

# 四川大学期末考试试题（闭卷）

（2019~2020 学年第 2 学期）

B 卷

课程号： 311232030 课程名称： 软件工程导论 任课教师： \_\_\_\_\_

适用专业年级： 软件工程 2018 级 学号： \_\_\_\_\_ 姓名： \_\_\_\_\_

## 考生承诺

我已认真阅读并知晓《四川大学考场规则》和《四川大学本科学生考试违纪作弊处分规定（修订）》，郑重承诺：

- 1、已按要求将考试禁止携带的文具用品或与考试有关的物品放置在指定地点；
- 2、不带手机进入考场；
- 3、考试期间遵守以上两项规定，若有违规行为，同意按照有关条款接受处理。

考生签名： \_\_\_\_\_

题 号	一 (40%)	二 (30%)	三 (30%)
得 分			
卷面总分		阅卷时间	

- 注意事项：**
1. 请务必将本人所在学院、姓名、学号、任课教师姓名等信息准确填写在试题纸和添卷纸上；
  2. 请将答案全部填写在本试题纸上；
  3. 考试结束，请将试题纸、添卷纸和草稿纸一并交给监考老师。

.....

评阅教师	得分

## 一、单项选择题（本大题共 20 小题，每小题 2 分，共 40 分）

**提示：**在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在下表中。错选、多选或未选均无分。

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

1. 以下哪些属于 5 个软件过程框架活动？（ ）
 

A. 分析，计划，设计，编程，测试
B. 分析，设计，编程，调试，维护

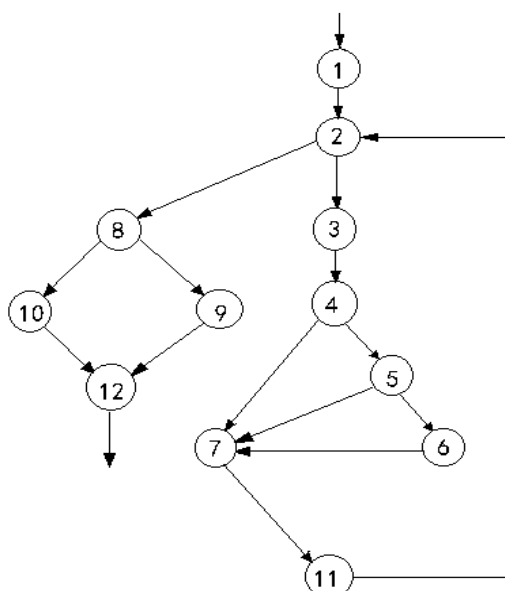
C. 沟通，风险管理，度量，生产，评估
D. 沟通，策划，建模，构造，部署
2. 软件开发的原型模型是：（ ）
 

A. 需求定义明确时的合理方法
B. 客户不能明确定义需求时的有用的方法

C. 大型开发团队开发项目时的最好方法
D. 很少产生有意义产品的风险模型
3. 软件生命周期中持续时间最长的阶段是（ ）
 

A. 详细设计
B. 软件编码
C. 软件测试
D. 软件维护

4. ( )是将系统化的、规范的、可量化的方法应用于软件的开发、运行和维护的过程。
- A. 软件过程 B. 软件测试 C. 软件生存周期 D. 软件工程
5. 软件过程模型的种类很多，但归纳起来，只有：( )
- A. 线性、迭代、演化、并行 4 种 B. 瀑布式、原型法、螺旋模型、增量模型 4 种
- C. 并行、串行、迭代、回归 4 种 D. 规划、部署、设计、分析 4 种
6. 模块内部的算法设计在结构化方法的 ( ) 阶段进行。
- A. 系统分析 B. 概要设计 C. 详细设计 D. 可行性分析
7. 如图所示的 DD 路径图，请问其环路复杂度  $V(G) =$  ( )。
- A. 4 B. 5 C. 6 D. 7



8. 软件测试员的目标是 ( )
- A. 验证软件是正确的 B. 发现软件存在的问题
- C. 尽可能早地找到软件缺陷，并确保其得以修复 D. 以上都是
9. 下面列出的哪一项不是软件工程层次结构中的层？ ( )
- A. 过程 B. 生产 C. 方法 D. 工具
10. 内聚是衡量模块内部聚合能力的量度。内聚越高，说明模块内各成分彼此联系的程度 ( )
- A. 越松散 B. 彼此相等 C. 越紧密 D. 没有联系
11. 需求规格说明书的作用不包括 ( )
- A. 软件验收的依据 B. 用户与开发人员对软件要做什么的共同理解
- C. 软件可行性研究的依据 D. 软件设计的依据

12. 不属于 FURPS 软件质量属性的有（ ）。
  - A. 功能性
  - B. 易用性
  - C. 可靠性
  - D. 安全性
13. 好的设计应该是（ ）。
  - A. 低内聚、低耦合
  - B. 高内聚、低耦合
  - C. 低内聚、高耦合
  - D. 高内聚、内耦合
14. 接口设计不包括（ ）。
  - A. UI 设计
  - B. 外部接口设计
  - C. 内部接口设计
  - D. 构件设计
15. 软件的开发工作经过需求分析阶段，进入（ ）以后，就开始着手解决“怎么做”的问题。
  - A. 程序设计
  - B. 设计阶段
  - C. 总体设计
  - D. 定义阶段
16. 基于场景的模型从（ ）的角度描述软件需求。
  - A. 用户
  - B. 需求工程师
  - C. 设计工程师
  - D. 测试人员
17. 编写用例的第一步是（ ）。
  - A. 确定用例的前置条件
  - B. 确定用例的目标
  - C. 确定参与者
  - D. 考虑异常处理
18. 实体关系图（E-R 图）代表了软件系统哪方面的模型？（ ）
  - A. 架构模型
  - B. 数据（信息）模型
  - C. 功能模型
  - D. 行为模型
19. 不属于白盒测试的技术是（ ）。
  - A. 语句覆盖
  - B. 判定覆盖
  - C. 边界值分析
  - D. 基本路径测试
20. 集成测试是在（ ）之后进行的。
  - A. 单元测试
  - B. 验收测试
  - C. 系统测试
  - D. 确认测试

评阅教师	得分

## 二、多项选择题（本大题共 10 小题，每小题 3 分，共 30 分）

提示：在每小题列出的多个备选项中有二个至五个是符合题目要求的，请将其代码填写在下表中。错选、多选、少选或未选均无分。

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

1. 下列选项属于软件特性的是（ ）。
  - A. 软件是设计开发的
  - B. 软件是生产制造的
  - C. 软件不会“磨损”
  - D. 软件是根据需求定制的

2. 下列选项属于软件生命周期阶段的有（ ）
- A. 系统设计                      B. 编码实现                      C. 配置管理                      D. 需求分析
3. 在软件开发之前，需要与（ ）进行广泛的沟通、交流。
- A. 与用户方的高层管理者                      B. 最终用户
- C. 技术支持团队                      D. 市场人员
4. 如何创建敏捷过程来管理不可预测性？（ ）
- A. 需求采集必须非常仔细地实施                      B. 风险分析必须在计划进行之前实施
- C. 软件增量必须在短时间间隔内交付                      D. 软件开发必须增量地适应改变
5. 软件模块化的目的是（ ）。
- A. 可以使软件程序的结构更清晰，更容易阅读和理解；
- B. 模块化程度越高，开发成本越低；
- C. 更容易有效的开展测试和调试；
- D. 更容易实施变更，可以方便的定义和交付软件增量；
6. 关于界面设计的“黄金规则”有：（ ）
- A. 保持界面一致性。
- B. 减少用户的记忆负担。
- C. 用户操纵控制。
- D. “可以用”、“方便用”、“喜欢用”。
7. 常见的软件体系结构风格有（ ）
- A. 主程序-子程序体系结构                      B. 管道-过滤器                      C. 层次体系结构                      D. 增量模式
8. 下面活动属于需求工程任务的有（ ）
- A. 协商需求                      B. 导出需求                      C. 规格说明                      D. 确认需求
9. 黑盒测试试图找到下列哪些错误？（ ）
- A. 错误和遗漏的功能                      B. 接口错误                      C. 性能错误                      D. 以上都不是
10. 传统的集成测试策略有：（ ）
- A. 自顶向下集成                      B. 自底向上集成                      C. 基于线索的集成
- D. 基于使用的集成                      E. 三明治集成法

评阅教师	得分

### 三、判断改错题（本大题共 30 小题，每小题 1 分，共 30 分）

提示：正确打✓，错误打✗，将其结果填写在下表中，并改正。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

1. 文档是软件产品的一部分，没有文档的软件就不称其为软件。（    ）
2. 软件具有产品和产品交付载体的双重作用。（    ）
3. 当软件交付给用户使用后，软件生命周期就结束了。（    ）
4. 软件工程的研究内容就是软件代码的编写技术。（    ）
5. 风险管理不属于软件过程活动。（    ）
6. 一本软件开发标准和规程宝典，可以提供需要了解的所有信息。只要照此宝典，就一定能开发出成功的软件产品。（    ）
7. 如果我们未能按时完成开发计划，可以通过临时增加程序员人数而赶上进度。（    ）
8. 对于一个成功的软件项目，可执行程序是唯一可交付的工作成果。（    ）
9. 从技术的角度看，软件设计通常分为概要设计、体系结构设计以及接口设计。（    ）
10. 信息隐藏是指每个模块的内部数据是隐藏起来的、不可访问的。（    ）
11. 在接口设计时，多个客户各自具备专用接口比共用一个通用接口要好。（    ）
12. C/S 结构是 B/S 结构的一个具体应用。（    ）
13. 需求分析的结果决定了软件后续的开发活动。（    ）
14. 客户只需参与需求阶段的活动，后续阶段不需要参与。（    ）
15. 需求管理只能在需求分析阶段进行。（    ）
16. 需求分析只需要收集客户功能性需求，其他需求可以暂时不考虑。（    ）
17. 用例图中的角色（Actor）总是指人，而不是系统或设备。（    ）
18. 顺序图表示了事件如何引发从一个状态到另一个状态的转移。（    ）
19. 软件能 7\*24 小时连续运行的需求是一种非功能性需求。（    ）
20. 对数据的插入、删除、修改、查询操作是典型的功能性需求。（    ）

21. 单元测试不需要驱动程序和桩，因为模块之间是独立测试的。（ ）
22. 系统功能测试应根据软件需求规格说明的内容进行测试设计。（ ）
23. 在设计测试时，如果等价类选择得很好，就没有必要测试每个等价类所属区间的边界值了。（ ）
24. 在程序“运行”之前，是没有办法评估它的质量的。（ ）
25. 测试活动应及早的不断地进行。（ ）
26. 评审和测试是软件验证和确认的两种有效手段。（ ）
27. 穷尽测试是不可能的。（ ）
28. 软件一旦发生变更，我们需要进行回归测试。（ ）
29. 在敏捷开发中，构建满足用户当前需求的软件比担心将来可能需要的特性更为重要。（ ）
30. 构造高质量软件产品的途径是选择适当的软件开发方法，而与软件过程的选择没有必然联系。（ ）