

## 单项选择

1. 软件生命周期一般包括：软件开发期和软件运行期，下述（ ）不是软件开发期所包含的内容。  
A需求分析      B 结构设计      C程序编制      **D软件维护**
2. 软件是一种逻辑产品，它的开发主要是（ ）。  
**A研制**      B拷贝      C再生产      D复制
3. 以文档作为驱动，适合于软件需求很明确的软件项目的生存周期模型是（ ）。  
A喷泉模型      B 增量模型      **C瀑布模型**      D螺旋模型
4. 在软件生存周期中，（ ）阶段必须要回答的问题是“要解决的问题是做什么？”。  
A详细设计      **B 可行性分析和项目开发计划**      C概要设计      D软件测试
5. 软件产品与物质产品有很大区别，软件产品是一种（ ）产品  
A有形      B 消耗      **C逻辑**      D文档
6. （ ）把瀑布模型和专家系统结合在一起，在开发的各个阶段上都利用相应的专家系统来帮助软件人员完成开发工作。  
A 原型模型      B 螺旋模型      **C 基于知识的智能模型**      D 喷泉模型
7. （ ）阶段是为每个模块完成的功能进行具体的描述，要把功能描述转变为精确的、结构化的过程描述。  
A概要设计      **B 详细设计**      C 编码      D 测试
8. 下列软件开发模型中，适合于那些不能预先确切定义需求的软件系统的开发的模型是（ ）。  
**A 原型模型**      B 瀑布模型      C 基于知识的智能模型      D 变换模型
9. 下列软件开发模型中，以面向对象的软件开发方法为基础，以用户的需求为动力，以对象来驱动模型是（ ）。  
A 原型模型      B 瀑布模型      **C 喷泉模型**      D 螺旋模型
10. 下列软件开发模型中，支持需求不明确，特别是大型软件系统的开发，并支持多种软件开发方法的模型是（ ）。  
A 原型模型      B 瀑布模型      C 喷泉模型      **D 螺旋模型**
11. 软件特性中，使软件在不同的系统约束条件下，使用户需求得到满足的难易程度称为（ ）。  
A可修改性      B可靠性      **C可适应性**      D 可重用性
12. 软件特性中，一个软件能再次用于其他相关应用的程度称为（ ）。  
A可移植性      **B可重用性**      C 容错性      D 可适应性
13. 软件特性中，（ ）是指系统具有清晰的结构，能直接反映问题的需求的程度。  
**A可理解性**      B可靠性      C可适应性      D 可重用性
14. 软件特性中，软件产品交付使用后，在实现改正潜伏的错误、改进性能、适应环境变化等方面工作的难易程度称为（ ）。  
A可理解性      **B 可维护性**      C可适应性      D 可重用性
15. 软件特性中，软件从一个计算机系统或环境移植到另一个上去的难易程度指的是（ ）。  
A可理解性      B可修改性      **C可移植性**      D 可重用性
16. 软件特性中，在给定的时间间隔内，程序成功运行的概率指的是（ ）。  
A有效性      B可适应性      C正确性      **D 可靠性**
17. 软件特性中，允许对软件进行修改而不增加其复杂性指的是（ ）。  
**A可修改性**      B可适应性      C可维护性      D 可移植性

18. 软件特性中，多个软件元素相互通讯并协同完成任务的能力指的是（ ）。  
A 可理解性      **B 可互操作性**      C 可维护性      D 可追踪性
19. 软件特性中，根据软件需求对软件设计、程序进行正向追踪，或根据程序、软件设计对软件需求进行逆向追踪的能力指的是（ ）。  
A 可理解性      B 可互操作性      **C 可追踪性**      D 可维护性
20. 软件的可修改性支持软件的（ ）。  
A 有效性      B 可互操作性      C 可追踪性      **D 可维护性**
21. 软件的可移植性支持软件的（ ）。  
**A 可适应性**      B 可互操作性      C 可追踪性      D 有效性
22. 软件的可理解性支持软件的（ ）。  
A 有效性      **B 可移植性**      C 可追踪性      D 可靠性
23. 在软件工程的原则中，抽象、信息隐藏、模块化和局部化的原则支持软件的（ ）。  
A 有效性      B 可互操作性      **C 可靠性**      D 可追踪性
24. 下列选项中，属于需求分析阶段的任务的是（ ）。  
A 组装测试计划      B 单元测试计划      C 软件总体设计      **D 验收测试计划**
25. 下列选项中，属于概要设计阶段的任务的是（ ）。  
**A 组装测试计划**      B 单元测试计划      C 初步用户手册      D 验收测试计划
26. 下列选项中，属于详细设计阶段的任务的是（ ）。  
A 组装测试计划      **B 单元测试计划**      C 初步用户手册      D 验收测试计划
27. 下列选项中，属于实现阶段的任务的是（ ）。  
A 组装测试计划      B 绘制程序流程图      **C 单元测试**      D 验收测试计划
28. 下列选项中，在验收测试结束时，必须提交给用户的是（ ）。  
A 项目开发总结报告      B 验收测试计划      C 需求规格说明书      **D 最终用户手册**
29. 软件项目管理必须（ ）介入。  
**A) 从项目的开头**      B) 在可行性研究之后      C) 在需求分析之后      D) 在编码之后
30. 下列选项中，属于成本管理的主要任务的是（ ）。  
A) 人员的分工      **B) 估算软件项目的成本**  
C) 对控制软件质量要素      D) 对软件阶段产品进行评审
31. 下列选项中，不属于质量管理的主要任务的是（ ）。  
A) 制定软件质量保证计划      B) 按照质量评价体系控制软件质量要素  
**C) 增加软件产品的功能**      D) 对最终软件产品进行确认
32. 下列选项中，属于软件配置管理的任务的是（ ）。  
A) 人员的分工      B) 估算软件项目的成本  
C) 对软件阶段产品进行评审      **D) 对程序、数据、文档的各种版本进行管理**
33. （ ）是对产品或过程的某个属性的范围、数量、维度、容量或大小提供一个定量的指示。  
**A) 测量**      B) 度量      C) 估算      D) 指标
34. （ ）是对系统、部件或过程的某一特性所具有的程度进行的量化测量。  
A) 测量      **B) 度量**      C) 估算      D) 指标
35. （ ）是对软件产品、过程、资源等使用历史资料或经验公式等进行预测。  
A) 测量      B) 度量      **C) 估算**      D) 指标
36. （ ）是一个度量或度量的组合，它可对软件产品、过程或资源提供更深入的理解。  
A) 测量      B) 度量      C) 估算      **D) 指标**
37. 下列选项中属于产品的内部属性的是（ ）。

- A) 模块耦合度    B) 软件可靠性    C) 软件有效性    D) 软件可维护性
38. 下列选项中属于过程的外部属性的是 ( )。
- A) 工作量    B) 成本    C) 事件    D) 计划及进度
39. 下列选项中属于资源的外部属性的是 ( )。
- A) 经验    B) 人员    C) 生产率    D) 工具
40. 基于代码行的面向规模的度量方法适合于 ( )。
- A) 过程式程序设计语言和事前度量    B) 第四代语言和事前度量  
C) 第四代语言和事后度量    D) 过程式程序设计语言和事后度量
41. 下列说法中, 不正确的是 ( )。
- A) 功能点度量方法与程序设计语言有关    B) 功能点度量方法适合于过程式语言  
C) 功能点度量方法适合于非过程式语言    D) 功能点度量方法适合于软件项目估算
42. 下列说法中, 不正确的是 ( )。
- A) 软件项目工作量分布曲线不是线性的  
B) 到开发后期临时增加人力可加快进度  
C) 适当推迟交货时间可大幅度降低开发工作量  
D) 在软件生存周期的不同阶段各类人员的参与情况是不同的。
43. 在软件质量要素中, 程序满足需求规格说明及用户目标的程度指的是 ( )。
- A) 完整性    B) 可用性    C) 正确性    D) 灵活性
44. 在软件质量要素中, 改变一个操作的顺序所需的工作量的多少指的是 ( )。
- A) 完整性    B) 可用性    C) 正确性    D) 灵活性
45. 在软件质量要素中, 对未授权人员访问程序或数据加以控制的程度指的是 ( )。
- A) 完整性    B) 可用性    C) 正确性    D) 灵活性
46. 在软件质量要素中, 学习使用软件 (即操作软件、准备输入数据、解释输出结果等) 的难易程度指的是 ( )。
- A) 完整性    B) 可用性    C) 正确性    D) 灵活性
47. 在软件质量要素的评价准则中, 程序源代码的紧凑程度指的是 ( )。
- A) 简单性    B) 准确性    C) 简明性    D) 执行效率
48. 在软件质量要素的评价准则中, 软件运行的效率指的是 ( )。
- A) 简单性    B) 准确性    C) 简明性    D) 执行效率
49. 在软件质量要素的评价准则中, 程序易于理解的程度指的是 ( )。
- A) 简单性    B) 准确性    C) 简明性    D) 执行效率
50. 在软件质量要素的评价准则中, 计算和控制的精确程度指的是 ( )。
- A) 简单性    B) 准确性    C) 简明性    D) 执行效率
51. 在软件质量要素的评价准则中, 在各种异常情况下软件能继续提供操作的能力指的是 ( )。
- A) 容错性    B) 检测性    C) 安全性    D) 可操作性
52. 在软件质量要素的评价准则中, 程序监视自身运行并标识错误的程度指的是 ( )。
- A) 容错性    B) 检测性    C) 安全性    D) 可操作性
53. 在软件质量要素的评价准则中, 控制或保护程序和数据不被破坏、非法访问等机制的能力指的是 ( )。
- A) 容错性    B) 检测性    C) 安全性    D) 可操作性
54. 在软件质量要素的评价准则中, 操作该软件的难易程度指的是 ( )。
- A) 容错性    B) 检测性    C) 安全性    D) 可操作性
55. 下列选项中, 不能进行并行工作的是 ( )。

- A) 需求复审      B) 过程设计      C) 单元测试      D) 编码
56. 在整个软件项目定义与开发各阶段一种典型的工作量分布原则，称为40-20-40分布原则，其中20%的工作量指的是（ ）。
- A) 需求分析工作量      B) 编码工作量      C) 详细设计工作量      D) 测试工作量
57. 下列选项中，不属于可行性研究的任务的是（ ）。
- A) 概要设计      B) 经济可行性研究      C) 技术可行性研究      D) 开发方案的选择
58. 下列选项中，（ ）不属于基于计算机的系统的系统要素。
- A) 人      B) 数据库      C) 车间      D) 硬件
59. 在软件工程中，不属于软件定义部分的任务是（ ）。
- A) 软件验收测试计划      B) 组装测试计划      C) 需求分析      D) 软件项目计划
60. 在软件工程中，（ ）不属于软件开发部分的任务。
- A) 软件总体设计      B) 单元测试计划      C) 软件经销      D) 组装测试计划
61. 软件开发的瀑布模型最典型地刻画了软件生命周期的阶段划分，而与其最相适应的软件开发方法是（ ）。
- A 构件化方法      B 面向对象方法      C 结构化方法      D 原型化方法
62. 与软件开发方法密切相关的应是支持该方法实施的软件工具，将它们有机地集成起来则构成一个（ ）。
- A 软件工程环境      B 软件开发规范      C 软件生产线      D 软件开发工具
63. 软件生命周期一般可以分为两个大的阶段，它们分别是（ ）。
- A 分析和设计      B 开发和运行      C 编码和测试      D 规划和设计
64. 软件结构图能描述软件系统的总体结构，它应在软件开发的哪一个阶段提出？（ ）。
- A 需求分析      B 总体（概要）设计      C 详细设计      D 代码编写
65. 软件需求说明书中应包括多方面的内容，下述哪个不是软件需求说明书中应包括的内容？（ ）。
- A 数据描述      B 功能描述      C 性能描述      D 结构描述
66. 软件测试方法一般有黑盒测试和白盒测试，而黑盒测试主要是依据程序的（ ）的测试。
- A 结构      B 流程      C 功能      D 逻辑
67. 在面向对象中，为了实现信息隐蔽而把对象的全部属性内容和服务的实现过程结合成为一个独立的实体。这种数据组织的构造方式属于（ ）。
- A 继承      B 封装      C 结构与连接      D 消息
68. 在软件的使用过程中，根据用户提出的新增系统功能和改善性能的要求而对软件进行修改或再开发，以扩充软件功能、增强软件性能、改进加工效率、提高软件质量的工作属于（ ）。
- A 适应性维护      B 预防性维护      C 改正性维护      D 完善性维护
69. 耦合性用来度量模块之间联系的次数和强度，模块之间的耦合性越低越好，内聚性越高越好。下面哪个属于中度耦合（ ）。
- A 数据耦合      B 控制耦合      C 外部耦合      D 内容耦合
70. 程序测试是一项复杂的工作，一般测试者在进行测试中都需要设计（ ）。
- A 数据结构      B 测试实例      C 测试阶段      D 测试方法
71. 软件是一种（ ）产品。
- A 有形      B 逻辑      C 物质      D 消耗
72. 软件危机的主要原因有（ ）。
- ① 软件本身的特点      ② 用户使用不当  
③ 硬件可靠性差      ④ 对软件的错误认识

- ⑤ 缺乏好的开发方法和手段  
A ③④      B ①②④      C ①⑤      D ①③
73. 软件可靠性表明了一个程序按照用户的要求和设计的目标, 执行其功能和正确程度。即“软件可靠性是软件在给定的时间间隔及给定的设计要求下, 成功地运行程序的 ( )。  
A 可靠性      B 适应性      C 概率      D 可移植性
74. 通常把 ( ) 定义为“用户的满意程度”。  
A 质量      B 数量      C 设计      D 容错
75. 数据流图是常用的进行软件需求分析的图形工具, 其基本符号是 ( )。  
A 输入、输出、外部实体和加工      B 变换、加工、数据流和存储  
C 加工、数据流、数据存储和外部实体      D 变换、数据存储、加工和数据流
76. 好的软件结构应该是 ( )。  
A 高耦合、高内聚      B 低耦合、高内聚  
C 高耦合、低内聚      D 低耦合、低内聚
77. 模块独立性是软件模块化所提出的要求, 衡量模块独立性的度量标准是模块的 ( )。  
A 抽象和信息隐蔽      B 局部化和封装化  
C 内聚性和耦合性      D 激活机制和控制方法
78. 在面向对象方法中, 信息隐蔽是通过对象的 ( ) 来实现的。  
A 分类性      B 继承性  
C 封装性      D 共享性
79. 用黑盒技术设计测试用例的方法之一为 ( )。  
A 因果图      B 逻辑覆盖      C 循环覆盖      D 基本路径测试
80. 软件需求说明书在软件开发中具有重要作用, 但其作用不应包括 ( )。  
A 软件设计的依据      B 用户和开发人员对软件要做什么的共同理解  
C 软件验收的依据      D 软件可行性分析的依据
81. 软件详细设计的主要任务是确定每个模块的 ( )。  
A 算法和使用的数据结构      B 外部接口      C 功能      D 编程
82. 瀑布模型本质上是一种 ( )。  
A 线性顺序模型      B 顺序迭代模型  
C 线性迭代模型      D 及早见产品模型
83. 数据流图是进行软件需求分析常用的工具, 其中最基本的图符是: 变换、数据流、数据存储和外部实体, 其中用什么图符代表图中的数据源/潭? ( )  
A) 变换      B) 数据流      C) 数据存储      D) 外部实体
84. 可行性研究要进行一次\_\_\_\_需求分析。  
A. 详细的      B. 全面的      C. 简化的、压缩的      D. 彻底的  
软件的可行性研究的目的是用最小的代价在尽可能短的时间内确定该软件项目是否能够开发, 是否值得去开发。其实质是要进行一次简化、压缩了的需求分析、设计过程, 要在较高层次上以较抽象的方式进行需求分析和设计过程。
85. 系统流程图用于可行性分析中的\_\_\_\_的描述。  
A. 当前运行系统      B. 当前逻辑模型      C. 目标系统      D. 新系统
86. 系统流程图是描述\_\_\_\_的工具。  
A. 逻辑系统      B. 程序系统      C. 体系结构      D. 物理系统
87. \_\_\_\_工具在软件详细设计过程中不采用。  
A. 判定表      B. IPO图      C. PDL      D. DFD图
88. 维护中, 因误删除一个标识符而引起的错误是\_\_\_\_副作用。



- A. 文档      B. 数据      C. 编码      D. 设计
89. 可维护性的特性中相互促进的是  
A. 可理解性和可测试性      B. 效率和可移植性  
C. 效率和可修改性      D. 效率和结构好
90. 汽车有一个发动机。汽车和发动机之间的关系是\_\_\_\_\_关系。  
A. 一般具体      B. 整体部分      C. 分类关系      D. 主从关系
91. 在变更控制中，\_\_\_\_\_可以用来确保由不同用户所执行的并发变更。  
A. 异步控制      B. 同步控制      C. 存取控制      D. 基线控制
92. 变更控制是一项最重要的软件配置任务，其中“检出”和\_\_\_\_\_处理实现了两个重要的变更控制要素，即存取控制和同步控制。  
A. 登入      B. 管理      C. 填写变更要求      D. 审查
93. 提高软件质量和可靠的技术大致可分为两大类：其中一类就是避开错误技术，但避开错误技术无法做到完美无缺和绝无错误，这就需要  
A. 消除错误      B. 检测错误      C. 避开错误      D. 容错
94. \_\_\_\_\_是以提高软件质量为目的的技术活动。  
A. 技术创新      B. 测试      C. 技术创造      D. 技术评审
95. 面向对象方法学的出发点和基本原则是尽可能模拟人类习惯的思维方式，分析、设计和实现一个软件系统的方法和过程，尽可能接近于人类认识世界解决问题的方法和过程。因此面向对象方法有许多特征，如软件系统是由对象组成的；\_\_\_\_\_；对象彼此之间仅能通过传递消息互相联系；层次结构的继承。  
A. 开发过程基于功能分析和功能分解  
B. 强调需求分析重要性  
C. 把对象划分成类，每个对象类都定义一组数据和方法  
D. 对既存类进行调整
96. 软件开发过程中，抽取和整理用户需求并建立问题域精确模型的过程叫  
A. 生存期      B. 面向对象设计      C. 面向对象程序设计      D. 面向对象分析
97. 原型化方法是用户和设计者之间执行的一种交互构成，适用于\_\_\_\_\_系统。  
A. 需求不确定性高的      B. 需求确定的      C. 管理信息      D. 实时
98. 原型化方法是一种\_\_\_\_\_型的设计过程。  
A. 自外向内      B. 自顶向下      C. 自内向外      D. 自底向上
99. 为了提高测试的效率，应该  
A. 随机地选取测试数据  
B. 取一切可能的输入数据作为测试数据  
C. 在完成编码以后制定软件的测试计划  
D. 选择发现错误可能性大的数据作为测试数据
100. 使用白盒测试方法时，确定测试数据应根据\_\_\_\_\_和指定的覆盖标准。  
A. 程序的内部逻辑      B. 程序的复杂结构  
C. 使用说明书      D. 程序的功能
101. 瀑布模型的关键不足在于（    ）  
A 过于简单      B 不能适应需求的动态变更  
C 过于灵活      D 各个阶段需要进行评审
102. 以下哪一项不是软件危机的表现形式（    ）  
A 成本高      B 生产率低      C 技术发展快      D 质量得不到保证
103. 软件可行性研究一般不考虑（    ）

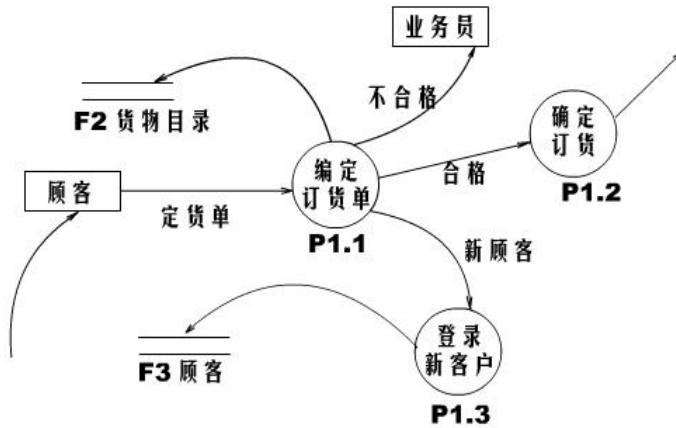
- A是否有足够的人员和相关的技术来支持系统开发。  
 B是否有足够的工具和相关的技术来支持系统开发。  
 C待开发软件是否有市场、经济上是否合算。  
 D待开发的软件是否有质量问题。
104. 软件维护的副作用主要有以下几种（ ）  
 A 编码副作用、数据副作用、测试副作用。  
 B 编码副作用、数据副作用、调试副作用。  
 C 编码副作用、数据副作用、文档副作用。  
 D 编码副作用、文档副作用、测试副作用。
105. 软件项目计划一般不包括以下哪项内容（ ）  
 A 培训计划                      B 人员安排  
 C 进度安排                      D 软件开发标准的选择和制定
106. 以下哪种测试方法不属于白盒测试技术（ ）  
 A 基本路径测试              B 边界值分析测试      黑盒测试  
 C 循环覆盖测试              D 逻辑覆盖测试
107. 计算机辅助软件工程，简称（ ）。  
 A SA   B SD   C SC   D CASE
108. 下列（ ）操作产生的副作用属于数据副作用。  
 A 修改子程序                  B 局部变量的再定义  
 C 删除标识符                  D 修改对编辑条件的测试
109. 软件的结构化设计（SD）方法中，一般分为概要设计和详细设计两阶段，其中详细设计主要是要建立（ ）。  
 A 软件结构   B 软件过程   C 软件模型   D 软件模块
110. 软件的结构化设计（SD）方法中，一般分为总体设计和详细设计两阶段，其中总体设计是要建立（ ）。  
 A、软件结构      B、软件流程      C、软件模型      D、软件模块
111. 软件文档是软件工程实施中的重要成分它不仅是软件开发各阶段的重要依据，而且影响软件的（ ）。  
 A、可理解性   B、可维护性   C、可扩展性   D、可移植性
112. 在七种耦合中，耦合程度最低的是（ ）。  
 A 内容耦合   B 公共耦合   C 数据耦合   D 非直接耦合
113. 软件维护是软件生命周期中的固有阶段，一般认为，各种不同的软件维护中以（ ）维护所占的维护工作量最小。  
 A 纠错性维护   B 代码维护   C 预防性维护   D 文档维护
114. 软件复杂性度量的参数包括（ ）。  
 A 效率                  B 规模                  C 完整性                  D 容错性
115. 软件需求分析是保证软件质量的重要步骤，它的实施应该是在（ ）。  
 A 编码阶段   B 软件开发全过程   C 软件定义阶段   D 软件设计阶段  
 瀑布模型中，软件定义：问题定义、可行性研究、需求分析
116. 软件测试方法中，黑盒、白盒测试法是常用的方法，其中白盒测试主要用于测试（ ）。  
 A 结构合理性   B 软件外部功能   C 程序正确性   D 程序内部逻辑
117. 检查软件产品是否符合需求定义的过程称为（ ）。  
 A 确认测试   B 集成测试   C 验收测试   D 验证测试
118. 下列各项不属于软件开发各阶段基线的是（ ）。

- A 系统需求规格说明    B 成本/效益分析  
C 测试计划    D 源代码

119. 下列哪项不是制约项目目标成功的因素（ ）。

- A 工作范围    B 成本    C 进度计划和客户满意度    D 问题解决方案

120. 对于下列的数据流图的局部，有关描述中不正确的是（ ）。



A. 该图为第一层数据流图



B. 表示将有数据输入并进行加工产生新的输出数据



C. 表示一个数据存储



D. 即是数据输入的源点也是数据输出的汇点

121. 下列各项不属于软件开发各阶段基线（ ）。

- A. 系统需求规格说明    B. 市场调研报告书  
C. 测试计划    D. 源代码

122. 需求分析中开发人员要从用户那里了解（ ）。

- A. 软件做什么    B. 用户使用界面  
C. 输入的信息    D. 软件的规模

123. 黑盒测试技术不是为了测试（ ）。

- A. 软件功能    B. 软件性能  
C. 软件逻辑    D. 软件可靠性

124. 经济可行性研究的范围不包括（ ）。

- A. 资源有效性    B. 管理制度  
C. 效益分析    D. 开发风险

125. （ ）是用户和设计交换最频繁的方法。

- A. 原型化方法    B. 瀑布模型方法  
C. 螺旋模型方法    D. 构件组装模型方法

126. 下列哪个阶段不是软件生存期三个阶段中的内容（ ）。

- A. 计划阶段    B. 开发阶段    C. 编码阶段    D. 维护阶段



127. 完成详细设计的工具不包括（ ）。
- A. PAD图      B. 数据流图（需求分析）      C. HIPO图      D. 程序流程图
128. 软件调试技术包括（ ）。强行排错、回溯法排错、归纳法排错、演绎法排错
- A. 边界值分析      B. 演绎法      C. 循环覆盖      D. 集成测试
129. 瀑布模型的存在问题是（ ）。
- A. 用户容易参与开发      B. 缺乏灵活性  
C. 用户与开发者易沟通      D. 适用可变需求
130. 软件测试方法中的静态测试方法之一为（ ）。
- A. 计算机辅助静态分析      B. 黑盒法  
C. 路径覆盖      D. 边界值分析
131. 第一个体现结构化编程思想的程序设计语言是（ ）。
- A. FORTRAN语言      B. Pascal语言      C. C语言      D. PL/1语言
132. 在详细设计阶段，经常采用的工具有（ ）。
- A. PAD      B. SA      C. SC      D. DFD
133. 详细设计的结果基本决定了最终程序的（ ）。
- A. 代码的规模      B. 运行速度      C. 质量      D. 可维护性
134. 结构化程序设计主要强调的是（ ）。
- A. 程序的规模      B. 程序的效率  
C. 程序设计语言的先进性      D. 程序易读性
135. IDEF0图反映系统（ ）。
- A. 怎么做      B. 对谁做      C. 何时做      D. 做什么
136. 可行性分析是在系统开发的早期所做的一项重要的论证工作，它是决定该系统是否开发的决策依据，因必须给出（ ）的回答。
- A. 确定      B. 行或不行      C. 正确      D. 无二义
137. 需求分析阶段的任务是确定（ ）。
- A. 软件开发方法      B. 软件开发工具  
C. 软件开发费      D. 软件系统的功能
138. 选择结构的复杂性比顺序结构的复杂性要（ ）。
- A. 小      B. 大      C. 相等      D. 无法比较
139. 在数据流图中，○（椭圆）代表（ ）。
- A. 源点      B. 终点      C. 加工      D. 模块
140. 模块内聚度越高，说明模块内各成分彼此结合的程度（ ）。
- A. 松散      B. 紧密      C. 无法判断      D. 相等
141. 软件设计阶段的输出主要是（ ）。
- A. 程序      B. 模块      C. 伪代码      D. 设计规格说明书
142. SD方法设计的结果是（ ）。
- A. 源代码      B. 伪代码      C. 模块      D. 模块结构图
143. 在下述哪一种测试中，测试人员必须接触到源程序（ ）。
- I 功能测试      II 结构测试
- A. 均不需      B. 只有 I      C. 只有 II      D. I 和 II
144. 在瀑布模型中，将软件划分为若干个时期，软件项目的可行性研究一般归属于（ ）。
- A. 维护时期      B. 计划时期      C. 运行时期      D. 开发时期
145. 在七种耦合中，最低耦合是（ ）。
- A. 内容耦合      B. 公共耦合      C. 数据耦合      D. 非直接耦合

146. 结构化分析方法SA、结构化设计方法SD，和JACKSON方法，是在软件开发过程中常用的方法，人们使用 SA方法时可以得到（ D ），使用SD方法时可以得到（ C ）。
- A、程序流程图 B、具体的语言程序  
C、模块结构图及模块的功能说明书 D、分层数据流图
147. JACKSON方法是在软件开发过程中常用的方法，使JACKSON方法时可以得到（ ）。  
A、程序流程图 B、具体的语言程序  
C、模块结构图及模块的功能说明书 D、分层数据流图
148. JACKSON方法是在软件开发过程中常用的方法，使用JACKSON方法时可以实现（ ）。
- A、从数据结构导出程序结构 B、从数据流图导出初始结构图  
C、从模块结构导出数据结构 D、从模块结构导出程序结构
149. 软件开发瀑布模型中的软件定义时期各个阶段依次是：（ ）  
A) 可行性研究，问题定义，需求分析。  
B) 问题定义，可行性研究，需求分析。  
C) 可行性研究，需求分析，问题定义。  
D) 以上顺序都不对。
150. 可行性研究主要从以下几个方面进行研究：（ ）  
A) 技术可行性，经济可行性，操作可行性。  
B) 技术可行性，经济可行性，系统可行性。  
C) 经济可行性，系统可行性，操作可行性。  
D) 经济可行性，系统可行性，时间可行性。
151. 耦合是对软件不同模块之间互连程度的度量。各种耦合按从强到弱排列如下：（ ）  
A) 内容耦合，控制耦合，数据耦合，公共环境耦合。  
B) 内容耦合，控制耦合，公共环境耦合，数据耦合。  
C) 内容耦合，公共环境耦合，控制耦合，数据耦合。  
D) 控制耦合，内容耦合，数据耦合，公共环境耦合。
152. 在详细设计阶段所使用到的设计工具是：（ ）  
A) 程序流程图，PAD图，N-S图，HIPO图，判定表，判定树。  
B) 数据流程图，Yourdon图，程序流程图，PAD图，N-S图，HIPO图。  
C) 判定表，判定树，PDL，程序流程图，PAD图，N-S图。  
D) 判定表，判定树，数据流程图，系统流程图，程序流程图，层次图。
153. 按照软件工程的原则，模块的作用域和模块的控制域之间的关系是：（ ）  
A) 模块的作用域应在模块的控制域之内。  
B) 模块的控制域应在模块的作用域之内。  
C) 模块的控制域与模块的作用域互相独立。  
D) 以上说法都不对。
154. 在软件生命周期中，能准确确定软件系统的体系结构的功能阶段是（ ）  
A. 概要设计 B. 详细设计 C. 需求分析 D. 可行性分析
155. 下面不是软件工程的3个要素的是（ ）  
A 过程 B. 方法 C. 环境 D. 工具
156. 下面不属于软件的组成的是（ ）  
A 程序 B. 记录 C. 文档 D. 数据
157. 在瀑布模型中，下面（ ）是其突出的缺点。  
A. 不适应平台的变动 B. 不适应算法的变动  
C. 不应用户需求的变动 D. 不适应程序语言的变动

158. 下面不属于软件的特点的是（ ）。  
 A 软件是一种软件产品 B 软件产品不会用坏，不存在磨损、消耗问题  
 C 软件产品的生产主要是研制 D 软件产品非常便宜
159. 软件开发工具是协助开发人员进行软件开发活动所使用的软件或环境。  
 下面不是软件开发工具的是。  
 A. 维护工具 B. 编码工具 C. 测试工具 D. 需求分析工具
160. 下列叙述中不属于软件生命周期模型的是（ ）。  
 A. 原型模型 B. 瀑布模型 C. 螺旋模型 D. 快速组装模型
161. 软件设计中，用抽象和分解的目的是（ ）。  
 A. 提高易读性 B. 降低复杂性 C. 增加内聚性 D. 降低耦合性
162. 软件生命周期中所花费用最多的阶段是（ ）。  
 A. 详细设计 B. 软件编码 C. 概要设计 D. 软件测试和维护
163. 开发软件时对提高开发人员工作效率至关重要是（ ）。  
 A. 操作系统的资源管理功能 B. 先进的软件开发工具和环境  
 C. 程序人员的数量 D. 计算机的并行处理能力
164. 开发软件所需高成本和产品的低质量之间有着尖锐的矛盾，这种现象称作（ ）。  
 A. 软件投机 B. 软件危机 C. 软件工程 D 软件产生
165. 软件开发的结构化生命周期方法将软件生命周期划分成（ ）。  
 A. 定义、开发、运行维护 B. 设计阶段、编程阶段、测试阶段  
 C. 总体设计、详细设计、编程调试 D. 需求分析、功能定义、系统设计
166. 软件工程的理论和技术性研究的内容主要包括软件开发技术和（ ）。  
 A. 消除软件危机 B. 软件工程管理  
 C. 程序设计自动化 D. 实现软件可重用
167. 软件工程的出现是由于（ ）。  
 A. 程序设计方法学的影响 B. 软件产业化的需要  
 C. 软件危机的出现 D. 计算机的发展
168. 在软件生命周期中，能准确地确定软件系统必须做什么和必须具备哪些功能的阶段是（ ）。  
 A. 概要设计 B. 详细设计 C. 问题定义 D. 需求分析
169. 开发大型软件时，产生困难的根本原因是（ ）。  
 A. 大系统的复杂性 B. 人员知识不足  
 C. 客观世界千变万化 D. 时间紧、任务重
170. 文档是软件开发人员、软件管理人员、维护人员、用户以及计算机之间的（ ），软件开发人员在各个阶段以文档作为前段工作成果的体现和后段工作的基础。  
 A. 接口 B. 桥梁 C. 科学 D. 继续
171. 软件工程学的目的是以较低的成本，研制（ ）质量的软件。  
 A 较高 B 较低 C. 可靠 D. 优秀
172. 软件从一个计算机系统或环境转换到另一个计算机和环境的容易程度称为（ ）。  
 A. 可用性 B. 兼容性 C. 可靠性 D. 可移植性
173. 软件生存周期是指（ ）阶段。  
 A. 软件开始使用到用户要求修改为止  
 B. 软件开始使用到被淘汰为止  
 C. 从开始编写程序到不能再使用为止  
 D. 从立项制定计划，进行需求分析到不能再使用为止

174. 软件工程学是应用科学理论和工程上的技术指导软件开发的学科，其目的是（ ）。  
A 引入新技术提高空间利用率  
B 用较少的投资获得高质量的软件  
C 缩短研制周期扩大软件功能  
D 硬软件结合使系统面向应用
175. 软件可行性分析是着重确定系统的目标和规模。对成本-效益进行发现应属于下列选项中的（ ）。  
A. 经济可行性 B. 操作可行性 C. 技术可行性 D. 社会可行性
176. 在数据流图中，用圆或者椭圆来表示（ ）。  
A. 数据流 B. 加工 C. 数据存储 D. 数据源点或终点  
①加工，用圆或椭圆表示，输入数据经过加工变换产生输出；  
②数据流，用箭头表示，沿箭头方向传送数据的通道；  
③存储文件，用双杠表示，处理过程中存放各种数据文件；  
④源、潭，用方框表示，系统和环境接口。
177. （ ）的目的就是用最小的代价在尽可能短的时间内确定该软件项目是否能够开发，是否值得去开发。  
A 需求分析 B 概要设计 C 总体设计 D 可行性研究
178. 下列选项中（ ）不是软件需求规格目标。  
A. 便于用户、分析员和软件设计人员进行理解及交流  
B. 控制系统的实施过程  
C. 作为软件测试和验收以及维护的依据  
D. 便于软件的维护
179. 下面描述中，不符合结构化程序设计风格的是（ ）。  
A 使用顺序、选择和重复（循环）三种基本控制结构表示程序的控制逻辑  
B 模块只有一个入口，可以有多个出口  
C 注重提高程序的执行效率  
D 不使用 goto 语句
180. 下列工具中属于需求分析常用工具的是（ ）。  
A. PAD B. PFD C. N-S D. DFD  
PAD，问题分析图，常用于详细设计；  
PFD，程序流程图，常用于详细设计；  
N-S，方框图，也常用于详细设计；  
DFD，数据流图，用于需求分析。
181. 在数据流图（DFD）中，带有名字的箭头表示（ ）。  
A. 控制程序的执行顺序 B. 模块之间的调用关系  
C. 数据的流向 D. 程序的组成成分
182. 在软件生产过程中，需求信息的给出是（ ）。  
A. 程序员 B. 项目管理者 C. 软件分析设计人员 D. 软件用户
183. 下列叙述中，不属于结构化分析方法的是（ ）。  
A. 面向数据流的结构化分析方法  
B. 面向数据结构的结构化数据系统开发方法  
C. 面向对象的分析方法  
D. 面向数据结构的 Jackson 方法
184. 结构设计是一种应用最广泛的系统设计方法，是以（ ）为基础、自顶向下、逐步求精

和模块化的过程。

A. 数据流 B. 数据流图 C. 数据库 D. 数据结构

185. 需求分析是由分析员经了解用户的要求，认真细致地调研、分析，最终应建立目标系统的逻辑模型并写出（ ）。

A. 模块说明书 B. 软件规格说明书 C. 项目开发计划 D. 合同文档

186. 结构化分析方法以数据流图、（ ）和加工说明等描述工具，即用直观的图和简洁的语言来描述软件系统模型。

A. DFD 图 B. PAD 图 C. IPO 图 D. 数据字典

187. 数据字典是软件需求分析阶段的重要工具之一，它的基本功能是（ ）

A. 数据定义 B. 数据维护 C. 数据通讯 D. 数据库设计

188. 以下（ ）不是详细设计中常用的图形描述工具。

A. 数据流图 B. 程序流图 C. 盒图（N-S） D. 问题分析图（PAD）

189. 在结构图的有关术语中，用于表示软件结构中控制的层数的是（ ）

A. 扇入 B. 扇出 C. 深度 D. 宽度

190. 模块的独立程度是评价设计好坏的重要标准。（ ）是衡量软件的模块独立性的两个定性度量标准。

A. 耦合性和内聚性 B. 内聚性和可靠性  
C. 耦合性和独立性 D. 可靠性和独立性

191. 软件设计包括（ ）两个阶段。

A. 接口设计和结构设计 B. 概要设计和详细设计  
C. 数据设计和概要设计 D. 结构设计和过程设计

192. 在软件开发中，下面任务不属于设计阶段的是（ ）。

A. 数据结构设计 B. 给出系统模块结构  
C. 定义模块算法 D. 定义需求并建立系统模型

193. 对建立良好的程序设计风格，下面描述正确的是（ ）。

A. 程序应简单、清晰、可读性好 B. 符号名的命名要符合语法  
C. 充分考虑程序的执行效率 D. 程序的注释可有可无

194. 下面不属于软件设计原则的是（ ）。

A. 抽象 B. 模块化 C. 自底向上 D. 信息隐蔽

195. 为了避免流程图在描述程序逻辑时的灵活性，提出了用方框图来代替传统的程序流程图，通常也把这种图称为（ ）。

A. PAD 图 B. N-S 图 C. 结构图 D. 数据流图

196. 软件测试按照功能划分可以分为（ ）。

A. 黑盒测试和单元测试 B. 白盒测试和黑盒测试  
C. 集成测试和单元测试 D. 白盒测试和静态测试

197. 在软件测试过程的 4 个步骤中，测试依据是需求规格说明的是（ ）

A. 单元测试 B. 集成测试 C. 确认测试 D. 系统测试

198. 黑盒测试法属于（ ）。

A. 集成测试 B. 系统测试 C. 动态测试 D. 静态测试

199. 下列叙述中错误的是（ ）。

A. 测试是为了寻找错误而运行程序的过程  
B. 一个成功的测试是揭示了迄今为止尚未发现的错误的测试  
C. 测试的目的是为了证明程序是正确的  
D. 一个好的测试用例是指很可能找到迄今为止尚未发现的错误的测试



200. 软件测试过程是软件开发过程的逆过程，其最基础性的测试应是（ ）。  
A. 集成测试 B. 单元测试 C. 有效性测试 D. 系统测试
201. 程序的三种基本控制结构是（ ）。  
A. 过程、子程序和分程序 B. 顺序、选择和重复  
C. 递归、迭代和回溯 D. 调用、返回和转移
202. 面向对象的分析方法主要是建立三类模型，即（ ）。  
A. 系统模型、ER 模型、应用模型  
B. 对象模型、动态模型、应用模型  
C. E-R 模型、对象模型、功能模型  
D. 对象模型、动态模型、功能模型
203. 在 E-R 模型中，包含以下基本成分（ ）。  
A. 数据、对象、实体 B. 控制、联系、对象  
C. 实体、联系、属性
204. 软件测试的目标是（ ）。  
A. 证明软件是正确的 B. 发现错误、降低错误带来的风险  
C. 排除软件中所有的错误 D. 与软件调试相同
205. 在数据流图中，圆或椭圆表示（1）\_\_，平行线表示（2）\_\_。  
A. 加工 B. 外部实体 C. 数据流 D. 存储
206. 瀑布模型（Waterfall Model）突出的缺点是不适应（ ）的变动。  
A. 算法 B. 平台 C. 程序语言 D. 用户需求
207. 结构化分析方法(SA)的一个重要指导思想是（ ）。  
A. 自顶向下，逐步抽象 B. 自底向上，逐步抽象  
C. 自顶向下，逐步分解 D. 自底向上，逐步分解
208. 模块的控制范围包括它本身及它所有的从属模块，模块的作用范围是指模块内一个判定的作用范围，凡是受到这个判定影响的所有模块都属于这个判定的作用范围，理想的情况是（ ）。  
A. 模块的作用范围应在控制范围之内 B. 模块的控制范围应在作用范围之内  
C. 模块的作用范围与控制范围交叉 D. 模块的作用范围与控制范围不相交
209. 软件危机具有下列表现（ ）  
I、对软件开发成本估计不准确 II、软件产品的质量往往不可靠  
III、软件常常不可维护 IV、软件成本逐年上升  
A. I、II 和 III B. I、III 和 IV  
C. II、III 和 IV D. 以上都正确
210. 产生软件危机的原因可能有（ ）  
I、用户需求描述不精确、不准确  
II、对大型软件项目的开发缺乏有力的组织与管理  
III、缺乏有力的方法学 and 工具的支持  
IV、软件产品的特殊性和人类智力的局限性  
A. I 和 II B. I、II 和 IV  
C. II、III 和 IV D. 以上都正确
211. （ ）分批地逐步向用户提交产品，每次提交一个满足用户需求子集的可运行的产品。  
A. 增量模型 B. 喷泉模型 C. 原型模型 D. 螺旋模型
212. 为了克服软件危机，人们提出了用（ ）的原理来设计软件，这就是软件工程诞生的基础。

- A. 数学      B. 软件学      C. 运筹学      D. 工程学
213. 具有风险分析的软件生存周期模型是（ ）。
- A. 瀑布模型      B. 喷泉模型  
C. 螺旋模型      D. 增量模型
214. 瀑布模型的关键不足在于（ ）。
- A. 过于简单      B. 不能适应需求的动态变更  
C. 过于灵活      D. 各个阶段需要进行评审
215. 软件工程的目标有（ ）。
- A. 易于维护      B. 低的开发成本      C. 高性能      D. 短的开发期
216. 软件工程学的目的和意义是（ ）。
- A. 应用科学的方法和工程化的规范管理来指导软件开发  
B. 克服软件危机  
C. 做好软件开发的培训工作  
D. 以较低的成本开发出高质量的软件
217. 快速原型模型的主要特点之一是（ ）。
- A. 开发完毕才见到产品      B. 及早提供全部完整的软件产品  
C. 开发完毕后才见到工作软件      D. 及早提供工作软件
218. 瀑布模型的存在问题是（ ）
- A. 用户容易参与开发      B. 缺乏灵活性  
C. 用户与开发者易沟通      D. 适用可变需求
219. 软件生存周期模型不包括：（ ）
- A. 瀑布模型      B. 对象模型      C. 增量模型      D. 喷泉模型
220. 下列哪个不属于软件工程的内涵之一（ ）
- A. 应用完善的科学与工程原理      B. 经济地开发软件  
C. 高薪聘请软件高手      D. 开发既可靠又能有效运行的软件
221. 下列哪个办法不属于解决软件危机的途径之一（ ）
- A. 研制新一代智能计算机      B. 大力扶持软件企业  
C. 采用软件工程的解决途径      D. 采用面向对象的软件设计方法
222. 下面哪一项不属于快速原型模型的优点。
- A. 可及早为用户提供有用的产品。  
B. 可保证在开发后期，全面发现错误给以纠正。  
C. 减少技术应用风险，缩短开发时间，减少费用、提高生产率。  
D. 促使用户主动参与开发活动，促进各类人员的协调，适应需求变化。
223. 下列哪个不属于瀑布模型与传统的程序设计的不同之处（ ）。
- A. 传统的程序设计开发人员只开发程序, 不写文档.  
B. 传统的程序设计重点在问题求解和算法, 并只有自己才能读懂.  
C. 瀑布模型各阶段要第三方介入审察  
D. 传统的程序设计规定各阶段必须写文档
224. 下面哪个模式不属于软件工程的开发模式
- A. 基于瀑布模型的开发模式      B. 基于原型模型的开发模式  
C. 基于人机对话的开发模式      D. 基于关系数据库的开发模式
225. 数据字典是数据流图中所有元素的定义的集合，一般由以下四类条目组成（ ）。
- A. 数据说明条目、控制流条目、加工条目、数据存储条目  
B. 数据流条目、数据项条目、数据存储条目、加工条目

- C. 数据源条目、数据流条目、数据处理条目、数据文件条目  
D. 数据流条目、数据文件条目、数据池条目、加工条目
226. 下列模型属于成本估算方法的有（ ）。
- A. COCOMO 模型 B. McCall 模型 C. McCabe 度量法 D. 时间估算法
227. DFD 图反映系统（ ）。
- A. 怎么做 B. 对谁做 C. 何时做 D. 做什么
228. 经济可行性研究的范围包括（ ）。
- A. 资源有效性 B. 管理制度 C. 效益分析 D. 开发风险
229. 为高质量地开发软件项目，在软件结构设计时，必须遵循（ ）原则。
- A. 信息隐蔽 B. 质量控制 C. 程序优化 D. 数据共享
230. 分层数据流图是一种比较严格又易于理解的描述方式，它的顶层描述了系统的（ ）。
- A. 总貌 B. 细节 C. 抽象 D. 软件的作者
231. 经调查，系统分析员给出有问题的初略陈述，其中部分描述如下：某商场的采购部门要求每天开出定购清单，交采购员；仓库管理员将此要还应输入系统，经库存业务（进贷或出贷）处理后输出。从这段描述可知该部分数据流图中的外部项为：
- A. 采购员、仓库管理员 B. 定购清单、库存业务  
C. 库存业务 D. 定购清单、采购员
232. 数据流是数据流图的基本成分，下列关于数据流的叙述中，\_\_\_\_\_是正确的。
- A. 某加工的输入是一个数据流，该加工的输出也必定是一个数据流  
B. 多个不同的数据流可以流向一个加工，也可从一个加工中流出  
C. 数据流只能从加工流向文件，但不能从文件流向加工  
D. 一个数据流可以从一个文件流向另一个文件
233. 需求工程的主要目的是（ ）
- A. 系统开发的具体方案 B. 进一步确定用户的需求  
C. 解决系统是“做什么的问题” D. 解决系统是“如何做的问题”
234. 不适于作为数据流图处理（加工）框名称的是\_\_\_\_\_。
- A. 人工校核工资数据 B. 工资支票数据  
C. 打印工资支票 D. 计算职工工资
235. 结构化程序设计思想的核心是要求程序只由顺序、循环和（ ）三种结构组成。
- A. 选择 B. 单入口 C. 单出口 D. 有规则 GOTO
236. 模块（ ），则说明模块的独立性越强。
- A. 耦合越强 B. 扇入数越高 C. 耦合越弱 D. 扇入数越低
237. 当一个模块直接使用另一个模块的内部数据，这种模块之间的耦合为（ ）
- A. 数据耦合 B. 公共耦合 C. 标记耦合 D. 内容耦合
238. 软件结构图中，模块框之间若有直线连接，表示它们之间存在（ ）
- A. 调用关系 B. 组成关系 C. 链接关系 D. 顺序执行关系
239. 概要设计最终结果是产生（ ）
- A. 项目开发计划 B. 需求规格说明书  
C. 软件结构设计说明书 D. 可行性分析报告
240. 在有集成（组装）测试的叙述中，\_\_\_\_\_是正确的。
- A. 测试底层模块时不需要桩模块  
B. 驱动模块的作用是模拟被调模块  
C. 自顶向下测试方法易于设计测试结果  
D. 自底向上测试方法有利于提前预计测试结果

241. 程序功能说明中指出：由三个输入数据表示一个三角形的三条边长。根据黑盒法中的边缘值分析法设计测试用例，应选\_\_\_\_\_。

- A. a=3, b=4, c=5                      B. a=1, b=2, c=4  
C. 上述 A、B 项目都应选上              D. a=1, b=2, c=3

242. 软件维护的副作用，是指( )。

- A. 开发时的错误                      B. 隐含的错误  
C. 因修改软件而造成的错误              D. 运行时误操作

243. 在考察系统的一些涉及时序和改变的状态时，要用动态模型来表示。动态模型着重于系统的控制逻辑，它包括两个图：一个是事件追踪图，另一个是( )。

- A. 状态图              B. 数据流图              C. 系统结构图              D. 时序图

244. 面向对象分析是对系统进行( )的一种方法。

- A. 需求建模              B. 程序设计              C. 设计评审              D. 测试验收

245. ( )是把对象的属性和操作结合在一起，构成一个独立的对象，其内部信息对外界是隐蔽的，外界只能通过有限的接口与对象发生联系。

- A. 多态性              B. 继承              C. 封装              D. 消息

246. 下列不属于面向对象开发方法的是( )

- A. Booch              B. UML              C. Coad              D. OMT

247. 面向对象程序设计的基本机制( )。

- A. 继承              B. 消息              C. 方法              D. 结构

248. 下列属于面向对象的要素有( )。类、方法、对象

- A. 分类性              B. 抽象              C. 对象              D. 封装

249. 在进行面向对象分析时，所采用的模型有( )。

- A. 对象模型              B. 动态模型              C. 静态模型              D. 功能模型

250. 状态是对象属性的值的一种抽象，它的性质有( )。

- A. 时间性              B. 持续性              C. 有序性              D. 有穷性

251. 建立继承关系时所采用的方式有( )。

- A. 自顶向下              B. 从内到外              C. 自底向上              D. 从复杂到简单

252. 对象是人们要研究的任何事物，主要的对象类型有( )。

- A. 有形实体              B. 作用              C. 事件              D. 性能说明

253. 类库这种机制是( )级别的信息共享。

- A. 同一类              B. 不同类              C. 同一应用              D. 不同应用

254. 状态是对象( )的抽象。

- A. 属性值              B. 方法              C. 功能              D. 行为

255. 动态模型的描述工具是( )。

- A. 对象图              B. 结构图              C. 流程图              D. 状态图

256. 在确定对象的属性中，所有( )是候选的对象。

- A. 名词              B. 动词              C. 词组              D. 修饰性名词词组

257. 对象实现了数据和操作的结合，使数据和操作( )于对象的统一体中。

- A. 结合              B. 隐藏              C. 封装              D. 抽象

258. OOA是( )

- A. 结构化分析                      B. 面向对象程序设计  
C. 面向对象程序分析              D. 面向对象分析

259. 面向对象的特征不包括( )

- A. 继承性。              B. 多态性。              C. 互换性              D. .封装性

260. 在面向对象软件开发方法中，类与类之间主要有以下结构关系（ ）。  
**A. 继承和聚集** B. 继承和一般 C. 聚集和消息传递 D. 继承和方法调用
261. 以下哪一项不是面向对象的特征（ ）。  
 A 多态性 B 继承性 C 封装性 **D 过程调用**
262. 下面所列的性质中，（ ）不属于面向对象程序设计的特性。  
 A. 继承性 B. 重用性 C. 封装性 **D. 可视化**
263. 下列是面向对象设计方法中有关对象的叙述，其中（ ）是正确的。  
 A. 对象在内存中没有它的存储区 **B. 对象的属性集合是它的特征表示**  
 C. 对象的定义与程序中类型概念相当 D. 对象之间不能相互通信
264. 在面向对象软件方法中，“类”是（ ）。  
 A. 具有同类数据的对象的集合 B. 具有相同操作的对象的集合  
 C. 具有同类数据的对象的定义 **D. 具有同类数据和相同操作的对象的定义**
265. 面向对象分析时，所标识的对象为\_\_\_\_\_是错误的。  
 A. 与目标系统有关的物理实体  
 B. 与目标系统发生作用和人或组织的角色  
 C. 目标系统运行中需记忆的事件  
**D. 目标系统中环境场所的状态**
266. 面向对象设计 OOD 模型的主要部件中，通常不包括\_\_\_\_\_。  
**A. 通信部件** B. 人机交互部件 C. 任务管理 D. 数据管理
267. 面向对象设计时，对象信息的隐藏主要是通过\_\_\_\_\_实现的。  
**A. 对象的封装性** B. 子类的继承性  
 C. 系统模块化 D. 模块的可重用
268. 作为面向对象分析的基础、由问题领域中的对象所组成、用 ER 图来描述是\_\_\_\_\_。  
**A. 消息模型** B. 处理模型 C. 状态模型 D. 瀑布模块
269. 检查软件产品是否符合需求定义的过程称为（ ）。  
**A. 确认测试** B. 集成测试 C. 验证测试 D. 验收测试
270. 数据存储和数据流都是（ ），仅仅是所处的状态不同。  
 A. 分析结果 B. 事件 C. 动作 **D. 数据**
271. 数据流图和（ ）共同组成目标系统的逻辑（功能）模型。  
 A. HIPO 图 B. PDL **C. 数据字典** D. 层次图
272. 数据流图用于抽象描述一个软件的逻辑模型，数据流图由一些特定的图符构成。下列图符名标识的图符不属于数据流图合法图符的是（ ）。  
**A. 控制流** B. 加工 C. 数据存储 D. 源和汇
273. 结构化分析方法就是面向（ ）的自顶向下逐步求精进行需求分析的方法。  
 A. 目标 **B. 数据流** C. 功能 D. 对象
274. （ ）是数据说明、可执行语句等程序对象的集合，它是单独命名的而且可以通过名字来访问。  
 A. 模块化 B. 抽象 C. 精化 **D. 模块**
275. 面向数据流的设计方法把（ ）映射成软件结构。  
 A. 数据流 B. 系统结构 C. 控制结构 **D. 信息流**
276. 程序流程图(PDF)中的箭头代表的是（ ）。  
 A. 数据流 **B. 控制流** C. 调用关系 D. 组成关系
277. 在进行软件结构设计时应该遵循的最主要的原理是（ ）。  
 A. 抽象 B. 模块化 **C. 模块独立** D. 信息隐蔽



278. 在测试中，下列说法错误的是( )
- A. 测试是为了发现程序中的错误而执行程序的过程
  - B. 测试是为了表明程序的正确性
  - C. 好的测试方案是极可能发现迄今为止尚未发现的错误的测试方案
  - D. 成功的测试是发现了至今为止尚未发现的错误的测试
279. 下列工具中为需求分析常用工具是( )
- A. PAD B. PFD C. N-S D. DFD
280. 软件调试的目的是( )。
- A. 发现错误 B. 改正错误 C. 改善软件的性能 D. 挖掘软件的潜能
281. 软件详细设计主要采用的方法是( )。
- A. 结构化程序设计 B. 模型设计 C. 结构化设计 D. 流程图设计
282. 软件开发的原型化方法是一种动态定义软件需求的方法，下述条件中，( )是实施原型化方法所必需的。
- I 成熟的原型化人员
  - II 快速的成型工具
  - III 需求了解的正确性
- A. I 和 II B. II 和 III C. I、II 和 III D. III
283. 模块本身的内聚是模块独立性的的重要性度量因素之一。在 7 类内聚中，具有最强内聚的一类是( )。
- A. 顺序性内聚 B. 过程性内聚 C. 逻辑性内聚 D. 功能性内聚
284. 数据字典是对数据定义信息的集合，它所定义的对象都包含在( )中。
- A. 数据流图 B. 程序框图 C. 软件结构 D. 方框图
285. 软件开发的结构化分析方法，常用的描述软件功能需求的工具是( )。
- A. 业务流程图、处理说明 B. 软件流程图、模块说明
  - C. 数据流程图、数据字典 D. 系统流程图、程序编码
286. 软件开发的结构化设计方法，全面指导模块化分的最重要的原则应该是( )。
- A. 模块高内聚 B. 模块低耦合 C. 模块独立性 D. 程序模块化
287. 面向数据流的软件设计方法，一般是把数据流图中得数据流化分为( )两种流，再将数据流图映射为软件结构。
- A. 数据流与事务流 B. 交换流和事务流 C. 信息流与控制流 D. 交换流和数据流
288. 软件设计中，可应用于详细设计的工具有( )。
- A. 程序流程图、PAD、方框图和伪码
  - B. 数据流程图、PAD、结构图和伪码
  - C. 业务流程图、N-S 图和伪码
  - D. 数据流程图、PAD、N-S 图和伪码
289. 软件开发的可行性研究，一般涉及经济、技术和操作的可能性，而进行可行性研究的基本依据则是用户提出的软件( )。
- A. 系统质量 B. 系统目标 C. 系统功能 D. 系统性能
290. 结构化方法将软件生命周期分为计划、开发和运行 3 个时期，下列任务中( )属于计划时期的任务。
- A. 需求分析 B. 问题定义 C. 总体设计 D. 编码
291. 耦合是软件各个模块间连接的一种度量。一组模块都访问同一数据结构应属于( )方式。
- A. 内容耦合 B. 公共耦合 C. 外部耦合 D. 控制耦合

1. 内容耦合——一个模块直接访问另一个模块的内容。
  2. 公共耦合——组模块都访问同一全局数据结构。
  3. 外部耦合——组模块都访问同一个数据项。
  4. 控制耦合——一个模块明显地把开关量、名字等信息送入另一模块，控制另一模块的功能
292. 内聚是从功能角度来度量模块内的联系，按照特定次序执行元素的模块属于( )方式。
- A. 逻辑内聚 B. 时间内聚 C. 过程内聚 D. 顺序内聚
1. 逻辑内聚是指把几种相关的功能组合在一起，每次调用时，由传给模块的参数来确定模块应完成哪一种功能；
  2. 时间内聚是指顺序完成一类相关功能的模块；
  3. 过程内聚是指内部的处理元素是相关的而且必须以特定次序执行的模块，与题目相符；
  4. 顺序模块是把模块内的处理元素和同一个功能密切相关，而且这些处理必须顺序执行的模块。
293. 软件管理中，需要对软件进行配置，各阶段文档的管理属于( )。
- A. 组织管理 B. 资源管理 C. 计划管理 D. 版本管理
294. 软件开发的结构化方法中，常用数据字典技术，其中数据加工是其组成内容之一，下述方法( )是常采用编写加工说明的方法。
- I 结构化语言 II 判定树 III 判定表
- A. I B. II C. II、III D. 都是
295. 软件开发过程中，软件结构设计是描述( )。
- A. 数据存储结构 B. 软件模块体系 C. 软件结构测试 D. 软件控制过程
296. ( )是对象的静态特征。
- A. 方法 B. 属性 C. 关系 D. 操作
297. 对象的( )是对象的动态特征。
- A. 特征 B. 属性 C. 关系 D. 操作
298. 属于某个类的一个具体对象称为该类的( )。
- A. 实例 B. 虚拟 C. 继承 D. 多态
299. UML 是( )。
- A. 一种可视化的建模语言 B. 是一种可视化的程序设计语言
- C. 是一种过程 D. 是一种方法
300. 下列的( )不属于面向对象分析模型。
- A. 用例图 B. 类图 C. 实体关系图 D. 顺序图
301. 结构化程序设计主要强调的是( )。
- A. 程序的规模 B. 程序的效率 C. 程序设计语言的先进性 D. 程序易读性
302. 使用白盒测试方法时，确定测试数据应根据( )和指定的覆盖标准。
- A. 程序内部逻辑 B. 程序复杂结构 C. 使用说明书 D. 程序的功能
303. 确认测试主要涉及的文档是( )。
- A. 需求规格说明书 B. 概要设计说明书 C. 详细设计说明书 D. 源程序
304. 测试的关键问题是( )。
- A. 如何组织对软件的评审 B. 如何验证程序的正确性
- C. 如何采用综合策略 D. 如何选择测试用例
305. 下面哪个测试属于黑盒测试( )。

- A. 路径测试 B. 等价类划分 C. 条件判断覆盖测试 D. 循环测试  
 等价类划分法、边界值分析法、错误推测法、因果法
306. 软件测试方法中，黑盒、白盒测试法是常用的方法，其中白盒测试主要用于测试（ ）。  
 A. 结构合理性 B. 软件外部功能 C. 程序正确性 D. 程序内部逻辑
307. 为了适应软硬件环境变化而修改软件的过程是（ ）。  
 A. 校正性维护 B. 完善性维护 C. 适应性维护 D. 预防性维护
308. 在 McCall 软件质量度量模型中，（ ）属于面向软件产品修改。  
 A. 可靠性 B. 可重用性 C. 适应性 D. 可移植性
309. 瀑布模型的存在问题是（ ）。  
 A. 用户容易参与开发 B. 缺乏灵活性 C. 用户与开发者易沟通 D. 适用可变需求
310. 程序的三种基本控制结构的共同特点是  
 A. 不能嵌套使用 B. 只能用来写简单程序  
 C. 已经用硬件实现 D. 只有一个入口和一个出口
311. 原型化方法是用户和设计者之间执行的一种交互构成，适用于（ ）系统。  
 A. 需求不确定性高的 B. 需求确定的 C. 管理信息 D. 实时
312. 以下不属于逻辑覆盖的是（ ）。  
 A. 语句覆盖 B. 判定覆盖 C. 条件覆盖 D. 基本路径覆盖
313. 一个模块的（ ）是指能直接控制该模块的模块数。  
 A. 扇出数 B. 扇入数 C. 宽度 D. 深度
314. 软件需求分析阶段的工作，可以分为 4 个方面：需求获取，需求分析，编写需求规格说明书以及（ ）。  
 A. 用户 B. 需求审评 C. 总结 D. 都不正确
315. 以下分析模型的结构成员中，属于行为模型的是（ ）。  
 A. 数据流图 B. 实体-关系图 C. 状态转换图 D. 数据字典
316. 在白盒法技术测试用例的设计中（ ）是最弱的覆盖标准。  
 A. 语句 B. 条件 C. 判定 D. 条件组合
317. 模块化中的信息隐藏原则是指（ ）。  
 A. 使信息对用户隐藏 B. 使信息对其它模块隐藏  
 C. 使信息对软件隐藏 D. 使信息对操作系统隐藏
318. CASE 是指（ ）。  
 A. 计算机辅助软件开发 B. 计算机辅助软件制造  
 C. 计算机辅助软件工程 D. 计算机辅助软件设计
319. 以下软件生命周期模型中，（ ）是用户驱动模型。  
 A. 快速原型模型 B. 螺旋模型 C. 喷泉模型 D. 瀑布模型
320. 若有一个计算类型的程序，它的输入量只有一个 X，其范围是  $[-1.0, 1.0]$ ，现从输入的角度考虑一组测试用例： $-1.001, -1.0, 1.0, 1.001$ 。设计这组测试用例的方法是（ ）。  
 A. 条件覆盖法 B. 等价分类法 C. 边界值分析法 D. 错误推测法
321. 模块的扇入是指（ ）。  
 A. 本模块的所有上层模块数 B. 本模块的所有下层模块数  
 C. 调用本模块的所有模块数 D. 本模块调用的所有模块数
322. 测试用例是指（ ）。  
 A. 被测对象 B. 测试的输入数据  
 C. 测试数据+预期结果 D. 测试的预期结果
323. 软件能力成熟度模型 CMM 分为（ ）个等级。

- A. 3      B. 4      **C. 5**      D. 6
324. 分层 DFD 中父子平衡是指 ( )。
- A. 父加工的数据流数目与子图中数据流数目相同  
B. 父图应包含子图中的全部数据流  
C. 子图应包含父图中的全部数据流  
**D. 父加工和子图的输入数据和输出数据应分别保持一致**
325. 下列 ( ) 属于不良的编程习惯。
- A. 尽量不使用 GOTO 语句      **B. 从来不使用注释**  
C. 每行只写一条语句      D. 变量命名尽量直观
326. 瀑布模型中各阶段按时间先后顺序是 ( )。
- A. 计划→需求分析→编码→设计→测试→维护  
**B. 计划→需求分析→设计→编码→测试→维护**  
C. 计划→设计→需求分析→编码→测试→维护  
D. 计划→需求分析→设计→测试→编码→维护
327. 目前最流行的面向对象建模语言是 ( )。
- A. HTML      B. XML      **C. UML**      D. VML
328. 需求分析说明书不能作为 ( )。
- A. 可行性研究的依据**      B. 用户和开发人员之间的合同  
C. 系统概要设计的依据      D. 软件验收测试的依据
329. 一个软件项目是否进行开发的结论是在 ( ) 文档中作出的。
- A. 软件开发计划      **B. 可行性报告**  
C. 需求分析说明书      D. 测试报告
330. 表示计算机算法常用的工具有 ( )
- A. 数据流、流程图和盒图      B. 模块结构图、数据流图和流程图  
**C. 流程图、盒图和伪码**      D. 层次方框图、伪码和盒图
331. 软件需求分析一般应确定的是用户对软件的 ( )
- A. 功能需求      B. 非功能需求  
C. 性能需求和功能需求      **D. 功能需求和非功能需求**
332. 需求分析过程中, 对算法的简单描述记录在 ( ) 中。
- A. 层次图      B. 数据字典      C. 数据流图      **D. IPO图**
333. 软件系统的生命周期第一个阶段是 ( )。
- A. 软件分析阶段**      B. 软件设计阶段  
C. 软件运行阶段      D. 软件维护阶段
334. 数据流图所描述的是实际系统的 ( )
- A. 逻辑模型**      B. 物理模型  
C. 程序流程      D. 数据结构
335. 某教学设备销售部门制定一项控售优惠政策, 一次购买100台或100台以上者按八五折优惠, 购买者是教师、学生按九折优惠。设C1表示购买的台数, C2为1、2、0分别表示教师、学生和其他人员, 则符合九折优惠判定的条件为 ( )。
- A. (C1<100) AND NOT (C2=0)**      B. (C1<100) AND NOT (C2>0)  
C. NOT (C1>=100) AND (C2=0)      D. NOT (C1<100) AND (C2>0)
336. 数据流图 (DFD) 是软件开发 ( ) 阶段经常使用的工具
- A. 需求分析**      B. 详细设计      C. 软件测试      D. 软件维护
337. 在对数据流图的分析中, 主要是找到中心变换, 这是从数据流图导出 ( ) 的关键。

- A、实体关系                      B、程序模块  
C、程序流程图                    D、结构图
338. 结构化设计采用模块化方法的主要出发点是（     ）  
A、增加内聚性     B、减少耦合度  
C、提高有效性     D、降低复杂度
339. 某模块的输入数据为某工厂中一个车间的生产产量表，通过该模块可计算出车间中生产工人的平均产量、统计产量前10名的人员名单，从内聚度来看，该模块属于（     ）  
A、逻辑内聚   B、通信内聚   C、顺序内聚   D、功能内聚
340. （     ）不属于总体设计所解决的问题范围。  
A、确定模块的层次结构                      B、全程数据结构的设计  
C、描述系统的功能与性能                    D、修改用户手册
341. 面向数据流的设计方法把（     ）映射成软件结构。  
A、数据流     B、系统结构     C、控制结构   D、信息流
342. 程序内部的各个部分之间存在的联系，用结构图表达时，最关键的是模块的内聚性和（     ）  
A、一致性     B、耦合性     C、独立性     D、有效性
343. 软件详细设计工具中，（     ）可以很容易地表示基本结构的嵌套关系。  
A、程序流程图   B、NS图     C、问题分析图   D、PDL
344. （     ）复审应该把重点放在系统的总体结构、模块划分、内外接口等方面。  
A、详细设计     B、系统设计   C、正式     D、非正式
345. 提高模块的（     ），使得当修改或维护模块时，可减少把一个模块的错误扩散到其他模块中去的机会。  
A、耦合性     B、独立性   C、内聚性   D、共享性
346. 软件开发的结构化设计（SD）方法，全面指导模块划分的最重要原则应该是（     ）。  
A、模块高内聚     B、模块低耦合  
C、模块独立性     D、程序模块化
347. 模块（     ）定义为受该模块内一个判断影响的所有模块的集合。  
A、控制域   B、作用域   C、宽度   D、接口
348. （     ）就是简化模拟较低层次模块功能的虚拟子程序。  
A、过程     B、函数   C、仿真   D、存根
349. 结构化程序设计方法在软件开发中用于（     ）  
A、概要设计                      B、程序设计  
C、详细设计                      D、可行性分析
350. 软件设计包括总体设计和详细设计两部分，下列（     ）是详细设计的内容。  
A、软件结构                      B、数据库设计  
C、制定测试计划                    D、模块算法
351. 模块本身的内聚是独立性的重要度量因素。在下列内聚中，最强的内聚是（     ）  
A、顺序性内聚                      B、过程性内聚  
C、逻辑性内聚                      D、功能性内聚
352. （     ）着重反映的是模块间的隶属关系，即模块间的调用关系和层次关系。  
A、程序流程图                      B、数据流图  
C、E—R图                        D、结构图
353. 详细设计规格说明通常使用（     ）  
A、IPO图与层次                    B、HIPO



C、IPO或 PDL                      D、HIPO或 PDL

354. 如果一个排序程序所设定的测试用例为 1. 表空, 2. 表中只有一个元素, 3. 元素均有相同的关键字值, 4. 元素已排序。 则此测试方法称为 ( )

A、等价分类法                      B、边缘值分析法  
C、因果图法                      D、错误推测法

355. 面向对象程序设计中, 基于父类创建的子类具有父类的所有特性(属性和方法), 这一特点称为类的 ( )

A、多态性                      B、封装性                      C、继承性                      D、重用性

356. 下列语句序列

```
if(x>1) and (y<=5)
    then z←x * y
    else z←x+y;
if z=12 then z←2*z;
```

若采用判定条件覆盖法进行测试, 则应选用 ( ) 为测试用例。

A、x=1, y=12; x=4, y=7                      B、x=2, y=6; x=3, y=3  
C、x=3, y=4; x=1, y=9                      D、x=4, y=5; x=1, y=6

357. 软件测试的基本目标是 ( )

A、确定白盒法或黑盒法                      B、确定单元测试或集成测试  
C、确定测试范围和路径                      D、确定一组经测试数据以尽可能多地发现错误

358. 在有关集成测试的叙述中, ( ) 是正确的。

A、测试底层模块时不需要桩模块  
B、驱动模块的作用是模拟被调的模块  
C、自顶向下测试方法易于设计测试用例  
D、自底向上测试方法有利于提前预计测试结果

359. 排错一般在测试发现错误后进行, 其中找到错误位置占排错总工作量的 ( )

A、5%                      B、20%                      C、50%                      D、95%

360. 软件测试是软件质量保证的重要手段, 下述测试中 ( ) 是软件测试的最基础环节。

A、功能测试                      B、单元测试                      C、结构测试                      D、确认测试

361. 回归测试是 ( ) 中最常运用的方法。

A、校正性维护                      B、适应性维护                      C、完善性维护                      D、预防性维护

362. 软件测试方法中, 黑盒测试法和白盒测试法是常用的方法, 其中黑盒测试法主要是用于测试 ( )

A、结构合理性                      B、软件外部功能  
C、程序正确性                      D、程序内部逻辑

363. 在维护请求后进行的维护过程中, 应先 ( ) , 然后对维护要求进行评估并分别处理。

A、确定维护类型                      B、安排维护优先次序  
C、组织人员维护                      D、分析软件错误的严重程度

364. 下列各项中, ( ) 不是增加软件维护工作量的因素。

A、用户数量的增加                      B、使用结构化技术或面向对象技术  
C、软件功能扩充                      D、应用环境变化

365. 在程序设计过程中要为程序调试做好准备, 主要体现在以下几个方面 ( )

A、采用模块化、结构化的设计方法来设计程序  
B、编写程序时要为调试提供足够的灵活性

- C、根据程序调试的需要，选择并安排适当的中间结果输出和必要的“断点”  
D、以上全是
366. 在设计测试用例时，（ ）是用得最多的一种黑盒测试方法。  
A、等价类划分 B、边值分析 C、因果图 D、判定树
367. 软件测试是保证软件质量的重要措施。它的实施应该是在（ ）。  
A、程序编码阶段 B、软件开发全过程  
C、软件运行阶段 D、软件设计阶段
368. 下述各种因素中（ ）对软件维护有影响。  
a人员因数 b技术因素 c程序自身的因素 d管理因素  
A、a, b, c B、b, c, d C、a, b, d D、a, b, c, d
369. 软件维护是软件运行期的重要任务，下列维护任务中（ ）是软件维护的主要部分  
A、完善性维护 B、适应性维护 C、校正性维护 D、支持性维护
370. 下列四个软件可靠性定义中正确的是（ ）  
A、软件可靠性是指软件在给定的时间间隔内，按用户要求成功运行的概率  
B、软件可靠性是指软件在给定的时间间隔内，按设计要求成功运行的概率  
C、软件可靠性是指软件在正式投入运行后，按规格说明书的规定成功运行的概率  
D、软件可靠性是指软件在给定的时间间隔内，按规格说明书的规定成功运行的概率
371. 软件的（ ）是指软件在所给的环境条件下和给定的时间内，能完成所要求功能的性质。  
A、健壮性 B、正确性 C、可靠性 D、可维护性
372. 软件重用概念是指一个程序（ ）。  
A被多次使用 B被循环使用  
C被多个其他软件调用 D在不同环境下的多次重复使用
373. 程序流程图是一种传统的程序设计表示工具，有其优点和缺点，使用该工具时应注意（ ）  
A、支持逐步求精 B、考虑控制流程  
C、遵守结构化设计原则 D、数据结构表示
374. 软件危机是软件产生过程中出现的一种现象，下述现象：  
I. 软件需求增长难以满足 II. 软件开发成本提高  
III. 软件开发进度难以控制 IV. 软件质量不易保证  
哪些是其主要表现：  
A. 全部 B. III和IV C. II、III和IV D. I、II和III
375. 软件危机出现于①，为了解决软件危机，人们提出了用②的原理来设计软件，这就是软件工程诞生的基础。  
① A. 50年代末 B. 60年代初  
C. 60年代末 D. 70年代初  
② A. 运筹学 B. 工程学  
C. 软件学 D. 数学
376. 软件工程的出现是由于（ ）。  
A. 软件危机的出现 B. 软件产业化的需要  
C. 程序设计方法学的影响 D. 计算机的发展
377. 开发软件所需高成本和产品的低质量之间有着尖锐的矛盾，这种现象称作（ ）。  
A. 软件危机 B. 软件投机 C. 软件工程 D. 软件产生
378. 下列哪一项不是软件危机的表现形式？

- A. 系统软件与应用软件的联系越来越困难
  - B. 软件生产高成本，价格昂贵
  - C. 软件需求定义不明确，易偏离用户需求
  - D. 软件的可维护性差
379. ( )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，它包括方法、工具和过程三个要素。
- A 软件工程
  - B 软件测试
  - C 软件生存周期
  - D 软件过程
380. 软件工程的结构化生命周期方法是将软件开发的全过程划分为相互独立而又相互依存的阶段，软件的逻辑模型形成于( )。
- A. 开发阶段
  - B. 计划阶段
  - C. 分析阶段
  - D. 设计阶段
381. 软件工程的结构化生命周期方法，通常将软件生命周期划分为计划、开发和运行三个时期，下述哪些工作应属于软件开发期的内容？
- I. 需求分析
  - II. 可行性研究
  - III. 总体设计
- A. 只有II
  - B. I和II
  - C. I和III
  - D. 都是
382. 软件工程方法是在实践中不断发展的方法，而早期的软件工程方法主要是指( )
- A. 结构化方法
  - B. 原型化方法
  - C. 面向对象方法
  - D. 功能分解法
383. 软件工程管理涉及软件管理学和( )两部分的内容。
- A. 软件工程经济
  - B. 软件开发工具
  - C. 软件工程环境
  - D. 软件开发方法
384. 软件工程学涉及到软件开发技术和工程管理两方面的内容，下述内容中哪一个不属于开发技术的范畴？( )
- A. 软件工程经济
  - B. 软件开发工具
  - C. 软件工程环境
  - D. 软件开发方法
385. 从软件的开发到运行的全过程，软件文档的重要作用众所周知的，但执行时差距甚大，其根本原因是( )。
- A. 文档规范程度低
  - B. 文档生成工具差
  - C. 开发者缺乏重视
  - D. 工程化程度尚低
386. 软件文档是软件工程实施中的重要成分，它不仅是软件开发各阶段的重要依据，而且也影响软件的( )。
- A. 可理解性
  - B. 可扩展性
  - C. 可移植性
  - D. 可维护性
387. 历史信息格式不一致时，应采用 的方法使问题得到一定程度的解决。
- A. 加强标准化
  - B. 稳定数据结构
  - C. 提高软件重用率
  - D. A与B
388. 程序设计属于软件开发过程的( )阶段。
- A. 实现
  - B. 编程
  - C. 设计
  - D. 编码
389. IBM的HIPO图应用于软件开发的哪个阶段？( )
- A. 总体设计阶段
  - B. 需求分析阶段
  - C. 实现阶段
  - D. 测试阶段
390. 开发大型软件时，产生困难的根本原因是( )
- A. 大系统的复杂性
  - B. 人员知识不足
  - C. 客观世界千变万化
  - D. 时间紧、任务重
391. 瀑布模型是一种：
- A. 软件维护模型
  - B. 软件生命期模型
  - C. 软件生命周期
  - D. 程序设计方法学
392. 在软件工程中，高质量的文档标准是完整性、一致性和( )。
- A. 统一性
  - B. 安全性
  - C. 无二义性
  - D. 组合性

393. 软件文档的描述中：
- I. 描述怎样安装和管理这个系统；
  - II. 描述系统的安装和测试，以便使系统是 可维护的；
  - III. 描述如何使用这个系统，以使用户的使用；
  - IV. 描述系统的需求和设计
- 哪些是软件文档应该满足的内容？
- A. I, II, IV      B. I, II, III
  - C. II, III, IV**      D. 都是
394. CMM提供了一个框架，将软件过程改进的进化步骤组织成( 5 )个成熟度等级。除第1级外，每个等级都包含了实现该成熟度等级目标的若干( )。
- A 关键实践      **B 关键过程域**      C 软件过程能力      D 软件过程
395. 从心理学的观点，编程语言的性能主要有
- I. 二义性      II. 简洁性      III. 一致性      IV. 局部性和线性
  - A. I, II, IV      B. II, III, IV      C. I, III      **D. 都是**
396. 软件可维护性的特性中相互矛盾的是( )
- A、效率和可修改性**      B、可测试性和可理解性
  - C、可修改性和可理解性      D、可理解性和可读性
397. 在软件开发中，有利于发挥集体智慧的一种做法是( )。
- A. 技术评审**      B. 模块化      C. 主程序员制      D. 进度控制
398. 软件的复杂性是( )，它引起人员通信困难、开发费用超支、开发时间超时等问题。
- A 固有的**      B 人为的      C 可消除的      D 不可降低的
399. 在快速原型模型的开发过程中，仅作为需求说明的补充形式的原型是( )。
- A、实验型模型      B、演化型模型
  - C、探索型模型**      D、提交型模型
400. 在软件工程中，当前用于保证软件质量的主要技术手段是( )。
- A. 测试**      B. 正确性证明      C. 自动程序设计      D. 符号证明
401. 在结构化程序设计当中，不建议使用( )。
- A. 转向语句**      B. 循环语句      C. 子程序调用语句      D. 分支语句
402. 软件结构图的形态特征能反映程序重用率的是( )。
- A、扇入**      B、扇出      C、深度      D、宽度
403. ( )标志一个模块内各个元素彼此结合的紧密程度，它是信息屏蔽和局部化概念的自然扩展。
- A. 内聚**      B. 抽象      C. 耦合      D. 模块独立
404. 为了提高模块的独立性，模块内部最好是( )
- A、功能内聚**      B、时间内聚      C、逻辑内聚      D、通信内聚
405. 软件工程的结构化分析方法强调的是分析开发对象的( )。
- A. 数据流**      B. 控制流      C. 时间限制      D. 进程通讯
406. 软件工程方法学包含三个要素，下列哪一个不是其要素？( )
- A. 计划**      B. 工具      C. 过程      D. 方法
407. 一般情况下，管理人员在项目开发的哪一个时期参与最少？( )
- A. 中期**      B. 早期      C. 后期      D. 平均分配
408. 软件开发的结构生命周期法(SA)的基本假定是认为软件需求能做到( )
- A. 早期冻结**      B. 初步定义      C. 严格定义      D. 动态改变
409. 在白盒测试中，不仅使每个语句必须至少执行一次，而且使判定表达式中的每个条件

都取到各种可能的结果，这种逻辑覆盖称为（ ）。

- A. 判定覆盖 B. 判定/条件覆盖 C. 条件覆盖 D. 条件组合覆盖

410. 需求分析最终结果是产生（ ）。

- A. 需求规格说明书 B. 项目开发计划  
C. 设计说明书 D. 可行性分析报告

411. 概念模式的作用主要表现在哪两个方面？

- A. 认识事物和交流表达思想 B. 加快程序开发和提高程序运行效率  
C. 认识事物和加快程序开发 D. 生成软件的文档和程序

412. 在软件发展过程中，第一阶段(50年代)称为“程序设计的原始时期”，这一时期既没有①也没有②，程序员只能用汇编语言编写程序。第二阶段(50年代末~60年代末)称为“基本软件期”，出现了①并逐渐普及，随之②编译技术也有较大发展。第三阶段(60年代末~70年代中)称为“程序设计方法的时期”。此时期，与硬件费用下降相反，软件开发费用急剧上升。人们提出了③和④等程序设计方法，设法降低软件开发的费用。第四阶段(70年代中至今)称为“软件工程时期”，软件开发技术不再仅仅是程序设计技术，而是同软件开发的各阶段(⑤、⑥编码测试、⑦)及整体和管理有关。

- ①②③④ A. 汇编语言 B. 操作系统  
C. 虚拟存储器概念 D. 高级语言  
E. 结构式程序设计 F. 数据库概念  
G. 固件 H. 模块化程序设计  
⑤⑥⑦ A. 使用和维护 B. 兼容性的确认  
C. 完整性的确定 D. 设计  
E. 需求定义 F. 图像处理

①B ②D ③E ④H ⑤E ⑥D ⑦A

413.

- ① 尽管有非法输入，软件仍具有继续正常工作的能力 ( H )  
② 软件在需要它投入使用时能实现其指定的功能的概率 ( B )  
③ 软件从一个计算机系统或环境转换到另一个计算机或环境的容易程度 ( A )  
④ 在规定的条件下和规定期间内，实现指定功能的概率 ( F )  
⑤ 软件使不同的系统约束条件和用户需求得到满足的容易程度 ( C )  
A. 可移植性 B. 可用性 C. 兼容性 D. 可测试性  
E. 可理解性 F. 可靠性 G. 一致性 H. 坚固性  
I. 可修改性 J. 可接近性

414. 软件工程学的目的是以①的成本研制②质量的软件。

- A. 较高 B. 较低 C. 可靠 D. 优秀 ①B ②A

415. 在软件工程中，软件生存期可分为计划、开发以及运行三个时期，每个时期又分为若干更小的阶段。通常，计划时期包括问题定义和①，开发时期包括②、概要设计、详细设计、编码以及③。

- ① A. 需求分析 B. 可行性研究  
C. 经费预算 D. 质量保证  
② A. 需求分析 B. 可行性研究  
C. 总体设计 D. 模块化设计  
③ A. 文档编制 B. 运行维护  
C. 测试 D. 验收

①B ②A ③C



416. 结构化分析方法SA、结构化设计方法SD，和JACKSON方法，是在软件开发过程中常用的方法，人们使用SA方法时可以得到（D），使用SD方法时可以得到（C）。

- A、程序流程图
- B、具体的语言程序
- C、模块结构图及模块的功能说明
- D、分层数据流图

417. 软件工程的结构化生命周期方法，通常将软件生命周期划分为计划、开发和运行三个时期，下述哪些工作应属于软件开发期的内容（ ）

- A. 需求分析
- B. 可行性研究
- C. 总体设计
- D. 测试

418. 软件文档的描述中：哪些是软件文档应该满足的内容？（ ）

- A. 描述怎样安装和管理这个系统；
- B. 描述系统的安装和测试，以便使系统是可维护的；
- C. 描述如何使用这个系统，以使用户的使用；
- D. 描述系统的需求和设计

419. （A）是以发现错误为目的的，之后还需进一步诊断和改正程序中的错误，这就是（B）的任务。

- A. 测试
- B. 调试
- C. 维护
- D. 开发

420. 软件开发的原型化方法是一种动态定义软件需求的方法，下述条件：哪些条件是实施原型化方法所必须的？（ ）

- A、成熟的原型化人员
- B、需求了解的准确性
- C、快速的成型工具

421. 数据流图是用于软件需求分析的工具，下列元素中哪些是其基本元素。（ ）

- A. 数据流
- B. 加工
- C. 数据存储
- D. 外部实体

422. 软件生命周期一般分为六个阶段，它们依次为（B A C F E D）。

- A. 需求分析
- C. 软件设计
- B. 可行性研究和计划
- D. 维护
- E. 测试
- F. 编码
- G. 成长期
- H. 衰退期
- I. 修改期

423. 按照传统瀑布模型开发软件，具有哪些特点？（ ）

- A. 阶段间具有顺序性和依赖性
- B. 质量保证的观点
- C. 软件复用的观点
- D. 推迟实现的观点

424. E-R图是用于描述实体关系的工具，下列元素中哪些是其基本元素。（ ）

- A. 联系
- B. 外部实体
- C. 属性
- D. 数据存储

425. 结构化分析方法产生的系统说明书由一套（ ）、（ ）和一组小说明及补充材料组成；

- A. 因果图
- B. 分层数据流图.
- C. 一本数据字典
- D. 程序流程图

426. 软件开发的原型化方法是一种动态定义软件需求的方法，下述条件：哪些条件是实施原型化方法所必须的？

- (1)成熟的原型化人员；
- (2)快速的成型工具；
- (3)需求了解的准确性