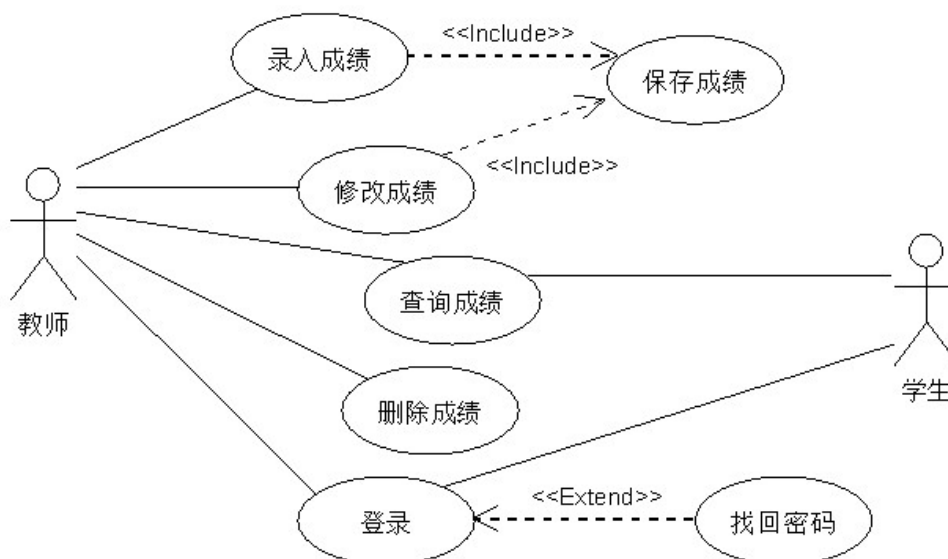


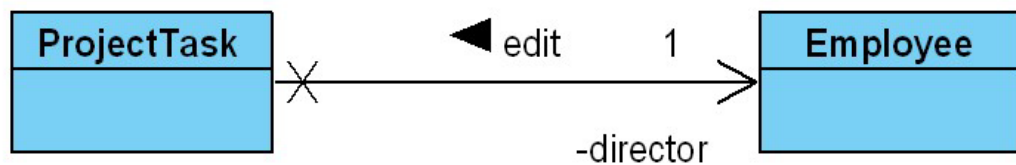
- 从结构化的瀑布模型看，在它的生命周期中的八个阶段中，下面的几个选项中哪个环节出错，对软件的影响最大：
A. 详细设计 B. 概要设计 C. 测试和运行 D. **需求分析**
- 以下不属于软件架构的“4+1”模型的是：
A. 逻辑视图 B. 物理视图 C. **通信视图** D. 开发视图
- （多选）使用面向对象的方法进行编程，有以下类的继承层次。以下哪种对象类型可以被赋予 Bicycle 类型？
class Vehicle
class Car inherits Vehicle
class Bicycle inherits Vehicle
class MountainBike inherits Bicycle
class Downhill inherits MountainBike
A. Vehicle B. Car C. **MountainBike** D. **Downhill**
- 敏捷过程是为了保证团队具有高效的工作和快速相应变化能力，以下哪一条是它的核心价值观之一：
A. 开发技术胜过管理 B. 各类详细文档胜过可以工作的软件
C. **个人及其相互交流胜过过程和工具** D. 严格遵循计划胜过快速响应变化
- 具有风险分析的软件生命周期模型是：
A. 瀑布模型 B. 喷泉模型 C. **螺旋模型** D. 增量模型
- 可行性研究的目的是：
A. 了解用户对目标系统的全面要求，包括功能需求和性能需求
B. **用最小的代价，在短时间内确定问题是否可解**
C. 研究目前正在使用的系统，分析当前系统的优缺点
D. 提供当前问题的若干种解决方案
- 根据以下用例图，需求描述正确的是：



- 教师和学生均可登录该系统
 - 教师在录入或修改成绩后必须保存成绩
 - 教师和学生登录系统后可根据需要找回密码
 - 以上描述都正确**
- 以下属于目标系统直接涉众的是：
A. 法律顾问 B. 项目经理 C. **最终用户** D. 项目投资方

9. 以下关于数据流图的说法正确的是：
 - A. 一个加工不能有多多个输入或输出数据流
 - B. 一个文件的数据只能被一个加工读取
 - C. 数据流图可以直接反映系统的物理实现细节
 - D. **源点和终点可以是相同的人或组织**
10. 数据字典是软件需求分析阶段的最重要工具之一，其最基本的功能是：
 - A. 数据库设计
 - B. 数据通信
 - C. **数据定义**
 - D. 数据维护
11. 关于 MVC 模式以下说法错误的是：
 - A. **MVC 模式适合批处理系统**
 - B. MVC 即模型/视图/控制器（Model/View/Controller）
 - C. 如果模型发生了改变，就立即通过关联机制通知视图，让视图刷新显示
 - D. 控制器在输入事件发生时将对视图及模型进行控制与调度
12. （多选）以下哪两种系统适合使用管道-过滤器模式（ ）。
 - A. Management of global application state
 - B. **IT systems which process data streams**
 - C. **Decoupling multiple steps of an execution**
 - D. Temporal decoupling of an application
13. 事件追踪图（顺序图）不能表达出的语义是（ ）。
 - A. 完成一个事件场景中参与的类对象
 - B. **完成一个事件场景的各个事件（消息）执行的绝对时间**
 - C. 完成一个事件场景中所有事件（消息）的执行序列
 - D. 完成一个事件场景中每个对象的调用
14. 根据对现实领域的理解，鸟类对象和翅膀对象应为（ ）关系。
 - A. 普通关联（Association）
 - B. 泛化（Generalization）
 - C. **组合（Composition）**
 - D. 依赖（Dependency）
15. 对象是类的实例，项目类 Project 有一个游戏开发项目对象 GameDev 实例，以下表示正确的是（ ）。
 - A. Project:GameDev
 - B. Project:GameDev
 - C. GameDev:Project
 - D. **GameDev:Project**
16. 用来描述系统设计如何落实到真实世界实体中的 UML 视图为（ ）。
 - A. 开发视图
 - B. 用例视图
 - C. 进程视图
 - D. **物理视图**
17. 程序流程图中的“→”代表（ ）。
 - A. 数据流
 - B. **控制流**
 - C. 顺序流
 - D. 调用
18. 结构化程序之所以具有易读性，并且有可能验证其正确性，这是由于（ ）。
 - A. 良好的编程风格
 - B. 良好的数据结构和算法
 - C. GOTO 语句的灵活性
 - D. **只有三种基本流程结构**
19. 在结构化分析的过程中，用来构造数据模型的工具是（ ）。
 - A. 数据流图
 - B. **实体-关系图**
 - C. 状态转换图
 - D. 层次图
20. 在结构化分析方法中用状态图表达系统或对象的行为。在状态图中，由一个状态和一个事件所决定的下一状态可能会有（ ）个。
 - A. 1
 - B. 2
 - C. **多个**
 - D. 不确定
21. 面向对象设计中应尽量做到（ ）。
 - A. 尽量降低继承耦合程度
 - B. **尽量减少消息参数的数量**
 - C. 一个类应尽量提供较多服务
 - D. 对象间应尽量使用双向交互通信方式
22. 可以参照面向对象中类的继承层次来组织开发团队的结构。✗
23. 软件过程中的增量模型是一种经常被使用的架构模式。✗

24. 设计原则中 Liskov 原则是指 ()。
- A. 类间的依赖应该依赖于抽象，而不要依赖于具体
 - B. 任何出现父类的地方都可以使用子类进行无条件的替换
 - C. 通过接口类将需要的操作暴露给需要的类，隐藏不需要的操作
 - D. 用委托方式实现对象之间功能的重用
25. 以下属于设计模式的是 ()。
- A. 抽象工厂
 - B. 管道过滤器
 - C. MVC
 - D. 分层
26. 单例模式允许在该类外部对其进行实例化，但不允许对它的实例化对象进行克隆操作。?
27. 如图所示是类 `ProjectTask` 和类 `Employee` 的关系，在 `ProjectTask` 中实现的代码是哪一个？



- A. `private List<Employee> director = new ArrayList<Employee>();`
- B. `private Employee director;`
`public void setDirector(Employee director){`
`this.director = director;`
`}`
- C. `private Employee director = new Employee();`
- D. `private Employee director;`