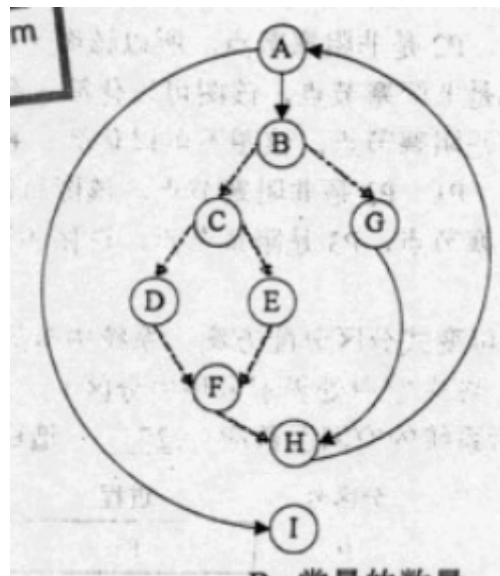


软需考题

“软件产品必须能够在3秒内对用户请求作出响应”属于软件需求中的 (18) 18.A.功能需求 B.非功能需求 C.设计约束 D.逻辑需求

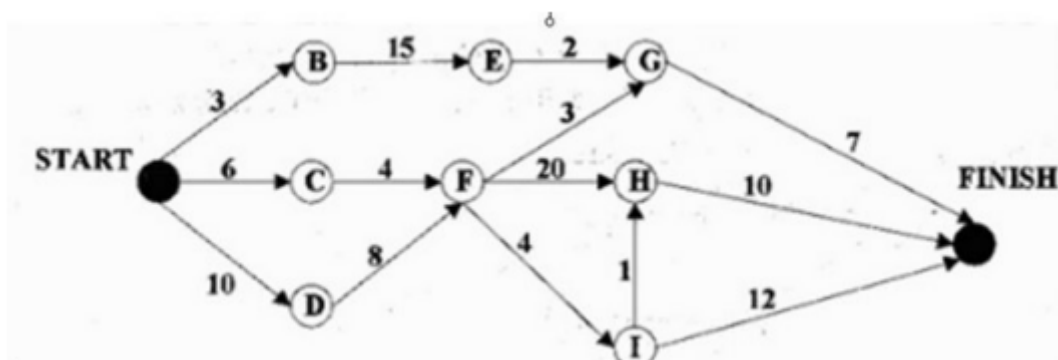
软件的复杂性主要体现在程序的复杂性。(30) 是度量软件复杂性的一个主要 参数。若采用McCabe度量法计算环路复杂性, 则对于下图所示的程序图, 其环路复杂度 为 (31)



30.A.代码行数 B.常量的数量 C.变量的数量 D.调用的库函数的数量 31.A.2 B.3 C.4 D.5

注: 计算环路复杂度: 流图 G 的圈复杂度 $V(G)$, 为 $V(G)=E-N+2$, E 是流图中边的数量, N 是流图中结点的数量

某软件项目的活动图如下所示。图中顶点表示项目里程碑, 连接顶点的边表示包含的活动, 则里程碑 (16) 在关键路径上, 活动 FG 的松弛时间为 (17) 。



(16) A. B B. C C. D D. I (17) A. 19 B. 20 C. 21 D. 24

关键路径题:

1. 一个点的**最早开始时间**: 从起点到该点的最长 (大) 的值, 到终点的为关键路径 (取最大)
2. 一个点的**最晚开始时间**: 关键路径的值 - 终点到该点的最大的值 (取最小)
3. 活动的最长耽搁时间/**最晚开始**×天**不影响整体**=后继点的最晚-前驱点的最早-该活动的值

4. 活动**最迟**（晚）应该在第X天**开始**（出发）：关键路径-前驱点到终点的最小值
5. **松弛时间**=关键路径的总时间-包含该任务的关键路径花的时间

在结构化分析中，用数据流图描述（B）。当采用数据流图对一个图书馆管理系统进行分析时，（A）是一个外部实体。

- A.数据对象之间的关系，用于对数据建模
B.数据在系统中如何被传送或变换，以及如何对数据流进行变换的功能或子功能，用于对功能建模。
C.系统对外部事件如何响应，如何动作，用于对行为建模
D.数据流图中的各个组成部分
- A.读者** B.图书 C.借书证 D.借阅

19.软件开发过程中，需求分析阶段的输出不包括（D）。

- A.数据流图 B.实体联系图 C.数据字典 **D.软件体系结构图**

30.以下关于增量开发模型的叙述中，不正确的是（D）。

- A.不必等到整个系统开发完成就可以使用
B.可以使用较早的增量构件作为原型，从而获得稍后的增量构件需求 C.优先级最高的服务先交付，这样最重要的服务接受最多的测试
D.有利于进行好的模块划分

在面向对象方法中，（B）是父类和子类之间共享数据和方法的机制。子类在原有父类接口的基础上，用适合于自己要求的实现去替换父类中的相应实现称为（C）。

- A.封装 B.继承 C.覆盖 D.多态

多态：指一个程序中同名的不同方法共存的情况。多态两种情况：

- 覆盖：子类重新定义父类的同名方法或同名属性
- 重载：同一类中定义多个同名的不同方法

在 UML 用例图中，参与者表示（A）。

- A.人、硬件或其他系统可以扮演的角色**
B.可以完成多种动作的相同用户
C.不管角色的实际物理用户
D.带接口的物理系统或者硬件设计

用况图中的 4 种关系：关联、包含、扩展、泛化

关系类型	说明	表示符号
关联	执行者与用况之间的关系	
包含	用况与用况之间的关系	
扩展	用况与用况之间的关系	
泛化	执行者之间，或用况之间的关系	

UML 中关联是一个结构关系，描述了一组链，两个类之间（B）关联。

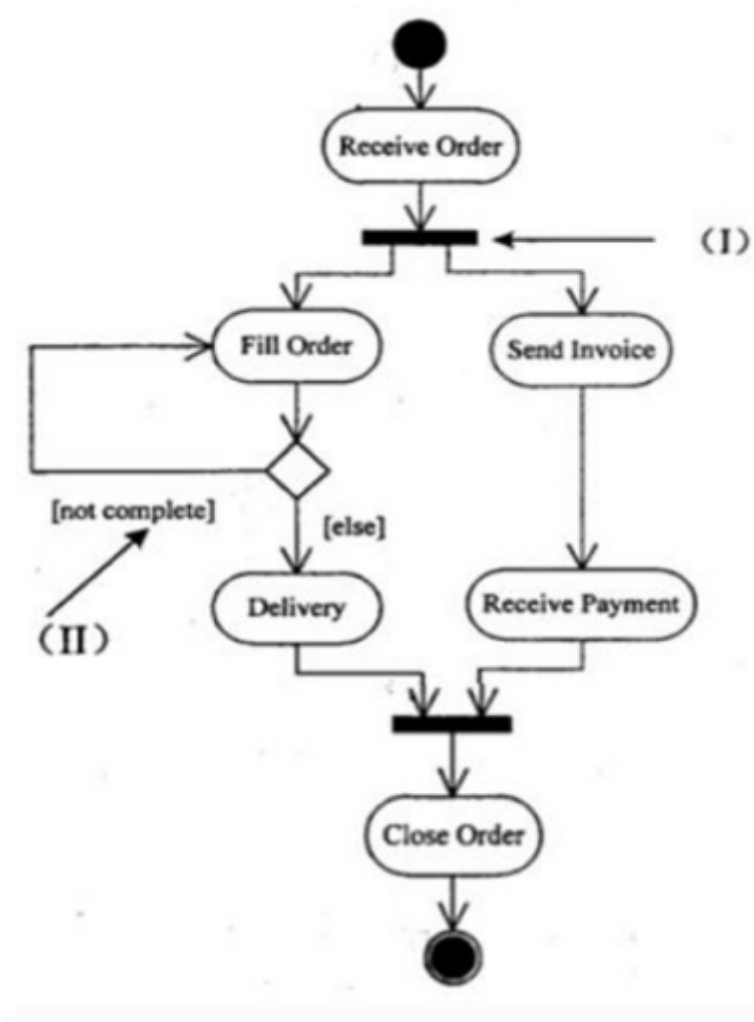
A.不能有多

B.可以有多个由不同角色标识的

C.可以有任意多个

D.多个关联 必须聚合成一个

如下所示的 UML 图是（D），图中(I)表示（A），(II)表示（B）。

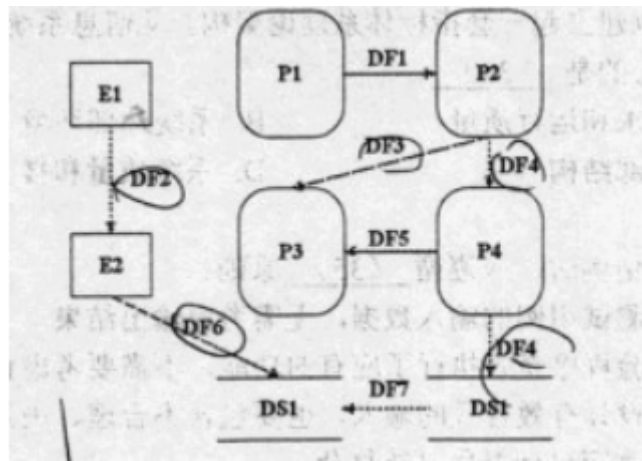


- A.序列图 B.状态图 C.通信图 **D.活动图**
A.合并**分叉** B.分支 C.合并汇合 D.流
A.分支条件 **B.监护表达式** C.动作名 D.流名称

以下关于数据流图中基本加工的叙述，不正确的是 (15)

- A. 对每一个基本加工，必须有一个加工规格说明
B. 加工规格说明必须描述把输入数据流变换为输出数据流的加工规则
C. 加工规格说明必须描述实现加工的具体流程
D. 决策表可以用来表示加工规格说明

在如下所示的数据流图中，共存在 (29) 个错误



29.A.4 **B.6** C.8 D.9

数据流图有如下几个设计原则：

- 1.数据守恒原则：对任何加工来说，所有输出数据流中的数据必须能从该加工的输入数据流中直接获得，或者说说是通过该加工能产生的数据。
- 2.守恒加工原则：对同一个加工来说，输入和输出的名字必须不相同，即使它们的组成成分相同。 P4
- 3.对于每个加工，**必须既有输入又有输出数据流**。 P1 P3
- 4.外部实体与实体之间不存在数据流。 DF2
- 5.外部实体与数据存储之间不存在数据流。 DF6
- 6.数据存储与数据存储之间不存在数据流。 DF7
- 7.父图与子图的平衡原则。 8.数据流与加工有关，必须经过加工。

数据流的流向可以有以下几种：从一个加工流向另一个加工，从加工流向文件（写文件），从文件流向加工（读文件），从源流向加工，从加工流向宿