**1、对象技术是 . . . ？**

1. 指导软件构建的一套原则。
2. 一个努力获得认可的新理论。
3. 由Grady Booch提出的一种动态新语言。
4. 基于抽象和模块化原则。

**2、一个模型……？**

A当团队成员理解他们的工作时，就没有必要了。

B必须是结构性和行为性的。

C是对现实的简化。

D是构建一个复杂计划的借口。

3、我们为什么要建模？

A有助于可视化一个系统

B为我们构建系统提供了一个模板

C记录了我们的决策

D以上都是

**4、最好的模型与……相连？**

A、Java-script 代码

B、现实

C、C++

D、将其与面向对象开发者联系起来的问题

**5、哪个项目最不可能需要一个模型？**

A立交桥

B沙发

C火车

D光盘

【解析】

立交桥、火车和光盘：这些项目的设计和制造通常需要详细的模型和图纸，以确保结构强度、安全性和功能性。例如，立交桥需要模型来验证其结构稳定性，火车需要模型来设计其零部件和系统，光盘需要模型来确保其读取和写入性能。

沙发：虽然沙发设计也需要一些草图和图纸，但相对于其他选项，其复杂性和工程需求较低。因此，在大多数情况下，沙发设计可能不需要详细的工程模型，更多的是依靠设计图纸和手工艺经验。

**6、哪些建模原则是正确的？**

A你创建的模型会影响你解决问题的方式。

B最好的模型是那些能让你选择细节程度的模型。

C最好的模型与现实相连。

D创建独立构建和研究的模型。

**7、视图是架构的“切片”。哪个视图关注结构性问题？**

A用例视图

B过程视图

C实现视图

D逻辑视图

**8、以下哪项过程特征对使用UML（统一建模语言）来说不是必需的？**

A迭代和增量

B用例驱动

C弹性

D以架构为中心

**9、对象的状态是 . . .？**

A由“状态”属性或一组属性定义。

B通常不会随着时间而改变。

C由对象的属性和关系定义。

D是对象存在的唯一条件。

**10、对象的可见行为由其 . . . 建模？**

A属性

B职责

C操作

D方法

**11、封装是. . .？**

A允许直接操作已封装的事物。

B通常被称为信息隐藏。

C导致昂贵且广泛的维护。

D在实现过程中导致更改影响客户。

**12、当你将模块化纳入你的计划时会发生什么？**

A它将复杂的事物简化为可管理的部分。

B它构建了能够互相通信的模块。

C创建过于庞大的系统而难以理解。

D系统的部分不能独立开发。

**13、一个类……？**

A是对象的封装。

B代表对象的层次结构。

C是对象的一个实例。

D是对对象的抽象定义。

**14、多态可以被描述为？**

A将多种不同的实现隐藏在一个接口后面

B继承

C信息放置

D泛化

**15、以下哪一句最能代表泛化关系？**

A“是...的一部分”

B“是一种...”

C“是...的复制品”

D“是...的继承”

【注意，泛化（generalization）不等同于继承】

**16、你会使用以下哪一种方法将元素组织成组？**

A包（Package）

B类（Class）

C封装（Encapsulation）

D泛化（Generalization）

【解析】包（Package） 用于将相关的类和其他元素组织成组。包是一种高级别的分组机制，帮助我们更好地组织代码，使得系统结构更加清晰、层次更加分明。