**第一章**

1、软件是**设计开发的**

2、与硬件相比，**软件会退化**

3、软件工程是一种层次化的技术，支持软件工程的根基在于**质量关注点**

4、软件危机是指**软件开发和软件维护中出现的一系列问题**

5、软件工程实践的一个重要原则是存在价值，是指**软件能够给用户提供价值**

6、**过分重视软件维护**不是软件危机产生的原因

7、**作坊式工程**不属于软件工程的开发阶段

8、**软件交付的形式是可执行文件**这一关于软件的描述是错误的

**第二章**

1、关于螺旋模型的说法**开发过程分成若干次迭代，每次迭代产生一个软件发布**是错误的

2、螺旋模型**适用于大型复杂的软件项目**

3、螺旋模型**把开发活动和风险管理结合起来控制风险**

4、螺旋模型**原型的进化贯穿整个软件生存周期，具有原型模型的特点**

5、**分析**不属于过程共同活动

6、增量模型**在前面增量的基础上开发后面的增量，采用迭代的方式**

7、增量模型**每个增量的开发区不是嵌套式增量方式**

8、增量模型**不是整体开发的模型**

9、增量模型**不适用于技术成熟的项目**

10、原型模型**容易让设计者在质量和原型有所折中，让客户意识不到一些质量问题**

11、原型模型**里有迭代方式**

12、原型模型**不适用于小而可用的项目**

13、**迭代模型**不属于软件过程模型

14、敏捷开发**不是一种严谨正式的方法**

15、敏捷开发**强调客户满意度和较早的软件增量交付**

16、敏捷开发**需要开发者和客户之间积极持续的交流**

17、**软件构造**不属于瀑布模型活动

18、基于构建的开发**可以实现复用，可以缩短开发周期，可以减少开发费用，不可以提高软件性能**

19、模型选择：**全新系统的开发应该在总体设计完成后再开始增量或并行；需求不稳定的情况下，尽量采用增量式开发**

20、瀑布模型也被称为经典生命周期模型，**是顺序模型**

21、**高效性**不属于瀑布模型特点

22、增量模型第一个增量**往往是核心产品、满足基本需求**

23、软件过程模型中定义的框架活动是**可以迭代的**

24、敏捷开发认为**有能力的个体和良好的交互胜过现代软件过程和先进工具；采用增量式开发和短周期交付，以便及时响应变化**

**第三章**

1、需求分析阶段最重要的技术文档是**需求规格说明书**

2、软件需求分析的任务不应包括**结构化程序设计**

3、结构化分析方法就是面向**数据流**自顶向下逐步求精进行需求分析的方法

4、需求分析阶段开发人员要从用户那里了解**软件要做什么**

5、数据流图中的每个数据加工至少有**一个输入流和一个输出流**

6、**账单**最适合用来命名一条数据流

7、用例之间的三种不同关系**包含、泛化、拓展**

8、**服务器**不能作为系统用例图中的参与者

9、**转账**这一对系统功能的描述适合划分为一个用例

10、**预订机票与网上预定机票**存在泛化关系

11、软件需求分析阶段的工作，可以分成四个方面：对问题的识别，分析与综合，制定规格说明以及**需求分析评审**

12、UML的出现和广泛使用使面向对象的方法成为了软件开发的主流方法

13、**用例图**是用户使用系统的角度描述系统功能的图形描述方法

14、**什么信息必须存储在旅行社和其他人访问的数据库中**不属于飞机订票系统功能性需求

15、**用户**不适宜作为数据存储

16、**从数据存储输出的数据流**可以不给出命命

17、关于数据流图的说法**传统的数据流图中主要由加工数据源点/终点、数据流、控制流、数据存储组成是错误的**

18、数据字典最基本的功能是**数据定义**

19、数据流图中有名字及方向的成份是**数据流**

20、数据流图中不能由计算机处理的成份是**数据源/终点**

21、不需要在需求分析阶段建立的模型是**程序流程图**

22、0层数据流图有**1**个数据加工

23、购买商品与查找商品存在扩展关系

24、**输入参数**不属于用例规约组成部

**第四章**

1、程序的三种基本控制结构是**顺序、分支和循环**

2、软件设计的重要性可以被概括成**对质量的追求**

3、**顺序图**是一张二维图。其纵向代表时间轴，时间演垂直方向向下眼神；其横向由多个参与交互的对象构成

4、类之间的关系包括**泛化关系、依赖关系、实现关系**

5、**聚合**可以用来描述对象之间整体与部分的关系

6、在顺序图中**返回消息**使用带箭头的虚线表示

7、数据流图里的数据流包括**变换型和事务型**