

- A. 可理解性 B. 可用性 C. 灵活性 D. 可再用性
15. 传统软件的单元测试针对的是 ()。
- A. 过程 B. 类对象 C. 模块 D. 其它
16. 希望一个软件在任何意外的情况下都能适应, 这是要求它的 () 好。
- A. 正确性 B. 健壮性 C. 安全性 D. 可用性
17. 软件生命周期中所花费用最多的阶段是 ()
- A. 详细设计 B. 软件编码 C. 软件测试 D. 软件维护
18. 假如在某个类中完成了多种功能, 则此种设计违反了 () 原则。
- A. 强内聚 B. 依赖倒转 C. 弱耦合 D. 信息隐藏
19. 开发软件中高成本、低质量、低效率的现象称做 ()。
- A. 软件工程 B. 软件周期
C. 软件危机 D. 软件产生
20. Windows 程序是 () 驱动的。
- A. 过程 B. 事件 C. 并发 D. 其它

二、填空题 (每小题 1 分, 共 10 分)

1. 软件配置包括: 程序、() 和数据。
2. 瀑布模型是由 () 驱动的。
3. 程序设计不过是从问题空间向 () 的映射。
4. 面向对象需求分析可以再细分为两个步骤: () 和分析建模。
5. 对象具有两个责任: “知道什么” 和 ()。
6. 子系统之间的关系有两种: “客户机/服务器” 关系和 ()。
7. 主要存在三种软件的控制范式: 过程驱动型、() 和并发型。
8. 动态模型的 () 和功能模型的“数据处理”常常对应着类中的服务。
9. 软件调试就是把症状和 () 联系起来的智力过程。
10. 为了估计软件项目的工作量和完成期限, 首先要度量软件的 ()。

三、判断对错题 (每小题 1 分, 共 10 分)

1. 在程序真正运行之前, 没有办法评估其质量。()
2. 瀑布开发模型是由文档驱动的。()
3. 动态模型指明了面向对象系统应该“做什么”。()
4. 在面向对象的问题域模型中, 动态模型是最基本和最重要的。()
5. 面向对象开发方法就是把程序分解成一组互相协作的对象。()
6. 一个软件的子系统可以通过它所提供的服务来标识。()
7. 在客户机/服务器关系中, 服务器需要知道客户机的接口。()
8. 详细设计主要是一个优化和加入实现对象的过程。()
9. 软件测试的目标是为了使程序没有错误。()
10. 动态多变量模型是以软件规模和开发时间为自变量的函数。()

四、名词解释 (每小题 4 分, 共 20 分)

1. 软件工程方法学

2. 多态
3. 面向对象分析的任务
4. 软件测试
5. 软件的健壮性

五、简答题（每小题 5 分，共 20 分）

1. 简述软件工程的目标
2. 简述三种面向对象模型的主要功能。
3. 简述软件开发中文档的重要性
4. 简述软件设计的“信息隐藏原则”。

六、论述与应用题（每小题 10 分，共 20 分）

1. 论述面向对象方法学的优点。

2. 有一个影片租赁店，想要开发一个计算机软件来管理它的日常业务。它每天的主要工作是：接待顾客借出或还回影片。店里有两种影片：喜剧片和恐怖片。当一个顾客要租借影碟时，店员将查找顾客名单，如果找到了，该顾客的姓名以及以往的租赁纪录将显示出来。然后店员查找影碟存货纪录，如果店内还有此影碟，则将生成一个租赁纪录，其中包含影碟号、日期、日租金等信息。然后店员将此租赁纪录记录到此顾客的名下。当顾客归还影碟时，店员找到顾客纪录后，再输入影碟号，如果找到该影碟的一个租赁纪录，则根据借出及归还日期、日租金等信息计算租金。

请根据上述软件需求的自然语言描述，试建立它的对象模型。