) 如果模块的扇出过大, 应适当增加中间层次使扇出减少;
- C) 一个模块的控制域应包含在它的作用域范围之内;
- D) 如果两个模块中包含了一些相似的功能, 应将其提取出来, 形成独立的可复用模块;

9. 一个模块通过传递简单数据参数(不是控制参数、公共数据结构或外部变量)来调用另一个模块的功能, 那么这两个模块之间的耦合类型为 D: 例程调用耦合

- A) 特征耦合; B) 公共耦合; C) 内容耦合; D) 数据耦合;

~~10~~ 复用度高的模块在软件结构图(SC)中所体现出的特征是 _____;

- A) 内聚性高;
- B) 扇出数小;
- C) 扇入数大;

纸张记忆复印

D) 所处的层次低；

11. 以下关于用例模型的说法，不正确的是 D；

A) 一般的用例模型由参与者、用例、通讯关联三种基本元素构成；✓

B) 如果某一用例不与任何参与者发生交互，那么它不能独立存在于用例模型之中；✓

C) 用例 a 和 b 之间存在由 a 指向 b 的<<include>>关系，这表明 b 的事件流将被插入到 a 的事件流当中；✓

D) 用例 a 和 b 之间存在由 a 指向 b 的<<extend>>关系，这表明 b 可看作 a 的一个备选事件流；✗

12. 在从用例图入手进行分析类识别的时候，以下说法不正确的是 D；

A) 通常，一个参与者与一个用例之间的通信关联对应一个边界类；✓

B) 一个用例可能对应 0 个、1 个或多个控制类；

C) 用例中所涉及到的“名词”若对应着现实世界中的事物，则映射成实体类；

D) 实体类负责协调边界类和控制类之间的关系；✗

13. 一个公司有多个雇员，每个雇员可承担 1 个或多个特定的职位，每个职位具有多项职责。雇员之间形成上下级关系。若采用 OO 方法进行分析，那么“雇员类”与“职位类”之间存在 C 关系；

A) 继承；✗

B) 组合；✗

C) 关联；

D) 依赖；

14. 类 A 的一个操作 op 具有一个输入参数，其数据类型为类 B。若这两个类之间不存在其他任何联系，那么类 A 和类 B 之间是 C 关系；

A) 关联；

B) 聚合；

C) 依赖；

D) 继承；

15. 以下关于面向对象分析的说法，不正确的是 A；

A) 以较少发生变化的“对象”为核心，更加符合人的思维习惯；✗

B) 需建立用例模型、静态结构模型和动态行为模型；✓

C) 需要识别出边界类、实体类和控制类；✓

D) 使用次序图和包图描述多个类之间的动态交互关系；✓

16. 以下关于面向对象设计的说法，不正确的是 B；

A) 使用部署图来描述各软件实体被配置到哪些硬件上、软件实体间或硬件间的物理通讯关系；

- B) 应尽量将类的属性的可见性设置为 protected; X
- C) 应确定操作的名称、参数名称及其类型、返回值类型、可见性、内部实现逻辑; V
- D) 若两个实体类之间是 m:n 的关联关系, 则一般需在设计阶段引入一个新的关联类; V

17. 关于用户界面设计的说法, 不正确的是 B;

- A) 用户使用界面时所必须记住的东西越多, 该界面的可用性越差; V
- B) 应在首先保证界面美观性的前提下, 提高用户界面的可用性; X
- C) 图形化界面与命令行界面相比, 后者的效率更高, 但前者的可用性更高;
- D) 要按照使用频率、重要性、使用顺序等方面对界面上的各要素进行排序;

18. 结构化程序的三种基本控制结构是 D;

- A) 过程、子程序和分程序;
- B) 顺序、分支和循环;
- C) 递归、堆栈和队列;
- D) 调用、返回和转移;

19. 以下关于软件测试的说法, 不正确的是 A;

- A) 单元测试中的驱动模块用以模拟被测模块需调用的其他模块; X
- B) 自顶向下的集成测试能尽早的对软件的顶层控制机制进行检验; V
- C) 若采用自底向上的集成测试, 则不需要设计桩模块;
- D) 回归测试用以验证对系统的变更是正确的、且变更没有影响到其它模块;

20. 进行单元测试时主要依据 B, C.

- A) 需求规格说明;
- B) 概要设计文档; V
- C) 详细设计文档; V
- D) 用户使用说明书;

21. 采用基本路径法对右侧的程序进行测试, 至少需要设计的测试用例数目为 B;

- A) 3; B) 4; C) 5; D) 6;

22. 因技术更新、计算机硬件或软件环境的变化而做出的软件修改过程称为 B;

- A) 纠错性维护;
- B) 适应性维护;
- C) 完善性维护;

```

Begin
  input A,B,C,D;
  if (A>0 and B>0)
    X = A+B;
  else
    X = A*B;
  if (C>A || D<B)
    Y = C-D;
  else
    Y = C+D;
  print X, Y;
End
    
```