静态图：组件图 对象图 用例图 类图 部署图

动态图：状态图 顺序图 活动图 协作图

用例视图和用例图的区别？

1【单选题】UML的全称是。

A、UnifyModelingLanguage

B、UnifiedModelingLanguage

C、UnifiedModemLanguage

D、UnifiedMakingLanguage

我的答案：B

2【单选题】下面不是UML的静态视图。

A、状态图

B、用例图

C、对象图

D、类图

我的答案：A

3【判断题】对业务和软件进行可视化，便于对业务和软件系统的理解和交流。

我的答案：√

4【判断题】模型给出了指导构造系统的模板。

我的答案：√

5【判断题】模型有助于按照实际情况对系统进行可视化。

我的答案：√

6【判断题】UML独立于程序设计语言。

我的答案：√

7【判断题】UML建立的系统模型能被计算机编译执行。

我的答案：×

8【判断题】仅当需要时才为业务或软件系统构建模型。

我的答案：√

1【单选题】下面不能当作模型的是。（2.0分）

A、建筑平面图

B、地球仪

C、电灯

D、交通标志

我的答案：C

2【单选题】下面不是建模的原则。（2.0分）

A、从不同侧面描述重要的系统或业务

B、按照实际情况对业务和软件系统建模

C、依据解决方案来构造需要的模型

D、需对所有的业务构建模型

我的答案：D

1【单选题】下面不是UML中的结构图。（5.0分）

A、类图

B、用例图

C、顺序图

D、对象图

我的答案：C

2【单选题】

下面关于UML描述不正确的是。（5.0分）

A、不可以贯穿软件开发周期中的每一个阶段

B、中文名为：统一建模语言

C、通用的模型语言

D、可视化的建模语言

我的答案：A

3【单选题】

UML的全称是。（5.0分）

A、UnifyModelingLanguage

B、UnifiedModelingLanguage

C、UnifiedModemLanguage

D、UnifiedMakingLanguage

我的答案：B

4【单选题】在UML的建模机制中，模型的组织通过来实现的。（5.0分）

A、对象

B、类

C、用例

D、包

我的答案：D

1【简答题】软件开发中为什么使用UML?

我的答案:

UML建模分为需求建模和设计建模，需求建模的目的是确定系统边界并明确系统需要实现的功能。而设计建模主要目的是用于开发团队中的设计思想交流;以及后续程序设计的依据;后续测试和验收程序的依据。

UML的特点是可视化的图形建模，表达能力强;支持面向对象开发;对各个开发阶段统一设计规范和标准;

1. 【简答题】试说明UML在软件开发中的应用。
2. 【简答题】列举UML中的模型元素主要有哪些?
3. 【简答题】简述UML中包含哪些视图?它们的用途是什么?

1.【单选题】在UML的需求分析建模中，\_\_\_模型图必须与用户反复交流并加以确认。(2.0分)

A、用例

B、配置

C、包

D、动态

我的答案：A

用例图中参与者的类型可以是设备、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_\_\_。

(3.0分)

我的答案:

第一空:用户

第二空:外部进程

第三空:实体

【判断题】用例是对一组场景的抽象。(1.0分)

我的答案:√

【判断题】用例图中参与者只能是人。(1.0分)

我的答案:×

【单选题】下面不是用例间关系的是\_\_\_\_\_\_。

(2.0分)

A、扩展

B、包含

C、泛化

D、依赖

我的答案:D

2【单选题】参与者之间主要的关系是\_(2.0分)

A、扩展

B、包含

C、泛化

D、依赖

我的答案:C

3【单选题】新闻发布系统中，管理员添加新闻时必须首先登录系统才可执行，这里“添加新闻”用例和“登录系统”用例是\_\_\_\_\_\_。(2.0分)

A、包含关系

B、关联关系

C、扩展关系

D、泛化关系

我的答案:A

4【单选题】用户预订座位时，必须知道座位信息，这里预订座位用例和检查座位信息用例定\_\_\_\_\_\_。(2.0分)

A、包含

B、泛化

C、扩展

D、关联

我的答案:A

5【填空题】用例图的组成要素是\_\_\_\_、\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_。(3.0分)

我的答案:

第一空:参与者

第二空:用例

第三空:用例之间的关系

6【判断题】用例是对一组场景的抽象。(1.0分)

我的答案:√

场景是用例的实例 是一次用例执行的完整过程 用例是对一组场景的抽象

7【简答题】简述UML在软件需求分析阶段的应用。(5.0分)

我的答案:

首先要对用户提出的需求进行分析，以此来确定其中要实现的系统功能，然后再同用户进行更加深入的讨论交流，确定哪些需求是功能性，那些是非功能性的，哪些是软件系统的需求，哪些不是，哪些需求是可以实现的，哪些需求是无法实现或暂时无法实现。

1.参与者之间的关系主要是泛化关系。在什么情况下，可以为参与者之间建立泛化关系。

2.用例描述包括哪些内容?

3.阐逑什么是用例图?用例图的作用是什么?

4．某个学生成绩管理系统的部分参与者和用例总结如下:

教务管理人员:(1)登录系统;(2〉教师﹑学生名单管理;(3）成绩管理;(4)课程管理。

学生:(1）登录系统⑵）选课。

教师:(1)登录系统;(⑵)成绩管理，并且可以选择是否生成成绩单。

根据以上描逮，建立该系统的用例图，并选择其中任意核心的用例进行描逑。

1.【单选题】类图的作用不包括\_\_\_\_\_。(2.0分)

A、为系统词汇建模

B、模型化简单的协作

C、模型化一个逻辑数据库模式

D、描述一个对象的状态在整个生命周期的变化情况

我的答案:D

2.【单选题】\_\_\_\_\_\_对类的重用性提供了一种明确表述共性的方法。

(2.0分)

A、封装

B、继承

C、多态

D、抽象

我的答案:B

3【单选题】\_\_帮助识别事情、人和业务概念等，并理解它们之间的关系。(2.0分)

A、类图

B、用例图

C、对象图

D、包图

我的答案:A

1.【单选题】类通常可以分为实体类、\_\_\_\_\_和边界类。(2.0分)

A、子类

B、控制类

C、父类

D、祖先类

我的答案:B

2.【单选题】类图中，“#”表示的可见性是\_\_\_\_\_。(2.0分)

A、Public

B、Protected

C、Private

D、Package

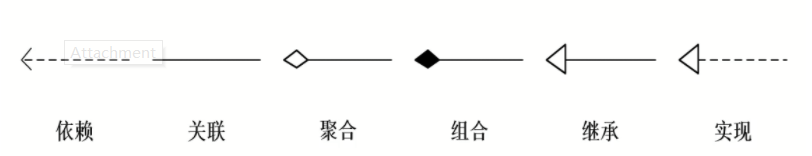
我的答案:B

【判断题】在系统中可能会存在一些类的属性对象类型为该类本身，这种特殊的关联关系就称为自关联。

我的答案: √

【判断题】UML中聚合关系中用带实心的菱形和箭头的直线表示。

我的答案:×



【判断题】泛化关系定义为一个较普通的元素与一个较特殊的元素之间的类元关系。(1.0分)

我的答案:x

【判断题】泛化关系是由一个子类指向父类的空心三角形箭头表示。(1.0分)

我的答案:√

【简答题】简述创建类图的步骤。

【选择题】在UML中,对象行为是通过交互来实现的,是对象间为完成某一 目的而进行的一系列消息交换。消息序列可用两种类来表示,分别是( )

A. 状态图和顺序图

B. 活动图和协作图

C. 状态图和活动图

D. 顺序图和协作图

我的答案:D

1【单选题】顺序图中\_\_表示对象处于激活状态。(2.0分)

A、控制焦点

B、消息

C、生命线

D、实体

我的答案:A

2【单选题】

顺序图中，\_\_\_\_也称为执行发生，用来表示对象的某个行为所处的执行状态。(2.0分)

A、消息

B、对象

C、活动条

D、生命线

我的答案:C

3【简答题】简述简单顺序图的组成部分。(5.0分)

我的答案:

对象、生命线、控制焦点（也叫激活)、消息(分支、撤销、组合片段是对消息的细化)

【判断题】顺序图中，对象的行为有循环和分支两种方式，通常使用交互片段来完成(1.0分)

我的答案: √

1 【单选题】生命线是UML图中\_\_的组成部分。(2.0分)

A、类图

B、状态图

C、活动图

D、顺序图

我的答案:D

2【单选题】顺序图中，\_\_用来描述对象间的通信。(2.0分)

A、生命线

B、对象

C、消息

D、活动条

我的答案:C

3【单选题】通信图的组成元素，不包括\_\_。(2.0分)

A、生命线

B、对象

C、消息

D、链

我的答案:A

**通信图的组成元素**: 对象、链、消息

4【单选题】顺序图中，\_\_也称为执行发生，用来表示对象的某个行为所处的执行状态。

(2.0分)

A、消息

B、对象

C、活动条

D、生命线

我的答案:C

5【单选题】在UML的顺序图中，通常由左向右分层排列各个对家，止硼的排列万达定——。(2.0分)

A.参与者对象 边界对象 实体对象

B.边界对象 参与者对象 实体对象

C.参与者对象 实体对象 边界对象

D.边界对象 实体对象 参与者对象

我的答案:A

6【判断题】顺序图描述了交互发生时，每个对象承担的职责。(1.0分)

我的答案:×

7【判断题】顺序图与通信图之间的语义是等价的。(1.0分)

我的答案:√

简答题

### 1.用例模型中最重要的组成部分是什么？