**EXERCISE 1B**

**NAME:TRƯƠNG PHÚ KIỆT STUDENT CODE: 3122411109**

**Câu 1.** Quy trình phát triển phần mềm RUP gồm mấy giai đoạn chính?

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

**Câu 2.** Giai đoạn nào trong RUP tập trung vào lập kế hoạch và phân tích, thời gian ngắn và cần ít tài nguyên? A. Elaboration

B. Construction

C. Transition

D. Inception

**Câu 3.** Mục đích chính của kiểm thử phần mềm là gì?

A. Giảm chi phí phát triển

B. Chứng minh phần mềm không có lỗi sai

C. Phát hiện khiếm khuyết và đảm bảo phần mềm đáp ứng yêu cầu người dùng

D. Rút ngắn thời gian bảo trì

**Câu 4.** Trong kiểm thử phần mềm, "Validation" trả lời cho câu hỏi nào?

A. Are we building the product right?

B. Are we building the right product?

C. Is the product cost-effective?

D. Is the system fast enough?

**Câu 5.** "Verification" thường sử dụng phương pháp nào?

A. Walkthrough, Code Inspection

B. Black-box testing

C. Stress testing

D. Regression testing

**Câu 6.** Trong nguyên tắc kiểm thử, test-case gồm những thành phần nào?

A. Input – Process – Output

B. Mô tả – Nhập – Kết quả mong muốn

C. Tên – ID – Người tạo

D. Dữ liệu hợp lệ – Dữ liệu không hợp lệ

**Câu 7.** Nguyên tắc quan trọng của kiểm thử phần mềm là:

A. Người lập trình nên tự kiểm thử chương trình của mình

B. Chỉ cần kiểm thử một số chức năng chính

C. Cần có tính độc lập trong kiểm thử

D. Kiểm thử chỉ cần sau khi hoàn thành phần mềm

**Câu 8.** Hạn chế nào sau đây KHÔNG phải của kiểm thử phần mềm? A. Đặc tả phần mềm có thể chưa đúng

B. Không có công cụ kiểm thử phù hợp cho mọi phần mềm

C. Có thể kiểm thử đầy đủ 100%

D. Kỹ sư kiểm thử có thể chưa hiểu rõ sản phẩm

**Câu 9.** “Bug” là gì?

A. Khiếm khuyết tĩnh trong phần mềm

B. Sai sót trong thiết kế

C. Lỗi lập trình được tìm thấy trong giai đoạn phát triển

D. Sự khác biệt giữa kết quả mong muốn và kết quả thực tế

**Câu 10.** “Failure” được định nghĩa là:

A. Sai lầm của lập trình viên

B. Hành vi bên ngoài sai so với yêu cầu hoặc đặc tả

C. Khi yêu cầu không được thực hiện

D. Khi thêm tính năng ngoài yêu cầu khách hàng

**Câu 11.** Trong mô hình V, kiểm thử đơn vị (Unit Testing) được liên kết với giai đoạn nào? A. Requirement Analysis

B. System Design

C. Module Design

D. Architecture Design

**Câu 12.** Integration Testing nhằm mục tiêu gì?

A. Kiểm tra tính năng của toàn hệ thống

B. Kiểm tra khả năng tương tác giữa các module

C. Xác nhận sản phẩm đáp ứng yêu cầu người dùng cuối

D. Đánh giá hiệu suất và khả năng chịu tải

**Câu 13.** System Testing thường bao gồm loại kiểm thử nào sau đây? A. Walkthrough

B. Code Review

C. Load Testing, Stress Testing, Regression Testing

D. Debugging

**Câu 14.** User Acceptance Testing (UAT) được thực hiện ở đâu?

A. Trong môi trường kiểm thử riêng biệt (test environment)

B. Trong môi trường người dùng, giống môi trường sản xuất

C. Trong môi trường phát triển

D. Trong môi trường giả lập dữ liệu

**Câu 15.** “Defect – Wrong” nghĩa là gì?

A. Khi yêu cầu của khách hàng không được ghi nhận đúng

B. Khi yêu cầu được thực hiện không đúng với đặc tả

C. Khi thêm yêu cầu không có trong đặc tả

D. Khi phần mềm hoạt động sai so với mong đợi

**Câu 16.** “Defect – Missing” xảy ra khi:

A. Thêm tính năng ngoài yêu cầu

B. Thiếu yêu cầu khách hàng trong sản phẩm

C. Lỗi trong giao diện người dùng

D. Sai sót trong tính toán

**Câu 17.** “Fault” là:

A. Khiếm khuyết tĩnh trong phần mềm, gây ra do lỗi thiết kế B. Sai sót của lập trình viên

C. Lỗi được phát hiện bởi người dùng

D. Lỗi do môi trường phần cứng

**Câu 18.** “Debugging” là gì?

A. Viết tài liệu kiểm thử

B. Quá trình tìm kiếm và loại bỏ bug

C. Quá trình tìm fault gây ra failure

D. Kiểm thử hiệu suất phần mềm

**Câu 19.** Trong kiểm thử, mục tiêu của Validation testing là: A. Phát hiện khiếm khuyết

B. Chứng minh phần mềm đáp ứng yêu cầu người dùng

C. Đảm bảo không có bug trong phần mềm

D. Kiểm tra tính khả thi của dự án

**Câu 20.** Trong kiểm thử, mục tiêu của Defect testing là: A. Tìm các trường hợp phần mềm chạy đúng

B. Tìm ra càng nhiều lỗi sai càng tốt

C. Xác minh đặc tả hệ thống

D. Đánh giá hiệu suất hệ thống

**---o0o---**

**(End)**