

-

Câu 1:

Câu hỏi không được kỹ sư phần mềm hiện nay quan tâm nữa:

- A. Tại sao chi phí phần cứng máy tính quá cao?
- B. Tại sao phần mềm mất một thời gian dài để hoàn tất?
- C. Tại sao người ta tốn nhiều chi phí để phát triển một mẫu phần mềm?
- D. Tại sao những lỗi phần mềm không được loại bỏ trong sản phẩm trước khi xuất xưởng

ADSENSE / 112

-

Câu 2:

Ba giai đoạn tổng quát của công nghệ phần mềm?

- A. Definition, development, support
- B. What, how, where

C. Programming, debugging, maintenance

D. Analysis, design, testing

-

Câu 3:

Mô hình phát triển ứng dụng nhanh:

A. Một cách gọi khác của mô hình phát triển dựa vào thành phần

B. Một cách hữu dụng khi khách hàng không xác định yêu cầu rõ ràng

C. Sự ráp nối tốc độ cao của mô hình tuần tự tuyến tính

D. Tất cả mục trên

-

Câu 4:

Mô hình tiến trình phần mềm tiến hóa:

A. Bản chất lặp

B. Dễ dàng điều tiết những biến đổi yêu cầu sản phẩm

C. Nói chung không tạo ra những sản phẩm bỏ đi

D. Tất cả các mục

ZUNIA12

•

Câu 5:

Mô hình phát triển phần mềm lặp lại tăng thêm:

A. Một hướng hợp lý khi yêu cầu được xác định rõ

B. Một hướng tốt khi cần tạo nhanh một sản phẩm thực thi lỗi

C. Một hướng tốt nhất dùng cho những dự án có những nhóm phát triển lớn

D. Một mô hình cách mạng không nhưng không được dùng cho sản phẩm thương mại

-

Câu 6:

Mô hình phát triển phần mềm xoắn ốc:

A. Kết thúc với việc xuất xưởng sản phẩm phần mềm

B. Nhiều hỗn độn hơn với mô hình gia tăng

C. Bao gồm việc đánh giá những rủi ro phần mềm trong mỗi vòng lặp

D. Tất cả điều trên

ADMICRO

-

Câu 7:

Mô hình phát triển dựa vào thành phần:

A. Chỉ phù hợp cho thiết kế phần cứng máy tính

B. Không thể hỗ trợ phát triển những thành phần sử dụng lại

C. Dựa vào những kỹ thuật hỗ trợ đối tượng

D. Không định chi phí hiệu quả bằng những độ đo phần mềm có thể định lượng

-

Câu 8:

Để xây dựng mô hình hệ thống, kỹ sư phải quan tâm tới một trong những nhân tố hạn chế sau:

A. Những giả định và những ràng buộc

B. Ngân sách và phí tổn

C. Những đối tượng và những hoạt động

D. Lịch biểu và các mốc sự kiện

-

Câu 9:

Trong kỹ thuật tiến trình nghiệp vụ, ba kiến trúc khác nhau được kiểm tra:

A. Hạ tầng kỹ thuật, dữ liệu, ứng dụng

B. Hạ tầng tài chính, tổ chức và truyền thông

C. Cấu trúc báo cáo, cơ sở dữ liệu, mạng

D. Cấu trúc dữ liệu, yêu cầu, hệ thống

•

Câu 10:

Thành phần nào của kỹ thuật tiến trình nghiệp vụ là trách nhiệm của kỹ sư phần mềm:

A. Phân tích phạm vi nghiệp vụ

B. Thiết kế hệ thống nghiệp vụ

C. Kế hoạch sản phẩm

D. Kế hoạch chiến lược thông tin

-

Câu 11:

hững thành phần kiến trúc trong kỹ thuật sản phẩm là:

A. Dữ liệu, phần cứng, phần mềm, con người

B. Dữ liệu, tài liệu, phần cứng, phần mềm

C. Dữ liệu, phần cứng, phần mềm, thủ tục

D. Tài liệu, phần cứng, con người, thủ tục

-

Câu 12:

Đặc tả hệ thống mô tả:

A. Chức năng và hành vi của hệ thống dựa vào máy tính

B. Việc thi hành của mỗi thành phần hệ thống được chỉ

C. Chi tiết giải thuật và cấu trúc hệ thống

D. Thời gian đòi hỏi cho việc giả lập hệ thống

-

Câu 13:

Cách tốt nhất để đưa tới việc xem xét việc đánh giá yêu cầu là:

A. Kiểm tra lỗi mô hình hệ thống

B. Nhờ khách hàng kiểm tra yêu cầu

C. Gửi họ tới đội thiết kế và xem họ có sự quan tâm nào không

D. Dùng danh sách các câu hỏi kiểm tra để kiểm tra mỗi yêu cầu

-

Câu 14:

Sử dụng bảng lần vết giúp:

A. Debug chương trình dựa theo việc phát hiện lỗi thời gian thực

B. Xác định việc biểu diễn những sự thi hành giải thuật

C. Xác định, điều khiển và theo vết những thay đổi yêu cầu

D. Không có mục nào

-

Câu 15:

Mẫu mô hình hệ thống chứa thành phần?

A. Input

B. Output

C. Giao diện người dùng

D. Tất cả mục trên

-

Câu 16:

Tác vụ nào không được biểu diễn như là một phần của phân tích yêu cầu phần mềm?

A. Định giá và tổng hợp

B. Mô hình hóa và thừa nhận vấn đề

C. Lập kế hoạch và lịch biểu

D. Đặc tả và xem xét

-

Câu 17:

Đích của kỹ thuật đặc tả ứng dụng thuận tiện (FAST - facilitated application specification techniques) là nhờ người phát triển và khách hàng?

A. Xây dựng một nguyên mẫu nhanh chóng

B. Học công việc lẫn nhau

C. Làm việc với nhau để phát triển một tập những yêu cầu ban đầu

D. Làm việc với nhau để phát triển những đặc tả phần mềm kỹ thuật

•

Câu 18:

Ai là người không thích hợp để tham dự vào nhóm FAST (facilitated application specification techniques):

A. Kỹ sư phần cứng và phần mềm

B. Đại diện nhà sản xuất

C. Đại diện thị trường

D. Nhân viên tài chính cao cấp

-

Câu 19:

Những yêu cầu nào được quan tâm suốt QFD (quality function deployment):

A. exciting requirements

B. expected requirement

C. normal requirements

D. technology requirements

-

Câu 20:

Phân tích giá trị được dẫn ra như là một phần của QFD (quality function deployment) nhằm xác định:

A. Chi phí của hoạt động đảm bảo chất lượng của dự án

B. Chi phí quan hệ của những yêu cầu qua việc triển khai chức năng, tác vụ và thông tin

C. Độ ưu tiên quan hệ của những yêu cầu qua việc triển khai chức năng, tác vụ và thông tin

D. Kích thước của bản ý kiến khách hàng

Câu 21:

Use-cases là một kịch bản mà mô tả:

A. Phần mềm thực hiện như thế nào khi được dùng trong một tình huống cho trước

B. Những công cụ CASE sẽ được dùng như thế nào để xây dựng hệ thống

C. Kế hoạch xây dựng cho sản phẩm phần mềm

D. Những test-case cho sản phẩm phần mềm

Câu 22:

Nội dung thông tin biểu diễn những đối tượng điều khiển và dữ liệu riêng biệt mà bao gồm những thông tin mà:

A. Cần thiết để trình bày tất cả output

B. Được đòi hỏi cho việc xử lý lỗi

C. Được đòi hỏi cho hoạt động tạo giao diện hệ thống

D. Được biến đổi bởi phần mềm

Câu 23:

Dòng thông tin biểu diễn cách thức mà dữ liệu và điều khiển:

A. Quan hệ với một dữ liệu và điều khiển khác

B. Biến đổi khi mỗi lần dịch chuyển qua hệ thống

C. Sẽ được thực thi trong thiết kế cuối cùng

D. Không có mục nào

Câu 24:

Cấu trúc thông tin biểu diễn tổ chức nội của:

A. Những cấu trúc dữ liệu dùng để biểu diễn loại dữ liệu

B. Mô hình bố trí nhân viên dự án

C. Mô hình truyền thông dự án

D. Những dữ liệu khác nhau và những mục điều khiển

Câu 25:

Loại mô hình nào được tạo ra trong phân tích yêu cầu phần mềm:

A. Chức năng và hành vi

B. Giải thuật và cấu trúc dữ liệu

C. Kiến trúc và cấu trúc

D. Tính tin cậy và tính sử dụng

Câu 26:

Trong ngữ cảnh của phân tích yêu cầu, hai loại phân tách vấn đề là:

A. bottom-up và top-down

B. horizontal and vertical

C. subordinate và superordinate

D. Không có mục nào

Câu 27:

Khung nhìn (view) nào được quan tâm đầu tiên trong phân tích yêu cầu phần mềm:

A. actor view

B. data view

C. essential view

D. implementation view

-

Câu 228:

Tạo nguyên mẫu tiến hóa thường thích được dùng hơn tạo nguyên mẫu bỏ đi bởi vì:

- A. Cho phép tái sử dụng nguyên mẫu đầu
- B. Không đòi hỏi làm việc nhiều với khách hàng
- C. Dễ dàng thực hiện nhanh
- D. Nhiều tin cậy hơn

-

Câu 29:

Những mục nào không là nguyên tắc cho việc biểu diễn yêu cầu:

- A. Biểu đồ phải thu hẹp về số và toàn vẹn trong sử dụng
- B. Hình thức và nội dung biểu diễn thích hợp với nội dung

C. Những biểu diễn phải có thể xem xét lại

D. Dùng không hơn 7 màu dạng và 2 màu âm trong biểu đồ

•

Câu 30:

Mục nào không là một mục đích cho việc xây dựng một mô hình phân tích:

A. Xác định một tập những yêu cầu phần mềm

B. Mô tả yêu cầu khách hàng

C. Phát triển một giải pháp tóm tắt cho vấn đề

D. Thiết lập một nền tảng cho thiết kế phần mềm

•

Câu 31:

Sơ đồ luồng dữ liệu:

- A. Đưa ra hình ảnh quan hệ giữa các đối tượng dữ liệu
- B. Đưa ra hình ảnh những chức năng biến đổi luồng dữ liệu
- C. Chỉ ra những quyết định logic chính khi chúng xuất hiện
- D. Chỉ ra sự tương tác của hệ thống với sự kiện bên ngoài

•

Câu 32:

Biểu đồ quan hệ thực thể:

- A. Đưa ra hình ảnh quan hệ giữa các đối tượng dữ liệu
- B. Đưa ra hình ảnh những chức năng biến đổi luồng dữ liệu
- C. Chỉ ra những quyết định logic chính khi chúng xuất hiện

D. Chỉ ra sự tương tác của hệ thống với sự kiện bên ngoài

-

Câu 33:

Biểu đồ dịch chuyển trạng thái:

A. Đưa ra hình ảnh về các đối tượng dữ liệu

B. Đưa ra hình ảnh chức năng biến đổi luồng dữ liệu

C. Chỉ ra hình ảnh dữ liệu được biến đổi như thế nào bởi hệ thống

D. Chỉ ra những tương tác của hệ thống đối với sự kiện bên ngoài

-

Câu 34:

Phân tích văn phạm của bản tường thuật xử lý là bước đầu tiên tốt nhất để tạo ra:

A. Tự điền dữ liệu

B. Biểu đồ dòng dữ liệu

C. Biểu đồ quan hệ thực thể

D. Biểu đồ dịch chuyển trạng thái

Câu 35:

Biểu đồ dòng điều khiển:

A. Cần thiết để mô hình những hệ thống hướng sự kiện

B. Được đòi hỏi cho tất cả hệ thống

C. Được dùng trong biểu đồ dòng dữ liệu

D. Hữu dụng trong mô hình hóa giao diện người dùng

Câu 36:

Từ điển dữ liệu chứa những mô tả của mỗi:

A. Mục cấu hình phần mềm

B. Đối tượng dữ liệu phần mềm

C. Biểu đồ phần mềm

D. Hệ thống ký hiệu phần mềm

Câu 37:

Mô hình thiết kế không quan tâm tới:

A. Kiến trúc

B. Dữ liệu

C. Giao diện

D. Phạm vi dự án

-

Câu 38:

Sự quan trọng của thiết kế phần mềm có thể được tóm tắt bằng từ đơn:

A. Accuracy

B. Complexity

C. Efficiency

D. Quality

-

Câu 39:

Một đặc trưng của thiết kế tốt là:

A. Cho thấy sự liên kết mạnh giữa các module

B. Thực hiện tất cả yêu cầu trong phân tích

C. Bao gồm những test case cho tất cả thành phần

D. Kết hợp mã nguồn nhằm mục đích mô tả

Câu 40:

Mục nào không là đặc trưng chung trong các phương pháp thiết kế:

A. Quản lý cấu hình

B. Ký hiệu thành phần chức năng

C. Nguyên tắc đánh giá chất lượng

D. Heuristic tình chế