一、填空题

1. 软件工程的文档可以分为用户文档、 和管理文档。

2. 软件生命周期由 、软件开发和运行维护三个时期组成。

3. 传统的软件工程方法学采用 技术完成需求分析工作。

4. 通常软件设计工作划分为 设计和详细设计两个阶段。

5. 通常把编码和测试统称为 。

6. 小汽车和红旗轿车之间是 关系（填继承、聚集或普通关联）。

7. 面向对象建模得到的模型包括系统的3个要素，分别为静态结构、交互次序和

。

8. 一般来说，对象之间的耦合分为两类： 耦合和继承耦合。

9. 度量软件规模的常用技术有代码行技术和 技术。

10. 计算机软件估算模型使用由经验导出的公式来预测软件开发的工作量，工作量的单位通常是 。

**1.开发文档 2.软件定义 3.结构化分析 4.概要 5.实现**

**6.继承 7.数据变换 8.交互 9.功能点 10.人月**

11. 软件是程序、数据及相关 的完整集合。

12. 软件定义时期通常进一步划分为三个阶段，即问题定义、可行性研究和 。

13. 所谓模型就是为了理解事物而对事物做出的一种 ，是对事物的一种无歧义的书面描述。

14. 软件设计必须依据对软件的 进行。

15. 白盒测试是 驱动测试。

16. 小汽车和驾驶员之间是 关系（填继承、聚集或普通关联）。

17. 功能模型是由一组 组成。

18. 一般来说，对象之间的耦合分为两类：交互耦合和 耦合。

19. 度量软件规模的常用技术有 技术和功能点技术。

20. COCOMO是 的英文缩写。

**11.文档 12.需求分析 13.抽象 14.需求 15.逻辑**

**16.普通关联 17.数据流图 18.继承 19.代码行 20.构造性成本模型**

21.为了识别并纠正软件产品中所潜藏的错误，改正软件性能上的缺陷所进行的维护称为

维护。

22.瀑布模型是由 驱动。

23.结构化分析通常建立三种模型：数据模型、功能模型和 模型。

24. 软件设计的基本任务可以概括地说包括以下四个任务数据设计、 设计、接口设计和过程设计。

25.黑盒测试是 驱动测试。

26.班级和学生之间是 关系（填继承、聚集或普通关联）。

27.功能模型是由一组 组成。

28.一般来说，紧密的 耦合与高度的一般/特殊内聚是一致的。

29.UML的中文含义是 。

30.COCOMO2给出了 个层次的软件开发工作量估算模型。

**21.纠错性 22.文档 23.行为 24.体系结构 25.数据**

**26.聚集 27.数据流图 28.继承 29.统一建模语言 30.3**

31. 著名的软件工程专家Barry W.Boehm提出了软件工程的 条基本原理。

32. 快速原型模型是不带反馈环的，其软件产品的开发基本上是按 顺序进行的。

33. 快速原型应该具备两个特点：快速和 。

34. 实际上，对于信息隐藏而言，应该隐藏的不是有关模块的一切信息，而是模块的 。

35. 控制结构测试包含的主要测试方法有 测试、条件测试、数据流测试和循环测试。

36. 对象是类的 。

37. 在建立动态模型的过程中，脚本是指系统在某一执行期间内出现的一系列 。

38. 把子系统组织成完整的系统时，有水平的 组织和垂直的块状组织两种方案可供选择。

39. 从用户使用系统的角度描述系统功能的图形表达方式是 。

40. 在Gantt图中，水平横线代表 。

**31.7 32.线性 33.容易修改 34.实现细节 35.基本路径**

**36.实例 37.事件 38.层次 39.用例图 40.任务**

41. 软件文档描述或规定了软件 的细节。

42. 螺旋模型的基本思想是，使用 及其他方法来尽量降低风险。

43. 在结构化分析中，通常使用 来建立数据模型。

44. 面向数据流的设计方法把 映射成软件结构。

45. 常用的黑盒测试技术有等价类划分法、 法和错误推测法。

46. 类是创建对象的 。

47. 在建立动态模型的过程中，脚本是指系统在某一执行期间内出现的一系列 。

48. 把子系统组织成完整的系统时，有水平的层次组织和垂直的 组织两种方案可供选择。

49. 对于划分测试而言，划分类别的方法主要有三种：基于状态的划分、基于属性的划分和基于 的划分。

50. 在Gantt图中，线的长度代表 。

**41.设计和实现 42.原型 43.“实体—关系”图 44.信息流 45.边界值分析 46.模板 47.事件 48.块状 49.功能 50.任务持续时间**

51. 将系统化的、规范的、可定量的方法应用于软件的开发、运行和维护的全过程，我们将之称为 。

52. 喷泉模型是典型的 生命周期模型。

53. 在结构化分析中，通常使用 来建立功能模型。

54. 模块的独立程度可以由两个定性标准来度量，这两个标准分别称为内聚和 。

55. 确认测试也称为 测试，其目标是验证软件的有效性。

56. 在UML中对象模型使用 来表示。

57. 需求陈述的内容包括： 、功能需求、性能需求、应用环境及假设条件等。

58. 选择编程语言的关键因素是语言一致的表达能力、可重用性和 。

59. 对于划分测试而言，划分类别的方法主要有三种：基于状态的划分、基于　　　　　 的划分和基于功能的划分。

60. 典型的软件项目的组织方式有民主制程序员组、 组和现代程序员组等三种。

**51.软件工程 52.面向对象 53.数据流图 54.耦合 55.验收**

**56.类图 57.问题范围 58.可维护性 59.属性 60.主程序员**

二、辨析改错题

1. IEEE在2004年发布的《软件工程知识体系指南》中将软件工程知识体系划分为12个知识领域。× 12改为10
2. 传统的软件生存期模型是增量模型。× 增量模型 改为 瀑布模型
3. 程序流程图中的箭头表示控制流。**√**

4. 一个设计得好的软件系统具有低内聚、高耦合的特征。× “低内聚、高耦合” 改为 “高内聚、低耦合”

5. 软件生命周期最后一个阶段是软件维护。**√**

6.适应性维护就是为了使软件产品适应用户需求的改变而进行的维护。× “用户需求”改为“软硬件环境”

7. 尽可能推迟程序的逻辑实现是按照瀑布模型开发软件的一条重要的指导思想。× 逻辑 改为 物理

8. 判定表适用于表示多重嵌套的条件选择。**√**

9. 面向对象设计是在分析模型的基础上，运用面向对象技术生成软件实现环境下的程序代码。× 程序代码 改为 设计模型

10. 风险有两个显著特点：一个是不确定性，另一个是损失。**√**

11.软件工程学的一个重要目标就是提高软件的可维护性，减少软件维护的代价。**√**

12. 在快速原型模型的模型图中，实线箭头表示维护过程，虚线箭头表示开发过程。× “实线箭头表示维护过程，虚线箭头表示开发过程” 改为 “实线箭头表示开发过程，虚线箭头表示维护过程”

13. 一般说来，模块的内聚程度越高，它们之间的耦合程度也就越高。×耦合程度也就越高 改为 耦合程度就越低。

14. 面向对象设计的结果，不仅能用面向对象语言实现，也能用非面向对象语言实现。**√**

15. 常用的制定进度计划的工具主要有Gantt图和工程网络图两种。**√**

16.软件的可维护性是指诊断和测试软件缺陷的难易程度。× 可维护性 改为 可测试性

17. 在螺旋模型中维护只是模型的另一个周期，在维护和开发之间并没有本质区别。**√**

18. 为了达到最佳的测试效果，应该由开发人员来进行测试工作。× 开发人员 改为 独立的第三方。

19. 项目团队原来有6个成员，现在又增加了3个成员，这样沟通渠道增加了1.5倍。× 1.5倍 改为 2.4倍。

20. 民主制程序员组的一个重要特点是，小组成员完全平等，享有充分民主，通过协商做出技术决策。**√**

21.在软件的开发过程中，工作量最大的一个阶段就是编写程序。.× （编写程序 改为 测试阶段。

22. RUP的软件生命周期按时间分成3个顺序阶段。× 3个 改为 4个。

23. 测试应该从“小规模”开始，并逐步进行“大规模”测试。**√**

24. 一般来说，应该尽量选用面向对象语言来实现面向对象分析、设计的结果。**√**

25. 现代程序员组中，技术组长只对技术工作负责，不负责非技术事务。**√**

26.软件测试计划属于开发文档。× 开发文档 改为 管理文档。

27. RUP生命周期中有9个核心工作流，其中有6个为核心过程工作流程，3个为核心支持工作流程。**√**

28. 软件测试只能证明程序有错误，不能证明程序没有错误。**√**

29. 面向对象设计的结果，只能用面向对象语言实现，而不能用非面向对象语言实现。× “只能用面向对象语言实现，而不能用非面向对象语言实现” 改为“不仅能用面向对象语言实现，也能用非面向对象语言实现”

30. 功能点技术依据对软件信息域特性和软件复杂性的评估结果估算软件规模。**√**