1. 单项选择题
2. 研究开发所需的成本和资源是属于可行性研究中的（**经济可行性**）方面。
3. 因计算机硬件和软件环境的变化而作出的修改软件的过程称为（**适应性过程**）。
4. 某企业拟开发一个系统，系统功能与多个部门的业务相关。现希望该系统能够尽快投入使用，系统功能可以在使用过程中不断完善。则最适宜的软件过程模型为（**增量模型**）。
5. 某航空公司拟开发一个机票预订系统，旅客预订机票时使用信用卡付款。付款通过信用卡公司的信用卡管理系统提供的接口实现。若采用数据流图建立需求模型，则信用卡关系统是（**外部实体**）。
6. 需求分析的最终结果是产生（**需求规格说明书**）。
7. 进程状态转换的有限状态机M的正确格式是（）
8. 程序设计属于软件开发过程的（**实现**）阶段。
9. 需要建立软件系统的模块结构，应根据（**模块独立性**）评价系统模块划分的质量。
10. 总体设计的结果是提供一份（**模块说明书**）。
11. 一个模块的（**扇出**）太大一般是因为缺乏中间层次，应适当增加中间层次的控制模块。
12. 如果一个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，通常一个处理元素的输出是另一个成分的输入，该模块的内聚度是（**顺序内聚**）的。
13. 用黑盒技术设计测试用例的方法包括（**边界值分析、等价类划分、错误推测、因果图**）。
14. （**用例图**）是从用户的观点描述系统功能，它由一组用例、参与者以及它们之间关系组成。
15. （**多态性**）意味着一个操作在不同的类中可以有不同的实现方式。
16. 支持面向对象技术的软件生存周期模型是（**喷泉模型**）
17. 极限编程（XP）的十二个最佳实践**不**包括（**精心设计**）
18. 定义对象间的一种一对多的依赖关系，当一个对象的状态发生变化时，所有依赖于它的对象都得到通知并被自动更新，这类模式是（**观察者模式**）。
19. 软件配置管理的内容**不**包括（**质量控制**）。
20. 判断题

1.快速应用开发模型强调可复用程序结构的开发，支持多小组并行工作以缩短整体工期。

2.数据流图描绘系统的逻辑模型，图中没有具体的物理元素，只是描绘信息在系统中流动和处理的情况。**对**

3.需求分析的任务是从回答“做什么”到“怎么做”。

4.如果一个模块内各功能部分都使用了西安通的输入数据，或产生了相同的输出数据，则成为通信内聚。**错**

5.Jackson提出，设计者既应该画流程图，也应该认识到程序结构基于问题的数据结构。

6.一个好的测试用例在于能发现至今未发现的错误。**对**

7.如果通过软件测试没有发现错误，则说明软件是正确的。**错**

8.等价类划分方法将所有可能的输入数据划分成若干部分，然后从每一部分钟选取少数有代表性的数据作为测试用例。**对**

9.顺序图描述对象之间消息的传递顺序。**对**

10.面向对象技术中心的“类”，不是比较理想的可重用软构建。

11.Adapter模式使原本由接口不兼容而不能一起工作的那些类可以一起工作。**对**

12.软件重用基本上从分析阶段就开始了。

三、简答题

**1.软件工程的本质特性**

关注于大型程序的构造

中心课题是控制复杂性

软件经常变化

开发软件的效率非常重要

和谐地合作是开发软件的关键

软件必须有效地支持它的用户

软件工程领域中是由具有一种文化背景的人替具有另一种文化背景的人

**2.简述增量模型及其基本特征**

增量模型也称为渐增模型，是Mills等人1980年提出来的。使用增量模型开发软件时，把软件产品作为一系列的增量构件来设计、编码、集成和测试。每个构件由多个相互作用的模块构成，并且能够完成特定的功能

优点：

能在较短时间内向用户提交可完成一些有用的工作产品

用户有较充裕的时间学习和适应新产品

项目失败的风险较低

最重要的系统服务将接受最多的测试。

一、 单项选择题

1. 研究开发所需的成本和资源是属于可行性研究中的（**经济可行性**）方面。

2. 因计算机硬件和软件环境的变化而作出的修改软件的过程称为（**适应性过程**）。

3. 某企业拟开发一个系统，系统功能与多个部门的业务相关。现希望该系统能够尽快投入使用，系统功能可以在使用过程中不断完善。则最适宜的软件过程模型为（**增量模型**）。

4. 某航空公司拟开发一个机票预订系统，旅客预订机票时使用信用卡付款。付款通过信用卡公司的信用卡管理系统提供的接口实现。若采用数据流图建立需求模型，则信用卡关系统是（**外部实体**）。

5. 需求分析的最终结果是产生（**需求规格说明书**）。

6. 进程状态转换的有限状态机M的正确格式是（）

7. 程序设计属于软件开发过程的（**实现**）阶段。

8. 需要建立软件系统的模块结构，应根据（**模块独立性**）评价系统模块划分的质量。

9. 总体设计的结果是提供一份（**模块说明书**）。

10. 一个模块的（**扇出**）太大一般是因为缺乏中间层次，应适当增加中间层次的控制模块。

11. 如果一个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，通常一个处理元素的输出是另一个成分的输入，该模块的内聚度是（**顺序内聚**）的。

12. 用黑盒技术设计测试用例的方法包括（边界值分析、等价类划分、错误推测、因果图）。

13. （**用例图**）是从用户的观点描述系统功能，它由一组用例、参与者以及它们之间关系组成。

14. （**多态性**）意味着一个操作在不同的类中可以有不同的实现方式。

15. 支持面向对象技术的软件生存周期模型是（**喷泉模型**）

16. 极限编程（XP）的十二个最佳实践不包括（**精心设计**）

17. 定义对象间的一种一对多的依赖关系，当一个对象的状态发生变化时，所有依赖于它的对象都得到通知并被自动更新，这类模式是（**观察者模式**）。

18. 软件配置管理的内容不包括（**质量控制**）。

二、 判断题

1.快速应用开发模型强调可复用程序结构的开发，支持多小组并行工作以缩短整体工期。

2.数据流图描绘系统的逻辑模型，图中没有具体的物理元素，只是描绘信息在系统中流动和处理的情况。**对**

3.需求分析的任务是从回答“做什么”到“怎么做”。

4.如果一个模块内各功能部分都使用了西安通的输入数据，或产生了相同的输出数据，则成为通信内聚。**错**

5.Jackson提出，设计者既应该画流程图，也应该认识到程序结构基于问题的数据结构。

6.一个好的测试用例在于能发现至今未发现的错误。**对**

7.如果通过软件测试没有发现错误，则说明软件是正确的。**错**

8.等价类划分方法将所有可能的输入数据划分成若干部分，然后从每一部分钟选取少数有代表性的数据作为测试用例。**对**

9.顺序图描述对象之间消息的传递顺序。**对**

10.面向对象技术中心的“类”，不是比较理想的可重用软构建。

11.Adapter模式使原本由接口不兼容而不能一起工作的那些类可以一起工作。**对**

12.软件重用基本上从分析阶段就开始了。

三、简答题

**1.软件工程的本质特性**

关注于大型程序的构造

中心课题是控制复杂性

软件经常变化

开发软件的效率非常重要

和谐地合作是开发软件的关键

软件必须有效地支持它的用户

软件工程领域中是由具有一种文化背景的人替具有另一种文化背景的人

**2.简述增量模型及其基本特征**

增量模型也称为渐增模型，是Mills等人1980年提出来的。使用增量模型开发软件时，把软件产品作为一系列的增量构件来设计、编码、集成和测试。每个构件由多个相互作用的模块构成，并且能够完成特定的功能

优点：

能在较短时间内向用户提交可完成一些有用的工作产品

用户有较充裕的时间学习和适应新产品

项目失败的风险较低

最重要的系统服务将接受最多的测试。

一、 单项选择题

1. 研究开发所需的成本和资源是属于可行性研究中的（**经济可行性**）方面。

2. 因计算机硬件和软件环境的变化而作出的修改软件的过程称为（**适应性过程**）。

3. 某企业拟开发一个系统，系统功能与多个部门的业务相关。现希望该系统能够尽快投入使用，系统功能可以在使用过程中不断完善。则最适宜的软件过程模型为（**增量模型**）。

4. 某航空公司拟开发一个机票预订系统，旅客预订机票时使用信用卡付款。付款通过信用卡公司的信用卡管理系统提供的接口实现。若采用数据流图建立需求模型，则信用卡关系统是（**外部实体**）。

5. 需求分析的最终结果是产生（**需求规格说明书**）。

6. 进程状态转换的有限状态机M的正确格式是（）

7. 程序设计属于软件开发过程的（**实现**）阶段。

8. 需要建立软件系统的模块结构，应根据（**模块独立性**）评价系统模块划分的质量。

9. 总体设计的结果是提供一份（**模块说明书**）。

10. 一个模块的（**扇出**）太大一般是因为缺乏中间层次，应适当增加中间层次的控制模块。

11. 如果一个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，通常一个处理元素的输出是另一个成分的输入，该模块的内聚度是（**顺序内聚**）的。

12. 用黑盒技术设计测试用例的方法包括（边界值分析、等价类划分、错误推测、因果图）。

13. （**用例图**）是从用户的观点描述系统功能，它由一组用例、参与者以及它们之间关系组成。

14. （**多态性**）意味着一个操作在不同的类中可以有不同的实现方式。

15. 支持面向对象技术的软件生存周期模型是（**喷泉模型**）

16. 极限编程（XP）的十二个最佳实践不包括（**精心设计**）

17. 定义对象间的一种一对多的依赖关系，当一个对象的状态发生变化时，所有依赖于它的对象都得到通知并被自动更新，这类模式是（**观察者模式**）。

18. 软件配置管理的内容不包括（**质量控制**）。

二、 判断题

1.快速应用开发模型强调可复用程序结构的开发，支持多小组并行工作以缩短整体工期。

2.数据流图描绘系统的逻辑模型，图中没有具体的物理元素，只是描绘信息在系统中流动和处理的情况。**对**

3.需求分析的任务是从回答“做什么”到“怎么做”。

4.如果一个模块内各功能部分都使用了西安通的输入数据，或产生了相同的输出数据，则成为通信内聚。**错**

5.Jackson提出，设计者既应该画流程图，也应该认识到程序结构基于问题的数据结构。

6.一个好的测试用例在于能发现至今未发现的错误。**对**

7.如果通过软件测试没有发现错误，则说明软件是正确的。**错**

8.等价类划分方法将所有可能的输入数据划分成若干部分，然后从每一部分钟选取少数有代表性的数据作为测试用例。**对**

9.顺序图描述对象之间消息的传递顺序。**对**

10.面向对象技术中心的“类”，不是比较理想的可重用软构建。

11.Adapter模式使原本由接口不兼容而不能一起工作的那些类可以一起工作。**对**

12.软件重用基本上从分析阶段就开始了。

三、简答题

**1.软件工程的本质特性**

关注于大型程序的构造

中心课题是控制复杂性

软件经常变化

开发软件的效率非常重要

和谐地合作是开发软件的关键

软件必须有效地支持它的用户

软件工程领域中是由具有一种文化背景的人替具有另一种文化背景的人

**2.简述增量模型及其基本特征**

增量模型也称为渐增模型，是Mills等人1980年提出来的。使用增量模型开发软件时，把软件产品作为一系列的增量构件来设计、编码、集成和测试。每个构件由多个相互作用的模块构成，并且能够完成特定的功能

优点：

能在较短时间内向用户提交可完成一些有用的工作产品

用户有较充裕的时间学习和适应新产品

项目失败的风险较低

最重要的系统服务将接受最多的测试。