移动开发导论 复习题

试卷构成：

判断题15道题，每题2分，共30分；

单项选择题15道题，每题3分，共45分；

多项选择题5道题，每题5分，共25分。

# 1.1移动互联网通信技术

## （一）单项选择题

1. （ ）时代推出移动通信标准GSM。

A. 1G B. 2G

C. 3G D. 4G

1. 第一款智能手机是在（ ）时代出现的。

A. 1G B. 2G

C. 3G D. 4G

1. （ ）通信技术是为了适应移动数据、移动计算及移动多媒体运作需要的而出现的。

A. 1G B. 2G

C. 3G D. 4G

1. 数字通信技术已发展到（ ）。

A．3G B．4G

C. 5G D. 6G

1. 在数字通信的（ ）时期，人们真正地进入了移动互联网时代。

A．3G B．4G

C. 5G D. 6G

## （二）多项选择题

1. 3G在（ ）方面提供了显著的改进。

A．语音 B．多媒体

C. 人工智能 D. 数据容量

## （三）判断题

1. 移动互联网是互联网的技术、平台、商业模式和应用与移动通信技术结合并实践的活动总称（ ）。
2. 3G时期，移动通信就与计算机行业融为一体了（ ）。
3. 预计5G的网络延迟将小于1毫秒，可支持超可靠低延迟通信设备（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B 2.C 3.D 4. C 5.B

（二）多项选择题

1．AD

（三）判断题（每题2分，共30分）

1．√ 2．× 3．√

# 1.2移动互联网终端

## （一）单项选择题

1. 智能手机是由（ ）演变而来的。

A．MID B．平板电脑

C. 上网本 D. 掌上电脑

1. 平板电脑是一种小型方便携带的个人电脑，以（ ）作为基本的输入设备。

A．键盘 B．鼠标

C. 触摸屏 D. 显示器

1. （ ）是性能和便携性的最佳结合。

A．PDA B．超极本

C. 上网本 D. 平板电脑

1. 智能手机是指安装了（ ）的手机。

A．移动操作系统 B．外接键盘

C. 蓝牙耳机 D. 外接鼠标

## （二）多项选择题

1. （ ）是目前最主流的移动互联网终端。

A. PDA B. 平板电脑

C. 智能手机 D. 个人PC

1. 下述选项（ ）是智能手机的基本条件。

A. 大存储芯片 B.支持GPS导航

C. 高速度处理芯片 D.配备大容量电池

## （三）判断题

1. PDA、掌上电脑、MID等移动互联网终端在功能上完全不同（ ）。
2. 智能手机的操作系统一定要支持安装各种新的应用（ ）。
3. 移动通信和运行在智能手机上的各种应用都会加速电量消耗，因此大容量电池保证手机续航的时间是很重要的（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.C 3.B 4.A

（二）多项选择题

1．BC 2.ABCD

（三）判断题

1．× 2．√ 3．√

# 1.3 移动互联网产业链

## （一）单项选择题

1. 在移动互联网的产业链中，（ ）控制力最强。

A．移动互联网 B．应用软件

C. 移动终端 D. 移动操作系统

1. 在移动互联网的产业链中，（ ）对用户行为的直接影响最大。

A．移动互联网 B．应用软件

C. 移动终端 D. 移动操作系统

## （二）多项选择题

1. 下述公司中（ ）在2017年名列全球十大科技互联网公司

A．阿里巴巴 B．百度

C. 腾讯 D. 京东

1. 移动互联网可以分为（ ）层，为各行各业搭建了一个平台。

A．移动互联网 B．应用软件

C. 移动终端 D. 移动操作系统

## （三）判断题

1. 在移动互联网时代，传统的信息产业运作模式正在被打破，新的运作模式正在形成。（ ）
2. 在移动互联网时代，业务参与主体的单一性是一个显著的特征。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.B

（二）多项选择题

1．ABCD 2.ABCD .

（三）判断题

1．√ 2．×

# 1.4 典型的应用软件

## （一）单项选择题

1. 国内第一家提供微博网站服务是（ ）。

A．百度 B．360

C. 新浪 D. 腾讯

## （二）多项选择题

1. 下列应用中属于一类的是（ ）。

A. 微信 B.支付宝

C. 京东支付 D. 百度钱包

1. 下列应用中属于一类的是（ ）。

A. QQ B. MSN Messenger

C. Skype D. 今日头条

1. 与传统媒体相比，微博的优势在于其信息传播的高效性，以及（ ）。

A. 信息的时效性 B. 免费

C. 平台的开放性 D. 易用性

## （三）判断题

1. QQ是世界上第一款即时通信软件。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.C

（二）多项选择题

1．BCD 2.ABC 3.ACD.

（三）判断题

1．×

# 1.5移动应用的发展与趋势

## （一）单项选择题

1. PC端服务下降幅度最小的是（ ）。

A．视频 B．购物

C. 即时通信 D. 搜索

## （二）多项选择题

1. 移动互联网的突出优势体现在（ ）两方面。

A．美观 B．省电

C. 终端移动性 D. 高便携性

1. 移动互联网应用主要受限于（ ）。

A．终端能力 B．移动终端价格昂贵

C. 移动通信费用昂贵 D. 网络能力

## （三）判断题

1. 目前传统应用软件基本上都专门开发了相应的移动版本。（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D

（二）多项选择题

1．CD 2.AD

（三）判断题

1．√

# 1.6 移动开发职业分析

## （一）单项选择题

1. （ ）是和用户打交道的，代表项目组与用户沟通与项目需求有关的所有事项。

A．项目经理 B．产品经理

C. 测试人员 D. 开发人员

1. （ ）的最终任务是保证项目保质保量地按时完成。

A．项目经理 B．需求分析师

C. 测试人员 D. 开发人员

## （二）多项选择题

1. 可以从团队的（ ）这几个方面评价一个团队的好坏。

A．计划执行能力 B．研发成果

C. 团队氛围 D. 团队协作能力

## （三）判断题

1. 移动开发中开发人员和测试人员的比例应该是1:1（ ）。
2. 在开发团队中，主要成员的技术过硬，就可以顺利推进完成项目。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B 2.A

（二）多项选择题

1．ABCD

（三）判断题

1．× 2．×

# 2.1操作系统

## （一）单项选择题

1. 现代计算机体系结构基本上沿用（ ）体系结构。

A. 哈佛 B. 并行计算

C. 冯.诺依曼 D. 数据流计算

1. 通用计算机系统中CPU、内存和若干I/O设备等通过（ ）来进行通信。

A. 总线 B. 控制器

C. 存储器 D. 输入输出设备

1. （ ）是整个计算机系统的控制管理中心。

A. 控制器 B. CPU

C. 硬盘 D. 操作系统

1. 操作系统的功能不包括（ ）。

A．出错监测 B．通信

C. 程序执行 D. 提供HTML

## （二）多项选择题

1. 从功能上讲，计算机系统由（ ）组成。

A．运算器 B．控制器

C. 存储器 D. 输入和输出设备

1. 软件子系统主要包括（ ）。

A．操作系统 B．应用程序

C. 控制器 D. 系统软件

1. 硬件子系统主要包括（ ）。

A．中央处理器 B．主存储器

C. 各种外围设备 D. 输入和输出控制系统

## （三）判断题

1. 操作系统是控制和管理计算机系统内各种硬件和软件资源、有效组织多道程序运行的系统软件。（ ）
2. 用户需要执行程序时，操作系统必须先把它们装入内存，当程序正常完成或者发生意外而无法继续运行时，操作系统必须终止该程序的执行。（ ）
3. 操作系统的用户接口可以分为两类，即程序接口和命令行接口。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.C 2.A 3.D 4. D

（二）多项选择题

1．ABCD 2.ABD 3.ABCD

（三）判断题

1．√ 2．√ 3．×

# 2.2 移动操作系统

## （一）单项选择题

1. 为了充分发挥（ ），移动操作系统成为其必须的软件环境。

A．便携移动电源的能力 B．台式电脑的计算能力

C. 超级计算机的计算能力 D. 智能终端的计算能力

1. 移动终端设备由于要及时响应用户操作，因此需要具有比较强的（ ）。

A．易操作性 B．良好的移植性

C. 实时性 D. 无线网络可接入

1. 目前的移动操作系统中，（ ）系统占据的市场份额最大。

A．Android B．iOS

C. Windows Phone D. Symbian

## （二）多项选择题

1. 相对于通用操作系统，移动操作系统在（ ）方面更有突出的优点。

A. 强实时性 B. 无线网络接入

C. 统一的接口 D. 固化代码

1. 移动终端中有些功能是常用必备的，底层操作系统必须为这些功能提供支持，其中包括（ ）。

A. 收发短信 B.传感器支持

C. WIFI通信 D.日历

## （三）判断题

1. 移动操作系统只能应用在智能手机上。
2. 移动操作系统本质上是一种嵌入式操作系统。
3. 移动操作系统应支持打电话、发短信、日历、通讯录、WIFI通信等常用功能。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.C 3.A

（二）多项选择题

1．ABCD 2.ABCD

（三）判断题

1．× 2．√ 3．√

# 2.3 Android

## （一）单项选择题

1. Android是一个以（ ）为基础的开源移动操作系统。

A．Unix B．Linux

C. Windows D.Mac OS

1. 与iOS相比，Android最大的优势是（ ）。

A．强实时性 B．性能高

C. 占用资源少 D.开源

## （二）多项选择题

1. 以下系统中，（ ）为移动端操作系统。

A．Android B．ios

C. Windows7 D. Linux

1. Android Studio开发Android程序的优点在于（ ）

A．高效智能编辑 B．方便部署与调试

C. 简化了工程管理工作量 D. 方便项目更新与维护

## （三）判断题

1. Android系统只能应用于智能手机上（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B 2.D

（二）多项选择题

1．AB 2.ABCD

（三）判断题

1．×

# 2.4 iOS

## （一）单项选择题

1. iOS系统由（ ）公司开发的操作系统。

A．谷歌 B．苹果

C. IBM D. 微软

## （二）多项选择题

1. iOS通常使用（ ）语言进行开发。

A. C B. Objective-C

C. Swift D. C#

## 判断题

1. iOS应用必须在真机上运行测试。（ ）。
2. IOS可以使用Objective-C和Swift语言进行开发（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B

（二）多项选择题

1．BC

（三）判断题

1．× 2. √

# 2.5其他移动操作系统

## （一）单项选择题

1. Windows Mobile、Windows Phone后来被整合进（ ）系统中。

A．Windows7 B．Windows Phone

C. Windows Mobile D. Windows10

1. 黑莓的主要目标市场是（ ）。

A．家庭 B．商务手机

C. 游戏手机 D. 学生手机

## （二）多项选择题

1. 下述选项中（ ）为移动端操作系统。

A．Windows7 B．Android

C. Symbian D. iOS

## （三）判断题

1. Windows10是一个跨平台系统，无论手机、平板、笔记本、二合一设备、PC都可以运行（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.B

（二）多项选择题

1．BCD

（三）判断题

1．√

# 2.6 主流操作系统的比较

## （一）单项选择题

1. iOS系统和Android系统最大的区别是（ ）。

A．开发语言不同 B．兼容性不同

C. 平台开放性不同 D. 运行机制不同

1. Android和iOS都采用了（ ）浏览器引擎。

A．WebKit B．Trident

C. Blink D. Chrome

## 多项选择题

1. iOS系统和Android系统的区别是（ ）。

A．平台开放性不同 B．开发语言不同

C. 兼容性不同 D. 运行机制不同

## 判断题

1. iOS采用的是沙盒运行机制。（ ）
2. 安卓采用的是虚拟机运行机制（ ）。
3. Android系统比iOS市场占有率高的主要原因是Android系统平台更加开放（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.C 2.A

（二）多项选择题

1．ABCD

（三）判断题

1．√ 2．√ 3．√

# 3.1 移动应用的组成

## （一）单项选择题

1. 软件系统中主要的业务逻辑是在（ ）上处理运行的

A. PC端 B. 移动端

C. 服务器端 D. 路由器

1. PC端和移动端使用的一些业务是通过（ ）提交到服务器端

A. 网络 B. 手机端

C. DB服务器 D. 路由器

## （二）多项选择题

1. 移动应用的典型架构包含（ ）。

A. PC端 B. 移动端

C. 服务器端 D. 路由器

## (三）判断题

1. 一般软件开发中都使用数据库进行数据存储，因此查询请求最终会转化为对数据库的查询（ ）
2. 服务器是指硬件配置较高计算机设备。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.C 2.A

（二）多项选择题

1．ABC

（三）判断题

1.√ 2.×

# 3.2 业务逻辑开发语言

## （一）单项选择题

1. 从语言类型来看，编程语言的发展不包括以下哪个时代（ ）。

A.面向机器的编程语言 B.面向过程的编程语言

C.结构化程序设计语言 D.面向编程者的编程语言

1. （ ）不属于Java语言中变量类型。

A．int B．char

C. boolean D. var

1. 如果输出一个班级所有学生的数学成绩，应采用（ ）控制结构。

A. 顺序 B. 选择

C. 循环 D. 多条件

1. 以下哪种语言的变量可以不经过声明就可以直接使用（ ）。

A. JavaScript B. Java

C. C++ D. C

## （二）多项选择题

1. 声明变量有两种方式分别是（ ）。

A.隐式声明 B.显式声明

C.重复声明 D.变量赋值

## （三）判断题

1. 变量是一种使用方便的占位符，用于引用计算机内存地址，变量的值就存储在该地址中（ ）。
2. 各种高级语言中的关键词和语法存在不同，并且原理也是不同的（ ）。
3. 面向过程、结构化、面相对象的语言则被认为是“低级语言”（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.D 3.C 4．A

（二）多项选择题

1.AB

（三）判断题

1．√ 2．× 3.×

# 3.3 Web前端开发技术

## （一）单项选择题

1. 网页中基本页面的组成元素不包括（ ）

A. 文字 B. 图形 C.超链接 D. 网页文件

1. 下面说法错误的是( )。

A. CSS样式表可以使许多网页同时更新

B．CSS样式表可以控制页面的布局

C．CSS样式表只能静态地修饰网页

D．CSS样式规则由一个或多个样式属性及属性值组成

1. 客户端网页脚本语言中最为通用的是( ).

A.JavaScript    B．VB   C．Perl    D．ASP

1. JavaScript是运行在( )的脚本语言

A. 服务器端

B．客户端

C．在服务器运行后，把结果返回到客户端

D．在客户端运行后，把结果返回到服务端

## （二）多项选择题

1. 前端页面开发技术涉及 （ ）。

A．HTML B．CSS

C. Java D. JavaScript

1. HTML具有（ ）特点。

A. 简易性 B.可扩展性

C. 平台无关性 D.通用性

1. 可以使用JavaScript实现以下功能（ ）

A.嵌入动态文本于HTML页面

B.对浏览器事件做出响应

C. 读写HTML元素

D. 检测访客的浏览器信息

1. HTML5主要的新特性有（ ）

A．网页多媒体特性 B.本地存储特性

C.三维、图形及特效特性 D.设备兼容特性

## （三）判断题

1. HTML标记和属性一般不区分大小写（ ）。
2. 所有的HTML标记符都包括开始标记和结束标记（ ）。
3. 一个HTML文件的样式可以从其他的样式表中继承（ ）。
4. JavaScript既是一种解释型的脚本语言，也是一种基于对象的脚本语言（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.C 3.A 4.B

（二）多项选择题

1．ABD 2.ABCD 3.ABCD 4.ABCD

（三）判断题

1．√ 2．× 3.√ 4.√

# 3.4 Web服务器和应用服务器

## （一）单项选择题

1. （ ）是全球使用最多的Web服务器。

A．IIS B．Office

C.Ngix D. Apache HTTP服务器

## （二）多项选择题

1. 下述产品（ ）是Web服务器。

A．IIS B．Office

C.Ngix D. Apache HTTP服务器

## （三）判断题

1. Web服务器专门处理HTTP请求，应用程序服务器是通过很多协议来为应用程序提供商业逻辑（ ）。
2. Web服务通过接口方式向外提供各类服务（ ）。
3. Web服务器和应用服务器必须是两台高性能计算机（ ）。
4. 目前在实现上很多产品将Web服务器和应用服务器合二为一。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D

（二）多项选择题

1．ACD

（三）判断题

1．√ 2．× 3．× 4．√

# 3.5数据库

## （一）单项选择题

1. （ ）不是关系型数据库。

A．Mysql B．Sql Server

C. Oracle D. Neo4j

1. 数据库的完整性是指数据的（ ）

A.正确性和不被非法存取  B.合法性和不被恶意破坏

C. 正确性、有效性和相容性   D.并发控制

1. （ ）是通用的关系数据库语言。
2. SQL B.C

C.JavaScript D.Spacal

## （二）多项选择题

1. 目前已有的数据库类型包含（ ）。

A．关系型数据库 B．面向列的数据库

C. 面向图的数据库 D. 面向文档的数据库

1. 无论是哪种数据库，一个健壮的、实用的DBMS应该具备下述要求（ ）。

A. 实现数据不共享 B. 减少数据的冗余度

C. 数据的独立性 D. 数据实现集中控制

1. 数据一致性和可维护性以确保数据的安全性和可靠性的措施主要包括（ ）。

A. 安全性控制 B. 独立性控制

C. 并发控制 D. 完整性控制

## （三）判断题

1. 数据库系统应提供故障恢复功能（ ）。
2. 数据是数据库系统的核心和基础（ ）。
3. 大数据时代，NoSQL类数据库的出现是为了取代现在广泛应用的关系型数据库（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.C 3.A

（二）多项选择题

1．ABCD 2.BCD 3.ACD

（三）判断题

1．√ 2．× 3.×

# 3.6移动开发应用模式

## （一）单项选择题

1. 原生开发是指开发移动端的应用时，基于（ ）进行App开发。

A．移动端操作系统提供的原生开发语言

B．HTML、CSS、Javasript这些前端技术

C. 原生开发语言和前端技术一起

D. 以上都不对

1. 纯HTML开发方案最大的优势是（ ）。

A．用户体验好 B．界面美观 C. 性能好 D. 跨平台

1. 目前最稳定的混合开发方式（ ）。

A．单View混合型 B．多View混合型 C. Web主体型 D. 三种一样稳定

1. 在三种开发模式中，性能最快，安全性最高的是（ ）

A．Native App B．Hybrid App C. Web App D. 三种一样稳定

## （二）多项选择题

1. 开发移动应用时，根据移动端所采用的技术，可以将开发分为（ ）三种模式。

A. 原生开发 B. 纯HTML开发

C. 嵌入式开发 D. 混合开发

1. 下列领域的应用，最适合采用原生开发模式的是（ ）

A.频繁访问文件系统的应用 B.使用移动端传感器的应用

C.手游领域 D.地图导航领域

1. 混合开发按HTML5开发与原生开发的混合方式，通常分为（ ）类型

A. 多View混合型 B. 单View混合型

C. Web主体型 D. 纯HTML5混合型

1. 下述关于纯HTML方案的描述正确的是（ ）。

A．具有良好的平台移植性 B．发布升级方便

C. 功能和性能方面比原生开发要差

D.开发成本低，适用于任何类型的应用开发

1. 目前比较流行的Web主体型移动应用中间件包括（ ）。

A．PhoneGap B．WeX5 C. AppCan D. Rexsee

## （三）判断题

1. 混合开发同时使用原生的开发语言和前端页面技术两种方式，通过JavaScript和原生代码相互调用的形式将两者混合在一起（ ）。
2. Web主体型混合开发中的全Web开发，一定程度上有利于Web前端技术人员快速地构建页面样式，有利于在不同的平台上面展示同一个交互层，平台兼容性较好，因此，用户体验和性能上比原生App要好一点（ ）。
3. 相对而言，纯HTML方案最大的好处是平台可移植性，发布升级方便（ ）。
4. 原生开发的缺点在于用户体验差、App首次使用和更新升级时必须下载安装，比较麻烦（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.D 3.B 4.A

（二）多项选择题

1．ABD 2. ABCD 3.ABC 4.ABC 5.ABCD

（三）判断题

1．√ 2．× 3. √ 4.×

# 3.7移动开发中的权限与安全

## （一）单项选择题

1. “普通隐私权限”包括（ ）。

A. 打开摄像头 B. 打开WiFi开关

C. 发送短信 D. 使用话筒录音

## （二）多项选择题

1. “重要隐私权限”包括（ ）。

A. 打开WiFi开关 B. 拨打电话

C. 打开数据网络 D. 使用话筒录音

1. 一些恶意App可能会利用隐私授权给用户带来（ ）危害。

A.私自读取联系人信息从而造成信息泄露

B.利用位置的授权泄露个人地理位置信息等

C.默认关注一些社交公众号，并进行消息推送

D.利用电话呼叫的授权自动拨打收费电话

1. 移动软件开发者在采集用户信息时要遵循（ ）的原则。

A. 必要 B. 保密

C. 正当 D. 合法

## （三）判断题

1. 由于采用原生开发模式的安全性能较高，因此其开发出的App在使用获取设备信息等这类普通隐私权限的时候不必提示用户（ ）。
2. 如果App本身嵌入了基于地理位置的功能，或者具有地图功能（包含地理查询），那么它可以要求拥有“位置”的权限，否则该App就是越权（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B

（二）多项选择题

1．BD 2．ABCD 3．ACD

（三）判断题

1．× 2．√

# 4.1 Android开发概述

## （一）单项选择题

1. Android操作系统底层为（ ）。

A. Windows XP B. Linux

C. UNIX D. DOS

1. （ ）及更高版本开始提供全面的Kotlin支持

A. Android Studio 1.0 B. Android Studio 2.0

C. Android Studio 3.0 D. Android Studio 4.0

1. Goolge目前推荐使用（ ）开发Android应用。

A. MyEclipse B. Eclipse Android

C. Android Studio D. Intellij IDEA

1. App Inventor不需要复杂的安装和配置，它直接运行在（ ），是一个图形化、积木式的Android开发环境。

A. 浏览器 B. 模拟器

C. 真机 D. 笔记本电脑

1. Android的特点不包括（ ）

A.开源 B. 仅能运行在手机上

C. 升级较为频繁 D. 支持多种应用

1. Android开发流程不包括 （ ） 。

A．编码 B．构建和运行 C．测试 D．流片

1. 下面说法错误的是（ ）

A. 小米操作系统MIUI是以Windows为基础进行开发的

B. MIUI一个重要特点是快速更新

C. MIUI目前已经发布多个版本，覆盖多个国家和地区，支持多种语言

D. MIUI提供MIUI安全中心、小米消息推送服务、应用双开与系统分身、MIUI天气、小米云服务等多个应用

1. 在开发Android程序中，说法错误的是（ ）

A. 开发前需要完成初始化工作，包括开发环境进行配置和创建对应类型的工程文件

B. 编码阶段主要工作是根据软件需求和系统设计要求，编写代码

C. 当编码工作完成后，就需要在真机或虚拟设备上进行构建和运行

D. 软件编写后，不需要经过测试，就可以发布出去

1. 开发Android程序中，下面说法正确的是（ ）

A.一定使用Java语言

B.一定使用C或C++语言

C.一定使用Kotlin语言

D.上面说法均错误

1. 开发Android程序流程正确的次序是（ ）

A. 初始化、编码、构建和运行、测试和发布

B. 初始化、构建和运行、编码、测试和发布

C. 初始化、编码、测试和发布、构建和运行

D. 编码、初始化、构建和运行、测试和发布

## （二）多项选择题

1. Android的程序运行可以采用（ ）的方式。

A. 真机 B. 浏览器

C. 模拟器 D. 笔记本电脑

1. Android的应用市场包括（ ）。

A. 豌豆荚 B. 华为

C. App Store D. 小米

1. Android开发支持的编程语言有（ ）。

A. Java B. Swift

C. Kotlin D. C++

1. 开发Android应用程序，截止到目前可以使用（ ）工具开发。

A．Android Studio B．App Inventor

C. Word D. PhotoShop

1. Android应用程序资源文件可以包括（ ）。

A．图片 B．声音 C．菜单 D．字符串

1. 小米操作系统MIUI的特点包括（ ）

A. 小米操作系统MIUI是以Android为基础进行开发的

B. MIUI版本快速更新

C. MIUI目前已经发布多个版本，覆盖多个国家和地区，支持多种语言

D. MIUI提供MIUI安全中心、小米消息推送服务、应用双开与系统分身、MIUI天气、小米云服务等多个应用

## （三）判断题

1. 应用发布前对软件签名认证，是为了证明软件开发者的身份，防止被冒名顶替（ ）。
2. 每个开发的Android应用都可以用在所有的Android手机上（ ）。
3. 开发Android一定要使用Android Studio（ ）
4. 开发Android一定要使用Java语言（ ）
5. Android应用程序一定要放在应用市场上用户才能够安装使用（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题（每题3分，共45分）

1.B 2.C 3.C 4.A 5.B

6.D 7.A 8.D 9.D 10.A

（二）多项选择题（每题5分，共25分）

1．AC 2.ABD 3.ACD 4.AB 5.ABCD 6.ABCD

（三）判断题（每题2分，共30分）

1．√ 2．× 3. × 4. × 5. ×

# 4.2 Android开发基础

## （一）单项选择题

1. 在Android中，下面说法正确的是（ ）。

A. 每个应用程序必须有一个“清单”文件（AndroidManifest.xml）

B. Android中的资源文件不能是视频

C. Android不能针对不同分辨率屏幕设置不同的布局文件

D.“清单”文件（AndroidManifest.xml）记录了应用程序运行时所需要的最低电量

1. 关于Android Studio下面说法正确的是（ ） 。

A. Android Studio仅支持Windows操作系统

B. Android Studio基于浏览器运行

C. Android Studio基于Intellij IDEA社区版本开发

D. Android Studio开发的程序只能运行在模拟器上

1. 在Android Studio的“Android”视图中，说法错误的是（ ）。

A. 在该视图下，包含app和Gradle Scripts两个文件夹

B. app文件夹下的java子文件夹存放用户编写的程序代码和测试代码等

C. app文件夹下的res子文件夹存放资源文件，包括绘图、布局、字符串等

D. app文件夹下的manifests子文件夹存放手机配置信息等

1. Android系统架构采用分层管理，从下到上的次序为（ ）

A. Linux内核层、系统运行库层、应用框架层和应用层

B. 系统运行库层、Linux内核层、应用框架层和应用层

C. Linux内核层、应用框架层、系统运行库层和应用层

D. Linux内核层、系统运行库层、应用层和应用框架层

1. Android系统提供的应用程序（例如联系人、短信、电话等）和软件厂商、用户开发的应用程序位于（ ）

A. Linux内核层

B.系统运行库层

C.应用框架层

D.应用层

1. 在Android系统中，共有4个不同类型的应用组件，不包括（ ）

A.Activity

B.电话

C.服务（Service）

D. 内容提供程序（Content Provider）

1. Android的一个特点是程序代码和资源互相分离。这样做的好处是（ ）

A．可以针对不同设备、不同国家等配置单独的资源文件，而执行相同的代码

B.有利于美工人员编写服务器代码

C.不同屏幕分辨率使用不同的逻辑代码

D.不同手机显示的界面和逻辑不一样

1. 关于Android四种应用组件，说法正确的是（ ）

A.服务（Service）必须要有界面

B.内容提供程序（Content Provider）用于管理共享数据

C.广播接收器（Broadcast Receiver）用于资源管理

D. 应用程序只能有一个Activity

## （二）多项选择题

1. Android系统架构采用分层管理，包括（ ）。

A．Linux内核层 B．系统运行库层

C．应用框架层 D．应用层

1. Android开发的应用组件包括（ ）等。

A．Activity B．服务

C. 内容提供程序 D. 广播接收器

1. Android应用程序资源文件可以包括（ ）。

A．图片 B．声音 C．菜单 D．字符串

1. （ ）位于Android系统架构的应用层

A．联系人应用程序

B．短信应用程序

C．京东应用程序

D．淘宝应用程序

1. 在Android系统中，每个应用程序必须有一个“清单”文件（AndroidManifest.xml），该文件记录了（ ）

A.应用程序所包含的应用组件

B.需要的用户权限、运行所需要的最低API等级

C.需要的软硬件功能（例如蓝牙、多点触摸屏等）

D.需要电池电量、网络服务器等配置信息

## （三）判断题

1. Android底层基于Linux操作系统，使用Linux核心驱动各种硬件，管理进程（ ）。
2. SQLite数据库服务，SSL网络安全访问等位于系统运行库层（ ）
3. 每个应用程序必须有一个“清单”文件（AndroidManifest.xml）（ ）
4. 在Android系统中，共有4个不同类型的应用组件，分别是Activity、服务、内容提供程序、资源管理器（ ）
5. 在Android中，任何应用都可以启动其它应用的组件。这样做的好处是减少了程序的工作量，更有利于协同工作（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题（每题3分，共45分）

1.A 2.C 3.D 4.A 5.D

6.B 7.A 8.B

（二）多项选择题（每题5分，共25分）

1．ABCD 2.ABCD 3.ABCD 4.ABCD 5.ABC

（三）判断题（每题2分，共30分）

1．√ 2． √ 3. √ 4. × 5. √

# 4.3使用Android Studio开发程序

## （一）单项选择题

1. 使用Android Studio开发时，提供执行各种操作的快捷按钮，包括运行、调试程序等的是以下哪个部分（ ）。

A. 状态栏 B. 导航栏

C. 工具栏 D. 编辑器

1. 关于Android Studio下面说法正确的是（ ）。

A.Android Studio仅支持Windows操作系统

B.Android Studio基于浏览器运行

C.Android Studio基于Intellij IDEA社区版本开发

D.Android Studio开发的程序只能运行在模拟器上

1. 使用Android Studio开发时，不包括在创建新工程向导页填入的信息是（ ）。

A. 应用程序的名字 B. 公司域名

C. 工程位置 D. 运行的Android目标设备

1. 为了能够在代码中访问组件，每个组件需要（ ）用来做标识。

A. 按钮组件 B. 标识符

C. Activity D. 文本文件

1. 使用Android Studio创建工程时，需指定应用程序运行的设备及版本，下面说法正确的是（ ）

A.版本越高越好，版本越高，意味着该程序能运行在较多设备上

B.版本越低越好，最好是1，这样古董手机也能运行该程序

C.版本选择需要根据目标客户群，选择适当版本

D.版本选择应以程序员自己手机上的版本为准，这样方便调试程序

1. 使用Android Studio开发程序时，项目中（ ）

A.不能包括Java文件

B.不能包含布局文件

C.所有代码必须放在res文件夹中

D.以上说法都不对

1. 使用Android Studio布局编辑器时，用户不可以（ ）

A.使用鼠标通过拖拽动作将按钮、编辑框等组件添加到Activity界面中

B.修改各组件相对位置关系

C.修改组件属性，例如id等

D.修改Activity的启动顺序

1. 在Android Studio开发程序时，需要构建和运行程序，将应用程序部署到目标设备上，下面说法错误的是（ ）

A. 目标设备可以是真实设备

B. 目标设备可以是Android虚拟设备（Android Virtual Device，AVD）

C.用户不能修改AVD的参数，例如屏幕分辨率

D. 使用真实设备调试程序速度会更快

## （二）多项选择题

1. Android程序可以运行在下列哪些设备上（ ）。

A. 手机 B. 平板

C. TV D. 手表

1. 在Android Studio的工具窗口里，app文件夹下主要包含了（ ）。

A. Gradle Scripts文件夹 B. manifests文件夹

C. java文件夹 D. res文件夹

1. Android Studio支持的操作系统为：

A.Windows

B.MacOS

C.Linux

D.Dos

1. 在Android Studio中，用户可以（ ）

A.编辑代码

B.运行程序

C.版本控制

D.修改用户手机内存大小

1. Android Studio是由多个部分组成的集成开发环境，包括（ ）

A.菜单栏

B.工具栏

C.编辑器窗口

D.导航栏

1. 在Android Studio中编写代码时，说法正确的是（ ）

A.用户可以编写界面响应代码

B.用户可以编写业务逻辑代码

C.用户可以编写代码，修改文本框内容

D.用户可以编写代码，为按钮设置单击事件监听器

## （三）判断题

1. Android Studio的开发环境中，状态栏是提供对项目管理、搜索和版本控制等的访问（ ）。
2. 应用程序界面最重要的工作之一是设计界面元素（ ）。
3. 当用户点击按钮后，（用代码实现）弹出登录对话框，这属于业务逻辑代码的任务（ ）。
4. 选择系统映像时必须大于前面创建项目时指定的目标设备的版本号（ ）。
5. Android Studio基于IDEA开发，同时专门为开发Android量身定做了相关工具，是集编辑、构建、测试、代码分析、模拟运行、版本控制等为一体的集成开发环境（ ）
6. Android Studio不需要安装即可使用（ ）
7. 应用程序界面最重要的工作之一是设计界面元素，包括界面中包含的组件及其相互位置关系（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题（每题3分，共45分）

1.C 2.C 3.D 4.B 5.C

6.D 7.D 8.C

（二）多项选择题（每题5分，共25分）

1．ABCD 2. BCD 3.ABC 4.ABC 5.ABCD 6.ABCD

（三）判断题（每题2分，共30分）

1．× 2．√ 3.× 4.× 5．√ 6. × 7. √

# 4.4使用App Inventor开发程序

## （一）单项选择题

1. 在App Inventor中的组件面板的布局类组中，不属于系统提供的布局的是（ ）。

A. 滑动条布局 B.水平布局

C. 表格布局 D.垂直布局

1. 在App Inventor的“逻辑设计”界面中，其内置块不包括（ ）

A. 过程 B. 颜色

C. 逻辑 D. 图像

1. 在App Inventor逻辑设计里面，“A大于等于B”代码块位于（ ）内置块。

A．控制 B．逻辑

C．极值 D．变量

1. 关于App Inventor下面说法正确的是（ ） 。

A. App Inventor需要复杂的安装和配置

B. App Inventor基于浏览器运行

C. App Inventor采用语法糖方法来简化Android App编写

D. App Inventor不能编写复杂逻辑，只能是简单逻辑

1. 在App Inventor逻辑设计里面，内置块不包括（ ）模块。

A．控制 B．逻辑

C．极值 D．变量

1. 在App Inventor逻辑设计里面，“如果…则…”代码块位于（ ）内置块。

A．控制 B．逻辑

C．极值 D．变量

1. 在App Inventor逻辑设计里面，用户不能够添加（ ）代码块。

A．添加变量并初始化 B．对数组进行排序

C．对数字进行比较 D．将两个数相加

1. 在App Inventor组件设计里面，说法正确的是（ ） 。

A. 每个应用程序只能有一个屏幕(screen)

B. 系统提供了10种布局，包括绝对布局、帧布局等

C. 用户界面组件包括按钮、复选框、标签等

D. 布局一定要放在文本输入框里面

1. 使用App Inventor设计界面时，用户不能够（ ）。

A．添加布局 B．添加键盘

C．添加用户界面组件，例如按钮 D．添加照相机

## （二）多项选择题

1. App Invertor采用( )的方法来简化Android App编写。

A. 积木式 B. 可视化

C. 声控式 D. 模块化

1. App Inventor提供了( )方式进行程序的开发与测试。

A．Wi-Fi B．USB数据线连接手机

C．模拟器 D．投影仪

1. 在App Inventor中，可以设置的组件包括（ ）。

A.按钮 B. Web浏览框

C.通信连接 D. 乐高机器人

1. 在App Inventor逻辑设计里面，能够完成的逻辑实现有（ ）

A. 添加水平布局

B. 选择 “初始化全局变量…为” 代码块并进行拖动

C. 添加表格布局，并修改表格布局属性

D. 数字“1”按钮的处理逻辑

1. 使用App Inventor实现计算器，可能要用到代码块（ ）。

A. 控制块中的“如果...则...”

B. 数学块中的“值”

C. 变量块中的“设置...为...”

D. 逻辑块中的“相等”

1. 使用App Inventor设计界面时，用户能够添加（ ）。

A．布局 B．用户界面组件，例如按钮

C．照相机 D．键盘

1. 在App Inventor逻辑设计里面，用户能够添加（ ）代码块。

A．逻辑 B．控制

C．数学 D．变量

1. 使用App Inventor开发应用程序，一般包括如下步骤（ ）。

A．需求分析 B．界面设计

C．逻辑设计 D．运行部署

## （三）判断题

1. 对于非专业开发人员或零基础人员来说，使用Android Studio则方便简单很多（ ）。
2. App Inventor应用程序的开发流程有几个步骤，首先完成用户需求，并编写代码，然后配置环境、开发测试，最后发布（ ）。
3. App Inventor提供了通过Wi-Fi、USB数据线连接手机或者模拟器等三种方式进行程序的开发与测试（ ）
4. App Inventor允许用户自定义变量，并且为该变量赋值（ ）
5. App Inventor内置块包括控制、逻辑、数学、文本、列表、颜色、变量、过程等8种模块，并且每种模块都使用不同颜色用于区分（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题（每题3分，共45分）

1.A 2.D 3.B 4.B 5.C

6.A 7.B 8.C 9.B

（二）多项选择题（每题5分，共25分）

1.ABD 2.ABC 3.ABCD 4.BD 5.ABCD

6.ABC 7.ABCD 8.ABCD

（三）判断题（每题2分，共30分）

1.× 2.× 3. √ 4. √ 5. √

# 5.1 iOS开发概述

## （一）单项选择题

1. （ ）是iOS应用程序最佳的集成开发环境。

A. Xcode B. Eclipse

C. NetBeans D. Gcc

1. 下述选项（ ）是iOS常用开发语言。

A. C B. C++

C. Objective-C D. Java

## （二）多项选择题

1. Xcode能够编译（ ）多种语言，并生成运行速度快、体积小的二进制文件（ ）。

A. C B. C++

C. Objective-C D. Java

1. iOS开发的开发流程与安卓开发非常相似，但是多了（ ）步骤。

A. 注册 B. 测试

C. 发布 D. 审核

## （三）判断题

1. 开发者需要先注册App ID，在被苹果公司正式确认为开发者之后才可以开始正式开发产品。（ ）
2. Swift自从发布以来，发展迅速，取代了Objective-C。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.C

（二）多项选择题

1． ABCD 2. AD

（三）判断题

1.√ 2.×

# 5.2 iOS开发基础

## （一）单项选择题

1. （ ）是指应用正在进入前台状态，但是还不能接受事件处理。

A.前台非活动态 B.前台活动态

C.后台状态 D.挂起状态

1. 进入（ ）的应用处于“冷冻”状态，不能执行代码。如果系统内存不够，应用会被终止。

A.前台非活动态 B.前台活动态

C.后台状态 D.挂起状态

1. iOS的系统架构分为4个层次，由上到下，第三层为（ ）。

A. Cocoa Touch层 B. Media层

C. Core Services层 D. Core OS层

1. （ ）层包含创建iOS应用程序所需的一些基本系统服务

A. Cocoa Touch层 B. Media层

C. Core Services层 D. Core OS层

（二）多项选择题

1. 《应用程序商店审核指南》包含下述（ ）。

A. 安全 B. 性能

C. 商业 D.法律

1. iOS的系统架构分为（ ）层次。

A. Cocoa Touch层 B. Media层

C. Core Services层 D. Core OS层

1. 存在下述情况（ ）的App很可能无法通过审核。

A. 应用中出现苹果的图标 B. 具有人身攻击的应用

C. 应用功能与描述不符 D. 应用中更改了静音键的功能

## （三）判断题

1. iOS是底层硬件和应用程序的中介。创建的应用程序不能直接访问硬件，需要和系统接口进行交互（ ）。
2. iOS应用可以直接发布在App Store（ ）。
3. 被挂起的应用是可以重新运行的，此时状态迁移过程为：挂起→后台状态→前台非活动态→前台活动态（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.D 3.C 4.A

（二）多项选择题

1．ABCD 2.ABCD 3.ABCD

（三）判断题

1．√ 2．× 3. √

# 5.3 iOS开发

## （一）单项选择题

## （二）多项选择题

1. iOS的原生开发语言包括（ ）.

A．Objective-C B.Java

C. Swift D.Kotlin

## （三）判断题

1. Xcode中既可以使用模拟器运行项目，也可以真机运行（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1. 2.

（二）多项选择题

1．AC

（三）判断题

1．√

# 6.1微信公众号

## （一）单项选择题

1. 微信推出微信公众平台是基于（ ）的理念。

A. 再小的个体也有自己品牌 B. 利用公众平台收费

C. 通过公众平台收集用户信息 D. 降低竞争压力

1. （ ）每天（24小时内）只可以群发一条消息。

A. 个人号 B. 订阅号

C. 服务号 D. 企业号

1. （ ）每个月（自然月）仅可以发送4条群发消息。。

A. 个人号 B. 订阅号

C. 服务号 D. 企业号

1. 公众平台是（ ）旗下的产品。

A.阿里巴巴 B. 腾讯

C. 京东 D. 新浪

1. 个人想发布信息，构建与读者之间更好的沟通与管理模式，应申请（ ）。

A．订阅号 B．服务号

C. 企业微信 D. 小程序

1. 企业借助公众平台想建立员工与企业IT系统间的连接，应采用（ ）。

A．订阅号 B．服务号

C. 企业微信 D. 小程序

1. 公众号支持（ ）级菜单。

A．4 B．3

C. 2 D. 1

1. 想自主开发特定功能并与公众号关联，需要一个（ ）应用服务器。

A．存储量大的 B．高性能的

C. 局域网内的 D. 具有公网固定IP的

1. 公众号中一个一级菜单关联的二级菜单最多可以有（ ）个。

A．4 B．5

C. 6 D. 7

1. 第三方对公众号进行自主开发时，定制的程序应部署在（ ）。

A．开发者本地 B．公众平台

C. 微信服务器 D. 第三方的应用服务器

1. 公众号的一级菜单最多可以有（ ）个。

A．1 B．2

C. 3 D. 4

1. （ ）协议为用户资源授权提供的一个安全、开放而又简易的标准。

A．OpenID B．JavaScript

C. Token D. OAuth

## （二）多项选择题

1. 微信公众号目前有三种，包括（ ）。

A. 个人号 B. 订阅号

C. 服务号 D. 企业号

1. 公众平台将公众号的运行主体分为（ ）和其他组织这几种类型。

A. 个人 B. 个体户

C. 企业 D. 媒体

1. 微信公众平台自带功能包括（ ）。

A．自动回复 B．自定义菜单

C．投票管理 D. 会员管理

1. 微信公众平台的自动回复可以在（ ）时回复预定义的内容。

A．收到关键词 B．阅读信息

C．被关注 D．收到消息

1. 在公众平台的 “统计”中，可以对（ ）的使用情况进行统计和分析。。

A．图文 B．用户

C．设备资源 D．菜单

1. 公众平台的“管理”中，可以对（ ）进行管理

A．消息 B．程序

C．用户 D．素材

## （三）判断题

1. 用户需要先验证身份才可以关注成功企业号。（ ）。
2. 服务号主要偏于为用户传达资讯（类似报纸杂志）（ ）。
3. 不同类型的主体申请公众号时需要的材料是完全相同的（ ）。
4. 公众平台的“被关注回复”可以设置很多条回复消息，每次可以随机回复（ ）。
5. 公众平台的关键词回复每条规则中下面可以设置一条或多条回复内容（ ）。
6. 公众号的用户在公众号中都有一个唯一的ID，称为OpenID（ ）。
7. 微信公众平台提供开发接口可以获得用户的地理位置信息，而且不需要用户授权（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.B 3.C 4.B 5.A

6.C 7.C 8.D 9.B 10.D

11.C 12.D 13. 14. 15.

（二）多项选择题

1．BCD 2.ABCD 3.ABC 4.ACD 5.ABD

6. ACD

（三）判断题

1．√ 2．× 3.× 4. × 5. √

6．√ 7．× 8. 9. 10.

# 6.2微信小程序

## （一）单项选择题

1. （ ）是一种不需要下载安装即可使用的移动应用。

A．Microsoft Office B．微信小程序

C. 朋友圈 D. 新浪体育APP

1. （ ）原则强调在用户进行某一个操作流程时，应避免出现用户目标流程之外的内容而打断用户

A．重点突出 B．流程明确

C. 视觉规范 D. 反馈及时

1. （ ）原则强调当不可避免的出现加载和等待的时候，需要予以及时的反馈以舒缓用户等待的不良情绪。

A．重点突出 B．流程明确

C. 视觉规范 D. 反馈及时

1. 小程序的开发人员需要先在管理后台中设置相应的（ ）权限。

A．管理员 B．体验者

C．开发者 D．登录

## （二）多项选择题

1. 申请小程序账号需要通过（ ）个步骤。

A．填写帐号信息 B．邮箱激活

C．打电话验证 D．信息登记

1. 开发小程序的步骤包括（ ）。

A．注册 B．小程序信息完善

C．开发小程序 D．提交审核和发布

## （三）判断题

1. 用户可以用同一个邮箱申请订阅号和微信小程序的账号（ ）。
2. 小程序平台与服务号或订阅号平台的AppID是通用的（ ）。
3. 开发的小程序需要提交审核并通过后才能发布（ ）。
4. 小程序同一个页面中使用的加载动画越多越好（ ）。
5. 《小程序设计指南》中的内容仅适用于小程序的设计（ ）。
6. 在用户进行某一个操作流程时，应避免出现用户目标流程之外的内容而打断用户（ ）。
7. 小程序的使用过程中，当不可避免的出现加载和等待的时候，不需要提示，用户可以等待（ ）。
8. 小程序的载入过程中，为了保持界面的简介，不建议使用动画效果（ ）。
9. 为了最大化利益，用户进行搜索时，应该在页面中间跳出广告（ ）。
10. 在小程序的管理平台中，管理员可以通过勾选的方式设置任何用户的权限（ ）。

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B 2.B 3.D 4.C

（二）多项选择题

1．ABD 2.ABCD

（三）判断题

1．× 2．× 3. √ 4. × 5. ×

6. √ 7. × 8. × 9. × 10. √

# 7.1软件危机和软件工程的产生

## （一）单项选择题

1. 为解决软件危机问题，北大西洋公约组织（NATO）于1968年召开计算机科学会议，讨论软件危机问题，提出了（ ）的概念。

A．软件工程 B．程序

C. 文档 D. 软件

1. 软件开发的过程模型、过程活动，软件开发的方法和技术，软件开发的工具和环境，软件项目管理，软件过程改进是系统化的统一整体体现了（ ）。
   * 1. 软件开发、运行和维护是系统的
     2. 软件开发、运行和维护是规范的
     3. 软件开发、运行和维护是可量化的
     4. 以上都不是
2. 软件产业是在（ ）产生的。

A．上世纪初 B．20世纪中期

C. 20世纪90年代 D.本世纪初

1. 本质上看，软件危机是落后的软件生产方式与迅速增长的（ ）之间存在矛盾。

A．软件过程模型 B．软件从业者

C. 软件工具 D. 软件需求

1. 与CPU、内存等不同，软件是组成计算机系统的（ ），不能直接可见，这一特点给开发和维护带来了客观困难。

A．必要部件 B．重要部件

C. 物理部件 D. 逻辑部件

## （二）多项选择题

1. 根据电器电子工程师协会对软件工程的定义，要求软件开发、运行和维护的过程是（ ）。

A．系统的 B．规范的

C. 可视的 D. 可量化的

1. 软件危机的典型表现包括（ ）。

A．软件的产品质量无法保证

B．软件开发的成本预算难以预测

C. 软件产品缺少适当的文档资料

D. 软件开发的进度计划难以预测

1. 产生软件危机产生的原因包括（ ）。

A．软件开发过程难以衡量

B．软件规模越来越大、复杂性越来越高

C. 缺乏有效的开发和维护方法

D. 用户需求难以明确

1. 用户需求难以明确，这主要是指（ ）。

A．用户在软件开发出来之前，自己也不确定软件具体需求，对软件开发需求的描述不准确、有错误或二义性

B．在软件开发过程中，用户还会陆续提出修改软件功能、界面等方面的要求

C. 软件开发人员和用户对需求的理解有偏差

D. 软件开发人员在准确理解需求前就匆忙开始编写程序

## （三）判断题

1. 由于“软件危机”是软件上的问题，因此计算机硬件相关的研究和开发教训并没有多大的借鉴价值。（ ）
2. 对于用户需求难以明确这一问题，只要在开发前确定用户想要达成的效果即可。（ ）
3. 由于过分地依赖软件开发人员的技巧和创造性，使软件产品缺少统一标准、难以理解，也是产生软件开发危机的重要原因。（ ）
4. 电气电子工程师协会（IEEE）给出的软件工程定义是：（1）将系统的、规范的、可量化的方法应用于软件的开发、运行和维护过程，即将工程化应用于软件；（2）对（1）中所述方法的研究。（ ）
5. 在软件开发过程中，用户不会再提出修改软件功能、界面等方面的要求。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.A 3.B 4.D 5.D

（二）多项选择题

1．ABD 2.ABCD 3. ABCD 4. ABCD

（三）判断题

1．× 2．× 3．√ 4．√ 5．×

# 7.2 软件开发的过程模型

## （一）单项选择题

1. （ ）是提出最早、应用最广泛的软件过程模型，也是软件工程实践中应用最广泛的过程模型。

A．瀑布模型 B．增量模型

C. 快速原型模型 D. 敏捷开发模型

1. 在（ ）中，软件被作为一系列的增量构建，对每个构件进行分析、设计、实现、集成和测试。

A．瀑布模型 B．增量模型

C. 快速原型模型 D. 敏捷开发模型

1. （ ）不用等到所有用户需求的确定，只要某个增量包对用需求的确定后即可开发。

A．瀑布模型 B．增量模型

C. 快速原型模型 D. 敏捷开发模型

1. （ ）需要迅速建造一个可以运行的软件模型，以便开发人员与用户达成共识、理解和澄清问题。

A．瀑布模型 B．增量模型

C. 快速原型模型 D. 敏捷开发模型

1. （ ）是一种应对快速开发的需求的方法，它们在短周期的迭代中生产软件，并允许更大的设计变化。
2. 瀑布模型 B．增量模型

C. 快速原型模型 D. 敏捷开发模型

## （二）多项选择题

1. 敏捷软件开发宣言包括（ ）。

A．个人和互动高于过程和工具 B．可工作软件高于详尽的文档

C．客户合作高于合同谈判 D．响应变化高于遵循计划

1. 常用的软件过程模型有（ ）。

A．瀑布模型 B．增量模型

C. 原型模型 D. 螺旋模型

1. 增量模型的缺点包括（ ）。

A．由于各个构件是逐渐加入已有软件体系结构中的，如果设计不好则加入构件会破坏已构造好的部分。

B．增量模型的灵活性可以适应变化，但也很容易变为为边做边修改模型，从而使软件过程的控制失去整体性。

C．如果增量包之间存在相互依赖的情况且未很好处理，则必须做完整的需求分析。

D．完全完成一个活动之后才能开始下一项活动。

## （三）判断题

1. 由于瀑布模型关键活动的划分比较明确，并且是线性顺序依次完成，活动之间联系较低，因此瀑布模型流程简单便于管理（ ）。
2. V形瀑布模型中有多个不同层次的测试与开发阶段对应起来（ ）。
3. 增量提交是指在项目开发周期内，以一定的时间间隔开发软件的一部分（ ）。
4. 增量模型能够在较短时间内向用户提交一些有用的工作产品，因此能够解决用户的一些迫切需要使用的功能（ ）。
5. 快速模型建立起来的系统因为连续的修改可能使产品质量降低（ ）。
6. 为了规范地描述软件开发的管理和技术活动，需要建立软件过程模型，以定义软件开发的各个阶段，并描述它们之间的关系。（ ）
7. 瀑布模型是提出最早、应用最广泛的软件过程模型，也是软件工程实践中应用最广泛的过程模型。（ ）
8. 瀑布模型是在项目的开发过程中通过完成一系列增量来开发整个系统。（ ）
9. 敏捷开发认为面对面的沟通没有书面文档有效。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A 2.B 3.B 4.C 5.D

（二）多项选择题

1．ABCD 2.ABCD 3．ABC

（三）判断题

1．√ 2．√ 3．× 4.√ 5. √

6．√ 7．√ 8．× 9. ×

# 7.3 软件开发的需求分析

## （一）单项选择题

1. 与传统的软件开发不同，移动开发直接面对的用户是（ ）。

A．公司集团 B．海量用户

C. 工厂车间 D. 技术人员

1. 通常情况下，用户需求可以分为基本需求、期望型需求和兴奋型需求，其中重要性、紧急性最高的需求是（ ）。

A.期望型需求 B.基本需求

C.兴奋型需求 D.同等重要

1. （ ）是产品的根源，是系统开发的基础。

A．需求 B．设计

C. 实现 D.代码

1. 需求通常包括（ ）、质量需求和约束性三类需求。

A．并发量需求 B．性能需求

C.非功能需求 D. 功能需求

## （二）多项选择题

1. 高质量的需求分析从（ ）等方面入手改进软件质量。

A．形式化要求 B．提高软件生产率

C. 降低开发成本 D. 减少早期错误

1. 向目标软件的利益相关方展开调查获取软件需求的方法主要有（ ）

A．访谈和会议 B．业务文档分析

C. 调查问卷 D. 现场调研

1. 需求验证的主要形式是组织需求评审，主要评审（ ）这几个方面。

A．一致性 B．现实性

C. 完整性 D. 有效性

1. 评估一个需求点是不是用户痛点的方式主要有（ ）。

A．反向判断法 B．付费策略法

C. 需求层次判断法 D. 调查问卷法

1. 面向对象分析方法（OOA）所建立的模型包括（ ）。

A．功能模型 B．动态模型

C．用户模型 D．数据模型

1. 结构化分析（Structured Analysis）是面向数据流进行分析的方法，通过结构化分析主要建立的模型包括（ ）。

A．实体关系图 B．数据流图

C．状态转换图 D．对象图

## （三）判断题

1. 非功能性需求由于和软件功能不太相关，因此在软件需求分析过程中可以稍加忽视以节省人力（ ）。
2. 为了保证软件系统设计质量，面对客户变更的需求应及时冻结（ ）。
3. 与传统的软件开发不同，移动开发直接面对海量的用户，准确掌握用户需求、深入理解用户使用场景，是移动开发是否能取得成功的关键。（ ）
4. 对于移动开发而言，由于用户数量巨大、竞争激烈，需求变更往往比传统软件更为频繁。（ ）
5. 对需求进需要按照优先级进行排序，主要通过重要性和紧急性来进行判断。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.B 2.B 3.A 4.D

（二）多项选择题

1．BCD 2.ABCD 3.ABCD 4.ABC 5.ABD

6.ABC

（三）判断题

1．× 2. × 3.√ 4.√ 5.√

# 7.4移动开发的设计

## 单项选择题

1. 软件需求讲述的是“做什么”，而（ ）解决的是“怎么做”的问题。

A. 软件开发 B. 软件测试

C. 软件设计 D. 需求分析

1. （ ）定义软件中各个主要的结构元素之间的关系，确定一种架构模式。

A. 体系结构设计 B. 构件设计

C. 数据设计 D. 接口设计

1. 程序员可以根据（ ）编写出程序代码，类似于建筑工程领域的设计图纸。

A. 数据设计 B. 概要设计

C. 详细设计 D. 接口设计

1. （ ）将需求分析阶段产生的信息模型转化为实现软件数据结构的过程。

A. 数据设计 B. 概要设计

C. 详细设计 D. 接口设计

1. （ ）是概要设计基础，也是最高层次的设计。

A．体系结构设计 B．构件（模块）设计

C．数据设计 D．接口设计（界面设计）

1. （ ）定义软件内部的通信、软件与系统的交互以及人机操作界面等。

A．体系结构设计 B．构件（模块）设计

C．数据设计 D．接口设计（界面设计）

1. （ ）主要描述各个模块的算法和数据结构，以及用特定计算机语言实现的初步描述，如变量、指针、进程、操作符号以及一些实现机制。

A．体系结构设计 B．接口设计（界面设计）

C．概要设计 D．详细设计

1. 在软件开发完成后，通常需要对软件进行（ ）。

A．测试 B．需求分析

C．详细设计 D．概要设计

## （二）多项选择题

1. 软件工程过程中开发活动主要包括（ ）环节。

A. 设计 B. 测试

C. 实现 D. 审核

1. 概要设计模型是从需求分析模型转化而来，主要包括（ ）。

A. 体系结构设计 B. 构件设计

C. 数据设计 D. 接口设计

1. 软件设计包括一整套原理、概念和实践，通常是一个逐步求精的过程。根据设计粒度和目的不同可以分为（ ）。

A．概要设计 B．详细设计

C．界面设计 D．接口设计

## （三）判断题

1. 软件设计是将需求描述的“做什么”问题变为一个实施方案的创造性过程，使整个项目在逻辑上和物理上能够得以实现。（ ）
2. 概要设计也称为过程设计，主要针对程序开发的部分，设计出程序的规格说明。（ ）
3. 在移动应用的设计中应特别注意移动设备交互方式的差异。（ ）
4. 详细设计主要包括模块描述、算法描述、数据描述。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.C 2.A 3.C 4.A 5.A

6.D 7.D 8.A

（二）多项选择题

1．ABC 2. ABCD 3.AB

（三）判断题

1.√ 2.× 3. √ 4. √

# 移动开发的测试

## （一）单项选择题

1. （ ）是软件验证和确认（Verification and Validation）的关键活动，是软件质量保证的重要组成部分。

A.软件开发 B.软件设计

C.需求分析 D.软件测试

1. （ ）是一种基于源程序或代码结构的逻辑，生成测试用例以尽可能多地发现并修改源程序中的错误。

A.黑盒测试 B.白盒测试

C.软件测试 D.产品测试

1. （ ）的目的是在与真实生产环境相似的环境下运行系统，检查整个系统是否满足需求。

A．单元测试 B．集成测试

C．系统测试 D．验收测试

## （二）多项选择题

1. 软件测试是软件（ ）的关键活动，是软件质量保证的重要组成部分。

A. 验证 B. 设计

C. 开发 D. 确认

1. 软件测试根据是否关注程序的代码实现可分为（ ）两种。

A. 黑盒测试 B. 灰盒测试

C. 白盒测试 D. 编码测试

1. 与软件的生命周期不同阶段对应，测试活动可分为（ ）。

A. 单元测试 B.集成测试

C. 系统测试 D.验收测试

1. 移动应用的性能测试由（ ）组成。

A. Web前端的性能测试 B. 中间件的性能测试

C. 移动应用端的性能测试 D. 后端服务器的性能测试

1. 移动应用存在其特殊的应用环境，除了传统测试方法外，还需要侧重考虑（ ）。

A．兼容性测试 B．耗电量测试

C．流量测试 D．用户体验测试

## （三）判断题

1. 黑盒测试着重测试软件功能。黑盒测试可以取代白盒测试（ ）。
2. 验收测试的目的主要是代码程序是否有问题（ ）。
3. 移动营业的流量测试时不需要进行特定应用场景的功能测试（ ）。
4. 通常情况下，白盒测试在测试过程的早期阶段进行，黑盒测试主要用于测试过程的后期（ ）。
5. 常见的黑盒测试方法有等价类划分和边界值分析技术。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.D 2.B 3. C

（二）多项选择题

1．AD 2.AC 3.ABCD 4.ACD 5.ABCD

（三）判断题

1．× 2．× 3. × 4. √ 5. √

# 7.6 产品发布

## （一）单项选择题

1. （ ）是指在两个版本之间平滑过渡的一种发布方式。

A.灰度发布 B．部署系统

C.定义目标 D. 发布总结

## 多项选择题

1. 下述（ ）类型的应用在发布前需要提交审核。

A.Android应用 B．iOS应用

C.微信小程序 D. 网站

## 判断题

1. 与传统的软件可以直接供用户下载安装不同，移动应用通常需要在应用市场发布上架之后，才能被用户下载使用。（ ）

## 参考答案

（一）单项选择题

1.A

（二）多项选择题

1.BC

（三）判断题

1. √