#### **Questions & Answers on Software Engineering Basics**

Software Engineering Questions & Answers – Software Engineering Ethics – 1

1. Chọn tùy chọn chính xác về các vấn đề liên quan đến trách nhiệm nghề nghiệp

a) Bảo mật

b) Quyền sở hữu trí tuệ

c) Cả quyền bảo mật và quyền sở hữu trí tuệ

d) Quản lý mối quan hệ khách hàng

2. Các kỹ sư phần mềm không nên sử dụng các kỹ năng kỹ thuật của mình để lạm dụng người khác.

a) Truy cập trái phép vào tài liệu máy tính

b) Sửa đổi trái phép vật liệu máy tính

c) Phổ biến virus hoặc phần mềm độc hại khác

d) Tất cả những điều được đề cập

3. Giải thích ý nghĩa của SẢN PHẨM có liên quan đến một trong tám nguyên tắc theo Quy tắc đạo đức ACM / IEEE là gì?

a) Sản phẩm phải dễ sử dụng

b) Các kỹ sư phần mềm phải đảm bảo rằng các sản phẩm và sửa đổi liên quan của họ đáp ứng các tiêu chuẩn chuyên nghiệp cao nhất có thể

c) Các kỹ sư phần mềm phải đảm bảo rằng các sản phẩm của họ và các sửa đổi liên quan đáp ứng cho khách hàng

d) Điều đó có nghĩa là sản phẩm được thiết kế / tạo nên dễ dàng có sẵn

4. Xác định một tình huống khó xử về đạo đức từ các tình huống được đề cập dưới đây:

a) Chủ nhân của bạn phát hành một hệ thống quan trọng về an toàn mà không hoàn thành việc kiểm tra hệ thống

b) Từ chối thực hiện một dự án

c) Thỏa thuận về nguyên tắc với các chính sách của quản lý cấp cao

d) Tất cả những điều được đề cập

5. Xác định tuyên bố chính xác: Các kỹ sư Phần mềm nên

a) hành động theo cách có lợi nhất cho chuyên môn và sự ưu ái của anh ấy.

b) hành động nhất quán với lợi ích công cộng.

c) đảm bảo rằng các sản phẩm của họ chỉ đáp ứng SRS.

d) tất cả các đề cập

6. Chọn tuyên bố không chính xác: Các kỹ sư phần mềm nên

a) không cố ý chấp nhận công việc nằm ngoài khả năng của bạn.

b) không sử dụng các kỹ năng kỹ thuật của bạn để lạm dụng máy tính của người khác.

c) phụ thuộc vào đồng nghiệp của họ.

d) duy trì tính toàn vẹn và độc lập trong đánh giá chuyên môn của họ.

7. Hiệu quả trong một sản phẩm phần mềm không bao gồm \_\_\_\_\_\_\_\_

a) phản ứng nhanh

b) cấp phép

c) sử dụng bộ nhớ

d) thời gian xử lý

8. Theo báo cáo của IBM, 31% dự án bị hủy trước khi hoàn thành, 53% vượt dự toán chi phí trung bình 189% và cứ 100 dự án thì có 94 lần khởi động lại. Lý do là gì những thống kê này?

a) Thiếu đào tạo đầy đủ về công nghệ phần mềm

b) Thiếu đạo đức và hiểu biết về phần mềm

c) Vấn đề quản lý trong công ty

d) Tất cả những điều được đề cập

9. Lý do lỗi và lỗi phần mềm là do

a) Công ty phần mềm

b) Nhà phát triển phần mềm

c) Cả công ty phần mềm và nhà phát triển

d) Tất cả những điều được đề cập

10. Công ty có máy tính mới nhất và các công cụ phần mềm hiện đại, vì vậy chúng tôi không nên lo lắng về chất lượng của sản phẩm.

a) Đúng

b) Sai

# Software Engineering Questions and Answers – Software Engineering Ethics – 2

1. Nguyên tắc nào trong số này không nằm trong số tám nguyên tắc tuân theo Quy tắc đạo đức và thực hành nghề nghiệp kỹ thuật phần mềm?

a) CÔNG CỘNG

b) CHUYÊN NGHIỆP

c) SẢN PHẨM

d) MÔI TRƯỜNG

2. Phần mềm là gì?

a) Phần mềm là tập hợp các chương trình

b) Phần mềm là tài liệu và cấu hình dữ liệu

c) Phần mềm được thiết lập các chương trình, tài liệu & cấu hình dữ liệu

d) Không có đề cập nào

3. Điều nào trong số này không giải thích cho lỗi phần mềm?

a) Nhu cầu ngày càng tăng

b) Kỳ vọng thấp

c) Tăng nguồn cung

d) Ít đáng tin cậy và đắt tiền

4. Các thuộc tính của phần mềm tốt là gì?

a) Khả năng bảo trì phần mềm

b) Chức năng phần mềm

c) Phát triển phần mềm

d) Khả năng bảo trì & phần mềm

5. Hoạt động kỹ thuật phần mềm nào không phải là một phần của quy trình phần mềm?

a) Sự phụ thuộc phần mềm

b) Phát triển phần mềm

c) Xác nhận phần mềm

d) Đặc tả phần mềm

6. Điều nào sau đây là không chính xác?

a) Công nghệ phần mềm thuộc về khoa học máy tính

b) Công nghệ phần mềm là một phần của dạng Kỹ thuật hệ thống tổng quát hơn

c) Khoa học máy tính thuộc về Kỹ thuật phần mềm

d) Công nghệ phần mềm quan tâm đến thực tiễn phát triển và cung cấp phần mềm hữu ích

7. Điều nào là đúng?

a) Sản phẩm chung và sản phẩm tùy biến là loại sản phẩm phần mềm

b) Các sản phẩm chung được sản xuất bởi tổ chức và bán cho thị trường mở

c) Các sản phẩm tùy biến được ủy quyền bởi khách hàng cụ thể

d) Tất cả những điều được đề cập

8. Những loại nào trong số này không ảnh hưởng đến các loại phần mềm khác nhau nói chung?

a) Tính không đồng nhất

b) Linh hoạt

c) Thay đổi kinh doanh và xã hội

d) Bảo mật

9. Các khái niệm cơ bản của công nghệ phần mềm không chiếm?

a) Các quy trình phần mềm

b) Bảo mật phần mềm

c) Tái sử dụng phần mềm

d) Xác nhận phần mềm

10. Điều nào sau đây không đúng?

a) Web đã dẫn đến sự sẵn có của các dịch vụ phần mềm và khả năng phát triển các hệ thống dựa trên dịch vụ phân tán cao

b) Các hệ thống dựa trên web đã dẫn đến sự xuống cấp của các ngôn ngữ lập trình

c) Web mang khái niệm phần mềm là dịch vụ

d) Hệ thống dựa trên web nên được phát triển và phân phối tăng dần

# Software Engineering Questions and Answers – Software Life Cycle Models

# 1. Mô hình Build & Fix phù hợp với các bài tập lập trình của \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ LOC(Line of code).

# a) 100-200

# b) 200-400

# c) 400-1000

# d) trên 1000

# 2. RAD là viết tắt của

# a) Relative Application Development

# b) Rapid Application Development

# c) Rapid Application Document

# d) None of the mentioned

3. Mô hình nào sau đây không phù hợp với bất kỳ thay đổi nào?

a) Build & Fix Model

b) Prototyping Model

c) RAD Model

d) Waterfall Model

4. Đây không phải là một trong những loại nguyên mẫu của Prototyping Model?

a) Horizontal Prototype  
b) Vertical Prototype  
c) Diagonal Prototype  
d) Domain Prototype

5. Một trong những điều sau đây không phải là một giai đoạn của Prototyping Model?

a) Quick Design  
b) Coding  
c) Prototype Refinement  
d) Engineer Product

6. Phát biểu nào sau đây liên quan đến Mô hình Build & Fix là sai?

a) Không có chỗ cho thiết kế có cấu trúc

b) Mã sớm trở nên không thể thay đổi và không thể thay đổi

c) Bảo trì thực tế là không thể

d) Nó mở rộng tốt cho các dự án lớn

7. Mô hình RAD có

a) 2 giai đoạn

b) 3 giai đoạn

c) 5 giai đoạn

d) 6 giai đoạn

8. Hạn chế chính của việc sử dụng Mô hình RAD là gì?

a) Các nhà phát triển / thiết kế chuyên môn cao và có tay nghề cao được yêu cầu

b) Tăng khả năng tái sử dụng của các thành phần

c) Khuyến khích phản hồi của khách hàng / khách hàng

d) Tăng khả năng sử dụng lại các thành phần, yêu cầu các nhà phát triển / thiết kế có chuyên môn cao và có tay nghề cao

9. SDLC là viết tắt của:   
 a) Software Development Life Cycle  
 b) System Development Life cycle  
 c) Software Design Life Cycle  
 d) System Design Life Cycle

10. Mô hình nào có thể được chọn nếu người dùng tham gia vào tất cả các giai đoạn của SDLC?

a) Waterfall Model  
b) Prototyping Model  
c) RAD Model  
d) both Prototyping Model & RAD Model

#### **Questions on Software Processes, Models and Agile Software Development**

#### **Questions on Software Processes, Models and Agile Software Development**

1. Một trong những điều sau đây không phải là Evolutionary Process Model?

a) WINWIN Spiral Model  
b) Incremental Model  
c) Concurrent Development Model

d) Tất cả những điều được đề cập

2.  Incremental Model là kết quả của sự kết hợp các yếu tố của hai mô hình?

a) Build & FIX Model & Waterfall Model  
b) Linear Model & RAD Model  
c) Linear Model & Prototyping Model  
d) Waterfall Model & RAD Model

3. Ưu điểm chính của việc sử dụng Incremental Model là gì?

a) Khách hàng có thể đáp ứng với từng mức tăng

b) Dễ dàng hơn để kiểm tra và gỡ lỗi

c) Nó được sử dụng khi có nhu cầu sớm đưa sản phẩm ra thị trường

d) Dễ dàng hơn để kiểm tra và gỡ lỗi & Nó được sử dụng khi có nhu cầu sớm đưa sản phẩm ra thị trường

4. Mô hình xoắn ốc(spiral model) ban đầu được đề xuất bởi

a) IBM

b) Barry Boehm

c) Pressman

d) Royce

5. Mô hình xoắn ốc có hai chiều là \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ và \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

a) đường chéo, góc

b) xuyên tâm, vuông góc

c) xuyên tâm, góc cạnh

d) đường chéo, vuông góc

6. Mô hình xoắn ốc WINWIN khác với mô hình xoắn ốc như thế nào?

a) Nó xác định các nhiệm vụ cần thiết để xác định tài nguyên, mốc thời gian và thông tin liên quan đến dự án khác

b) Nó xác định một tập hợp các hoạt động đàm phán ở đầu mỗi đường chuyền xung quanh vòng xoắn ốc

c) Nó xác định các nhiệm vụ cần thiết để đánh giá cả rủi ro kỹ thuật và quản lý

d) Nó xác định các nhiệm vụ cần thiết để xây dựng, kiểm tra, cài đặt và cung cấp hỗ trợ người dùng

7. Xác định nhược điểm của Mô hình xoắn ốc.

a) Không làm việc tốt cho các dự án nhỏ hơn

b) Số lượng phân tích rủi ro cao

c) Phê duyệt mạnh mẽ và kiểm soát tài liệu

d) Chức năng bổ sung có thể được thêm vào một ngày sau đó

8. Mô hình xoắn ốc có sự tham gia của người dùng trong tất cả các giai đoạn của nó.

a) Đúng

b) Sai

9. Incremental Model khác với Mô hình xoắn ốc như thế nào?

a) Tiến trình có thể được đo lường cho Incremental Model

b) Yêu cầu thay đổi có thể được cung cấp trong Incremental Model

c) Người dùng có thể thấy hệ thống sớm trong Incremental Model

d) Tất cả những điều được đề cập

10. Nếu bạn đã tạo các ứng dụng khách / máy chủ, bạn sẽ dùng mô hình nào?

a) WINWIN Spiral Model

b) Spiral Model

c) Concurrent Model

d) Incremental Model

# Software Engineering Questions and Answers – Selection of a Life Cycle Model

1. Lựa chọn một mô hình dựa trên

a) Yêu cầu

b) Nhóm phát triển & người dùng

c) Loại dự án và rủi ro liên quan

d) Tất cả những điều được đề cập

2. Hai mô hình nào không cho phép xác định các yêu cầu sớm trong chu kỳ?

a) Waterfall & RAD

b) Prototyping & Spiral

c) Prototyping & RAD

d) Waterfall & Spiral

3. Mô hình vòng đời nào sau đây có thể được chọn nếu nhóm phát triển có ít kinh nghiệm hơn trong các dự án tương tự?

a) Spiral

b) Waterfall

c) RAD

d) Iterative Enhancement Model

4. Nếu bạn là nhà phát triển chính của một công ty phần mềm và bạn được yêu cầu gửi dự án / sản phẩm trong khung thời gian quy định mà không có rào cản về chi phí, bạn sẽ chọn mô hình nào?

a) Waterfall

b) Spiral

c) RAD

d) Incremental

5. Hai mô hình nào sau đây sẽ không thể đưa ra kết quả mong muốn nếu không có sự tham gia của người dùng?

a) Waterfall & Spiral

b) RAD & Spiral

c) RAD & Waterfall

d) RAD & Prototyping

6. Một công ty đang phát triển một phiên bản nâng cao của phần mềm hiện tại của họ có sẵn trên thị trường, họ thích cách tiếp cận mô hình nào?

a) RAD

b) Iterative Enhancement

c) Both RAD & Iterative Enhancement

d) Spiral

7. Người ta có thể chọn Mô hình thác nước nếu lịch trình phát triển dự án chặt chẽ.

a) Đúng

b) Sai

8. Chọn tùy chọn chính xác từ dưới đây:

a Prototyping Model tạo điều kiện tái sử dụng các thành phần

b) RAD Model tạo điều kiện tái sử dụng các thành phần

c) Cả Mô hình RAD & Prototyping tạo điều kiện tái sử dụng các thành phần

d) Không có

9. Mô hình xoắn ốc có yêu cầu độ tin cậy cao.

a) Đúng

b) Sai

10. Mô hình RAD có yêu cầu độ tin cậy cao.

a) Đúng

b) Sai

# Software Engineering Questions and Answers – Fourth Generation Techniques

# 1. Xác định ngôn ngữ thế hệ thứ tư (4GL) từ bên dưới.

# a) FORTRAN

# b) COBOL

# c) Unix shell

# d) C++

# 2. Sắp xếp các hoạt động sau đây để tạo một sản phẩm phần mềm bằng 4GT.

# tôi. Chiến lược thiết kế

# i. Design strategy

# ii. Transformation into product

# iii. Implementation

# iv. Requirement gathering

# a) 1, 4, 3, 2

# b) 4, 3, 1, 2

# c) 4, 1, 3, 2

# d) 1, 3, 4, 2

# 3. 4GL là một ví dụ về quá trình xử lý của:

# a) White Box

# b) Black Box

# c) Functional

# d) Both Black Box & Functional

# 4. Mô hình 4GT là một gói của \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# a) Công cụ CASE

# b) Công cụ phần mềm

# c) Chương trình phần mềm

# d) Không có đề cập nào

# 5. Điều nào sau đây không phải là một loại 4GL? Một nguồn gốc

# a) trên máy Lisp

# b) trên máy phát báo cáo

# c) từ các ngôn ngữ truy vấn cơ sở dữ liệu

# d) từ người tạo GUI

# 6. Trong 4GT, chúng tôi có thể chỉ định các yêu cầu của người dùng trong ký hiệu đồ họa hoặc dạng ngôn ngữ viết tắt nhỏ.

# a) Đúng

# b) Sai

# 7. Năng suất của các kỹ sư phần mềm bị giảm khi sử dụng 4GT.

# a) Đúng

# b) Sai

# 8. Những 4GL nào sau đây được phát minh tại IBM và sau đó được ANSI và ISO áp dụng làm ngôn ngữ chuẩn để quản lý dữ liệu có cấu trúc?

# a) SQL

# b) TƯ DUY

# c) C

# d) JAVA

# 9. Ưu điểm chính của việc sử dụng Mô hình 4GT để sản xuất các sản phẩm quy mô nhỏ là gì?

# ứng dụng hay chương trình?

# a) Cải thiện năng suất của các kỹ sư phần mềm

# b) Giảm thời gian phát triển phần mềm

# c) 4GT được hỗ trợ bởi các công cụ CASE và trình tạo mã cung cấp một giải pháp đáng tin cậy cho nhiều vấn đề phần mềm

# d) Không có đề cập nào

# 10. Mô hình nào sau đây có nhược điểm lớn về giai đoạn mã hóa của mô hình vòng đời phần mềm?

a) Spiral Model

b) Waterfall Model

c) Rad Model

d) 4GT Model

# Software Engineering Questions and Answers – Software Process and Product – 1

1. Cái nào sau đây không phải là chất lượng của quy trình phần mềm?

a) Năng suất

b) Tính di động

c) Tính kịp thời

d) Tầm nhìn

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ & \_\_\_\_ là hai loại sản phẩm phần mềm.

a) CAD, CAM

b) Phần sụn, nhúng

c) Chung chung, tùy chỉnh

d) Không có đề cập nào

3. Phần mềm tốn nhiều chi phí để duy trì hơn so với phát triển.

a) Đúng

b) Sai

4. Một trong những điều sau đây không phải là một ứng dụng của sản phẩm phần mềm nhúng?

a) điều khiển bàn phím của hệ thống an ninh

b) chơi trò chơi nhận dạng mẫu

c) chức năng kỹ thuật số của màn hình bảng điều khiển trong xe hơi

d) không có gì được đề cập

5. Mục đích của quá trình là cung cấp phần mềm

a) trong thời gian

b) với chất lượng chấp nhận được

c) đó là hiệu quả chi phí

d) cả về thời gian và chất lượng chấp nhận được

6. Công việc liên quan đến công nghệ phần mềm có thể được phân loại thành ba giai đoạn chung, bất kể khu vực ứng dụng, quy mô dự án hay mức độ phức tạp cụ thể là giai đoạn \_\_\_ tập trung vào giai đoạn nào, giai đoạn tập trung vào cách thức và giai đoạn tập trung vào thay đổi.

i. ủng hộ

ii. phát triển

iii. Định nghĩa

a) 1, 2, 3

b) 2, 1, 3

c) 3, 2, 1

d) 3, 1, 2

7. Hoạt động nào sau đây của khung Quy trình chung cung cấp báo cáo phản hồi?

a) Truyền thông

b) Lập kế hoạch

c) Xây dựng mô hình & xây dựng

d) Triển khai

8. Quy trình được thông qua cho một dự án cũng giống như quy trình được thông qua từ một dự án khác.

a) Đúng

b) Sai

9. Một trong những điều sau đây không phải là Umbrella Activity cho năm hoạt động của khung quy trình và giúp nhóm quản lý và kiểm soát tiến độ, chất lượng, thay đổi và rủi ro.

a) Quản lý tái sử dụng

b) Quản lý rủi ro

c) Đo lường

d) Đánh giá của người dùng

10. Bốn loại thay đổi gặp phải trong giai đoạn hỗ trợ. Một trong những điều sau đây không phải là một trong những loại sau đây thuộc loại nào?

a) Translation

b) Correction

c) Adaptation

d) Prevention

# Software Engineering Questions and Answers – Software Process and Product – 2

# 1. Nếu việc sản xuất phần mềm bị chậm tiến độ, người ta có thể thêm nhiều lập trình viên và bắt kịp.

# a) Đúng

# b) Sai

# 2. Chọn chất lượng phần mềm nội bộ từ bên dưới:

# a) khả năng mở rộng

# b) khả năng sử dụng

# c) tái sử dụng

# d) độ tin cậy

# 3. RUP là viết tắt của \_\_\_\_ được tạo bởi một bộ phận của \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# a) Rational Unified Program, IBM

# b) Rational Unified Process, Infosys

# c) Rational Unified Process, Microsoft

# d) Rational Unified Process, IBM

# 4. RUP thường được mô tả từ ba quan điểm - động, tĩnh và thực hành. Phối cảnh tĩnh làm gì?

# a) Nó cho thấy các hoạt động quá trình được ban hành

# b) Nó cho thấy các thực hành tốt sẽ được sử dụng trong quá trình

# c) Nó cho thấy các giai đoạn của mô hình theo thời gian

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 5. Sản phẩm công việc duy nhất có thể giao cho một dự án thành công là chương trình làm việc.

# a) Đúng

# b) Sai

# 6. Giai đoạn nào của RUP được sử dụng để thiết lập trường hợp kinh doanh cho hệ thống?

# a) Transition

# b) Elaboration

# c) Construction

# d) Inception

# 7. Một trong những điều sau đây không phải là một hoạt động cơ bản cho các quy trình phần mềm trong công nghệ phần mềm?

# a) Xác minh phần mềm

# b) Xác nhận phần mềm

# c) Thiết kế và triển khai phần mềm

# d) Tiến hóa phần mềm

# 8. Một tuyên bố chung về các mục tiêu là nguyên nhân chính của những nỗ lực phần mềm thất bại.

# a) Đúng

# b) Sai

# 9. Lỗi tồn tại trong phần mềm càng lâu

# a) càng trở nên tẻ nhạt

# b) càng tốn kém để phát hiện và sửa chữa

# c) càng ít có khả năng được sửa chữa đúng

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 10. Kỹ thuật phần mềm dựa trên thành phần cho phép giao hàng nhanh hơn.

# a) Đúng

# b) Sai

# Software Engineering Questions and Answers – Agile Software Development

# 1. Chọn tùy chọn phù hợp với Tuyên ngôn cho Phát triển phần mềm Agile

# a) Cá nhân và tương tác

# b) Phần mềm làm việc

# c) Hợp tác khách hàng

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 2. Phát triển phần mềm Agile dựa trên

# a) Phát triển gia tăng

# b) Phát triển lặp

# c) Phát triển tuyến tính

# d) Cả phát triển tăng dần và lặp lại

# 3. Phương pháp nào sau đây không phải là phương pháp nhanh?

# a) XP

# b) 4GT

# c) AUP

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 4. Nhanh nhẹn được định nghĩa là khả năng của một nhóm dự án phản ứng nhanh với một sự thay đổi.

# a) Đúng

# b) Sai

# 5. plan driven development khác với agile development như thế nào?

# a) Đầu ra được quyết định thông qua quá trình đàm phán trong quá trình phát triển phần mềm

# b) Đặc điểm kỹ thuật, thiết kế, thực hiện và thử nghiệm được xen kẽ

# c) Lặp lại xảy ra trong các hoạt động

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 6. Scrum có bao nhiêu giai đoạn?

# a) Hai

# b) Ba

# c) Bốn

# d) Scrum là một phương thức nhanh, có nghĩa là nó không có các pha

# 7. Agile methods dường như hoạt động tốt nhất khi các thành viên trong nhóm có trình độ kỹ năng tương đối cao.

# a) Đúng

# b) Sai

# 8. Điều nào sau đây không áp dụng cho sự linh hoạt trong quy trình phần mềm?

# a) Sử dụng chiến lược phân phối sản phẩm gia tăng

# b) Chỉ những sản phẩm làm việc thiết yếu được sản xuất

# c) Loại bỏ việc sử dụng lập kế hoạch và thử nghiệm dự án

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 9. Ba hoạt động khung nào có mặt trong Phát triển phần mềm thích ứng (ASD)?

# a) phân tích, thiết kế, mã hóa

# b) thu thập yêu cầu, lập kế hoạch chu kỳ thích ứng, phát triển lặp

# c) đầu cơ, hợp tác, học tập

# d) tất cả các đề cập

# 10. Trong agile development, điều quan trọng hơn là xây dựng phần mềm đáp ứng nhu cầu của khách hàng ngày hôm nay hơn là lo lắng về các tính năng có thể cần thiết trong tương lai.

# a) Đúng

# b) Sai

# Software Engineering Questions and Answers – Extreme Programming

# 1. Incremental development in Extreme Programming (XP) được hỗ trợ thông qua bản phát hành hệ thống mỗi tháng một lần.

# a) Đúng

# b) Sai

# 2. Trong XP, ngay khi công việc hoàn thành một nhiệm vụ, nó được tích hợp vào toàn bộ hệ thống.

# a) Đúng

# b) Sai

# 3. Các phần tăng thêm trong XP được gửi tới khách hàng cứ sau \_\_\_ tuần.

# a) một

# b) Hai

# c) Ba

# d) Bốn

# 4. Yêu cầu của người dùng được thể hiện dưới dạng \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ trong Extreme Programming.

# a) nhiệm vụ thực hiện

# c) kịch bản

# b) chức năng

# d) không có gì được đề cập

# 5. Khách hàng có tham gia phát triển thử nghiệm và xác nhận trong XP không?

# a) Có

# b) Không

# c) Nó có thể thay đổi từ khách hàng đến khách hàng

# d) Không có đề cập nào

# 6. Các lập trình viên thích lập trình để kiểm tra và đôi khi họ dùng các phím tắt khi viết bài kiểm tra. Ví dụ, họ có thể viết các bài kiểm tra không đầy đủ mà không kiểm tra tất cả các ngoại lệ có thể xảy ra.

# a) Đúng

# b) Sai

# 7. Các bài kiểm tra được tự động hóa trong Extreme Programming..

# a) Đúng

# b) Sai

# 8. Trong XP, một khung kiểm tra đơn vị tự động được sử dụng để viết các bài kiểm tra cho một phần chức năng mới trước khi chính chức năng đó được triển khai.

# a) Đúng

# b) Sai

# 9. Các nhà phát triển làm việc riêng lẻ trên một bản phát hành và họ so sánh kết quả của họ với các nhà phát triển khác trước khi chuyển tiếp bản phát hành đó cho khách hàng.

# a) Đúng

# b) Sai

# 10. Bốn hoạt động khung nào được tìm thấy trong Extreme Programming. (XP)?

# a) phân tích, thiết kế, mã hóa, thử nghiệm

# b) lập kế hoạch, phân tích, thiết kế, mã hóa

# c) lập kế hoạch, thiết kế, mã hóa, thử nghiệm

# d) lập kế hoạch, phân tích, mã hóa, thử nghiệm

#### **Questions & Answers on Requirement Engineering**

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Engineering

# 1. Các loại yêu cầu là gì?

# a) Sẵn có

# b) Độ tin cậy

# c) Tính khả dụng

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 2. Chọn yêu cầu dành riêng cho nhà phát triển?

# a) Tính di động

# b) Khả năng bảo trì

# c) Sẵn có

# d) Cả tính di động và khả năng bảo trì

# 3. Một trong những điều sau đây không phải là một bước của kỹ thuật yêu cầu?

# a) khơi gợi

# b) thiết kế

# c) phân tích

# d) tài liệu

# 4. FAST là viết tắt của

# a) Functional Application Specification Technique

# b) Fast Application Specification Technique

# c) Facilitated Application Specification Technique

# d) None of the mentioned

# 5. QFD là viết tắt của

# a) quality function design

# b) quality function development

# c) quality function deployment

# d) none of the mentioned

# 6. Một diễn viên tình huống sử dụng luôn là một người có vai trò mà những người khác nhau có thể đóng.

# a) Đúng

# b) Sai

# 7. Yêu cầu hệ thống người dùng là các phần của tài liệu nào?

# a) SDD

# b) SRS

# c) DDD

# d) SRD

# 8. Một bên liên quan là bất kỳ ai sẽ mua hệ thống phần mềm đã hoàn thành đang được phát triển.

# a) Đúng

# b) Sai

# 9. Yêu cầu xung đột là phổ biến trong Kỹ thuật yêu cầu, với mỗi khách hàng đề xuất phiên bản của mình là đúng.

# a) Đúng

# b) Sai

# 10. Đâu là một trong những bên liên quan quan trọng nhất sau đây?

# a) Nhân viên cấp nhập cảnh

# b) Các bên liên quan ở cấp trung

# c) Người quản lý

# d) Người dùng phần mềm

# Software Engineering Questions and Answers – Functional and Non-Functional Requirements

# 1. Một trong những điều sau đây là một yêu cầu chức năng?

# a) Khả năng bảo trì

# b) Tính di động

# c) Mạnh mẽ

# d) Không có đề cập nào

# 2. Một trong những điều sau đây là một yêu cầu phù hợp với mô-đun nhà phát triển?

# a) Sẵn có

# b) Khả năng kiểm tra

# c) Tính khả dụng

# d) Tính linh hoạt

# 3. Hãy xem xét một hệ thống trong đó, một cảm biến nhiệt phát hiện sự xâm nhập và cảnh báo cho công ty bảo mật. Hệ thống cung cấp loại yêu cầu nào?

# a) Chức năng

# b) Không chức năng

# c) Yêu cầu đã biếto

# d) Không có đề cập nào

# 4. Phát biểu nào sau đây giải thích tính di động trong các yêu cầu phi chức năng?

# a) Đây là mức độ mà phần mềm chạy trên một nền tảng có thể dễ dàng được chuyển đổi để chạy trên nền tảng khác

# b) Không thể cải tiến bằng cách sử dụng các ngôn ngữ, OS, và các công cụ có sẵn trên toàn cầu

# c) Khả năng của hệ thống hành xử nhất quán theo cách người dùng chấp nhận được khi hoạt động trong môi trường mà hệ thống được dự định

# d) Không có đề cập nào

# 5. Yêu cầu chức năng nắm bắt hành vi dự định của hệ thống.

# a) Đúng

# b) Sai

# 6. Chọn tuyên bố không chính xác liên quan đến Yêu cầu phi chức năng (NFR).

# a) Phương pháp tiếp cận hướng sản phẩm - Tập trung vào chất lượng hệ thống (hoặc phần mềm)

# b) Phương pháp tiếp cận theo quy trình - Tập trung vào cách sử dụng NFR trong quy trình thiết kế

# c) Phương pháp định lượng - Tìm thang đo có thể đo được cho các thuộc tính chức năng

# d) Phương pháp định tính - Nghiên cứu các mối quan hệ khác nhau giữa các mục tiêu chất lượng

# 7. Có bao nhiêu sơ đồ phân loại đã được phát triển cho NFR?

# a) Hai

# b) Ba

# c) Bốn

# d) Năm

# 8. Theo các thành phần của FURPS +, yếu tố nào sau đây không thuộc về S?

# a) Khả năng kiểm tra

# b) Hiệu quả tốc độ

# c) Khả năng phục vụ

# d) Khả năng cài đặt

# 9. Phần mềm có bị hao mòn do phân hủy không?

# a) Có

# b) Không

# 10. Bốn chiều của Độ tin cậy là gì?

# a) Tính khả dụng, độ tin cậy, bảo mật, tính linh hoạt

# b) Tính khả dụng, Độ tin cậy, Bảo trì, Bảo mật

# c) Tính khả dụng, Độ tin cậy, An ninh, An toàn

# d) Bảo mật, an toàn, kiểm tra, khả năng sử dụng

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Elicitation

# 1. Bước đầu tiên của requirement elicitation là gì?

# a) Xác định các bên liên quan

# b) Liệt kê các yêu cầu

# c) Thu thập yêu cầu

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 2. Bắt đầu từ ít nhất đến quan trọng nhất, chọn thứ tự của các bên liên quan.

# i. Quản lý

# ii. Nhân sự cấp nhập cảnh

# iii. Người dùng

# iv. Các bên liên quan ở cấp trung

# a) i, ii, iv, iii

# b) i, ii, iii, iv

# c) ii, iv, i, iii

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 3. Sắp xếp các nhiệm vụ liên quan đến requirement elicitation một cách thích hợp.

# i. Hợp nhất

# ii. Ưu tiên

# iii. Yêu cầu Thu thập

# iv. Đánh giá

# a) iii, i, ii, iv

# b) iii, iv, ii, i

# c) iii, ii, iv, i

# d) ii, iii, iv, i

# 4. Các loại yêu cầu trong Triển khai Chức năng Chất lượng (QFD) là gì?

# a) Đã biết, chưa biết, chưa được phát hiện

# b) Người dùng, Nhà phát triển

# c) Chức năng, phi chức năng

# d) Bình thường, Dự kiến, Sôi động

# 5. Cách tiếp cận nào đã được giới thiệu để khơi gợi và mô hình hóa để đưa ra một cái nhìn chức năng của hệ thống?

# a) Thiết kế hướng đối tượng (bởi Booch)

# b) Các trường hợp sử dụng (bởi Jacobson)

# c) Hợp nhất (bởi Coleman)

# d) Kỹ thuật mô hình hóa đối tượng (bởi Rumbaugh)

# 6. Các loại diễn viên được sử dụng trong OOSE là gì?

# a) Chính

# b) Trung học

# c) Ternary

# d) Cả tiểu học và trung học

# 7. Tại sao requirement elicitation là một nhiệm vụ khó khăn?

# a) Vấn đề phạm vi

# b) Vấn đề hiểu

# c) Vấn đề biến động

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 8. Phương pháp thu thập yêu cầu nào được phát triển tại IBM vào những năm 1970 được sử dụng để quản lý việc khơi gợi yêu cầu?

# a) JAD

# b) Traceability

# c) FAST

# d) Both JAD and Traceability

# 9. requirement elicitation là một quá trình tuần hoàn

# a) Đúng

# b) Sai

# 10. Có bao nhiêu Kịch bản trong các hoạt động khơi gợi?

# a) một

# b) Hai

# c) Ba

# d) Bốn

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Elicitation Techniques -1

# 1. elicitation techniques nào sau đây là phương pháp dựa trên quan điểm?

# a) FODA

# b) QFD

# c) L CORI

# d) IBIS

# 2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ và \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ là hai quan điểm được thảo luận trong Biểu thức yêu cầu được kiểm soát (CORE).

# a) Chức năng, phi chức năng

# b) Người dùng, Nhà phát triển

# c) Đã biết, chưa biết

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 3. Nhược điểm chính của CORE là gì?

# a) Yêu cầu toàn diện

# b) NFR không được coi trọng

# c) Vai trò của nhà phân tích là thụ động

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 4. Chọn một khung tương ứng với Hệ thống thông tin dựa trên vấn đề (IBIS).

# a) Ý tưởng -> Câu hỏi -> Luận cứ

# b) Câu hỏi -> Ý tưởng -> Lập luận

# c) Vấn đề -> Vị trí -> Biện minh

# d) Cả Câu hỏi -> Ý tưởng -> Đối số và Vấn đề -> Vị trí -> Biện minh

# 5. CORE khác với IBIS như thế nào?

# a) Lặp đi lặp lại trong tự nhiên

# b) Dự phòng được loại bỏ

# c) Nó đơn giản và là một phương pháp dễ sử dụng hơn

# d) Các vấn đề về tính nhất quán được giải quyết trong CORE

# 6. Kỹ thuật khai thác yêu cầu nào sau đây loại bỏ sự hiểu biết kém về miền ứng dụng và thiếu thuật ngữ chung giữa người dùng và nhà phân tích?

# a) FODA

# b) L CORI

# c) IBIS

# d) Tạo mẫu

# 7. Có bao nhiêu bước liên quan đến Phân tích miền định hướng tính năng (FODA)?

# a) Hai

# b) Ba

# c) Bốn

# d) Năm

# 8. IBIS là một cách tiếp cận có cấu trúc hơn CORE.

# a) Đúng

# b) Sai

# 9. Một trong những điều sau đây không phải là một diễn viên trong các phiên JAD?

# a) một người dùng

# b) Người kiểm tra

# c) Ghi chép

# d) Nhà tài trợ

# 10. Điều nào sau đây không phải là đầu ra của phiên JAD?

# a) Sơ đồ bối cảnh

# b) DFD

# c) Mô hình ER

# d) Sơ đồ UML

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Elicitation Techniques – 2

# 1. (brainstorming )Động não khác với JAD như thế nào? Phiên động não

# a) kéo dài khoảng 2-3 giờ

# b) kéo dài khoảng 2-3 ngày

# c) bao gồm các công nghệ được sử dụng cho sự phát triển

# d) tất cả các đề cập

# 2. Nguyên mẫu vứt đi khác với nguyên mẫu tiến hóa như thế nào?

# a) Nó bao gồm các bước liên tiếp

# b) Nó chỉ liên quan đến một nhiệm vụ

# c) Nguyên mẫu được xây dựng với ý tưởng rằng cuối cùng nó sẽ được chuyển đổi thành hệ thống cuối cùng

# d) Nó có thời gian phát triển ngắn hơn

# 3. Luôn ghi nhớ các yêu cầu của QFD, điều nào sau đây không phải là ví dụ về Expected Requirement?

# a) Dễ cài đặt phần mềm

# b) Độ chính xác và độ tin cậy hoạt động chung

# c) Các chức năng hệ thống cụ thể

# d) Hiển thị đồ họa chất lượng

# 4. QFD hoạt động tốt nhất nếu nó có cam kết quản lý.

# a) Đúng

# b) Sai

# 5. Kỹ thuật ứng dụng yêu cầu nào sau đây có thể áp dụng cho các tình huống vấn đề lộn xộn, thay đổi và không xác định?

# a) Triển khai chức năng chất lượng (QFD)

# b) Tạo mẫu

# c) Phương pháp hệ thống mềm (SSM)

# d) Biểu thức yêu cầu được kiểm soát (CORE)

# 6. Để đảm bảo rằng một định nghĩa gốc nhất định là nghiêm ngặt và toàn diện, nhóm Lancaster đã đề xuất một số tiêu chí được tóm tắt trong CATWOE ghi nhớ trong Phương pháp hệ thống mềm (SSM). Bảng chữ cái nào sau đây thể hiện ý nghĩa hoàn toàn khác với SSM?

# a) C - Khách hàng

# b) A - Diễn viên

# c) T - Biến đổi

# d) Mô hình E - ER

# 7. Chọn nhược điểm của việc sử dụng SSM làm elicitation technique..

# a) Nó kết hợp yếu tố con người vào thiết kế

# b) SSM đang trong giai đoạn sơ sinh

# c) SSM phù hợp với các hệ thống mới

# d) Các phương pháp tiêu chuẩn như Thăm dò vai trò, Giải quyết vấn đề và Hỗ trợ sắp xếp lại SSM

# 8. Có bao nhiêu giai đoạn trong Brainstorming?

# a) Hai

# b) Ba

# c) Bốn

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 9. Ai điều khiển cuộc họp FAST (Kỹ thuật đặc tả ứng dụng được tạo điều kiện)?

# a) Phân tích hệ thống

# b) Ghi chép

# c) Người hướng dẫn

# d) Quản lý

# 10. Sắp xếp các bước để thể hiện việc tiến hành Kỹ thuật Wideband Delphi.

# i. Tiến hành thảo luận nhóm

# ii. Tiến hành thảo luận nhóm khác

# iii. Chuyên gia hiện tại có một vấn đề

# iv. Thu thập ý kiến ​​chuyên gia ẩn danh

# v. Lặp đi lặp lại cho đến khi đạt được sự đồng thuận

# vi. Phản hồi tóm tắt kết quả cho từng chuyên gia

# a) i, iii, ii, iv, v, vi

# b) iii, i, ii, iv, v, vi

# c) i, ii, iii, iv, vi, v

# d) iii, i, iv, vi, ii, v

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Analysis

# 1. Điều nào sau đây không phải là sơ đồ được nghiên cứu trong Phân tích yêu cầu(Requirement Analysis)?

# a) Các trường hợp sử dụng

# b) Sơ đồ mối quan hệ thực thể

# c) Sơ đồ chuyển trạng thái

# d) Sơ đồ hoạt động

# 2. Có bao nhiêu nghiên cứu khả thi được thực hiện trong Phân tích yêu cầu?

# a) Hai

# b) Ba

# c) Bốn

# d) Không có đề cập nào

# 3. Có bao nhiêu giai đoạn trong Phân tích yêu cầu?

# a) Ba

# b) Bốn

# c) Năm

# d) Sáu

# 4. Truy nguyên nguồn gốc không được xem xét trong Phân tích yêu cầu.

# a) Đúng

# b) Sai

# 5. Phân tích yêu cầu là rất quan trọng đối với sự thành công của một dự án phát triển.

# a) Đúng

# b) Sai

# c) Phụ thuộc vào quy mô của dự án

# d) Không có đề cập nào

# 6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ và \_\_\_\_\_\_\_\_\_ là hai vấn đề của Phân tích yêu cầu.

# a) Hiệu suất, thiết kế

# b) Các bên liên quan, Nhà phát triển

# c) Chức năng, phi chức năng

# d) Không có đề cập nào

# 7. Các yêu cầu xuất phát từ phân tích yêu cầu thường được thể hiện từ một trong ba quan điểm hoặc quan điểm. Quan điểm đó là quan điểm hay quan điểm nào?

# a) Nhà phát triển

# b) Người dùng

# c) Không chức năng

# d) Vật lý

# 8. Phân tích yêu cầu là một quá trình lặp đi lặp lại.

# a) Đúng

# b) Sai

# 9. Coad và Yourdon đề xuất các đặc điểm lựa chọn \_\_\_ nên được sử dụng như một nhà phân tích xem xét từng đối tượng tiềm năng để đưa vào mô hình phân tích yêu cầu.

# a) Ba

# b) Bốn

# c) Năm

# d) Sáu

# 10. Yêu cầu phải ghi rõ ’những gì mà không phải là 199 như thế nào.

# a) Đúng

# b) Sai

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Documentation

# 1. Thuộc tính nào sau đây không tương ứng với Thông số kỹ thuật yêu cầu phần mềm (SRS) tốt?

# a) Có thể kiểm chứng

# b) Mơ hồ

# c) Hoàn thành

# d) Có thể truy nguyên

# 2. Thuộc tính nào sau đây của SRS được mô tả bằng tuyên bố: Phù hợp với tiêu chuẩn được duy trì?

# a) Đúng

# b) Hoàn thành

# c) Phù hợp

# d) Có thể sửa đổi

# 3. SRS được cho là phù hợp khi và chỉ khi

# a) cấu trúc và kiểu dáng của nó sao cho mọi thay đổi đối với các yêu cầu có thể được thực hiện dễ dàng trong khi vẫn giữ được kiểu dáng và cấu trúc

# b) mọi yêu cầu được nêu trong đó là một yêu cầu mà phần mềm phải đáp ứng

# c) mọi yêu cầu được nêu trong đó đều có thể kiểm chứng được

# d) không có tập hợp con của các yêu cầu riêng được mô tả trong nó xung đột với nhau

# 4. Phát biểu nào sau đây về SRS là đúng?

# I. SRS được viết bởi khách hàng

# ii. SRS được viết bởi một nhà phát triển

# iii. SRS phục vụ như một hợp đồng giữa khách hàng và nhà phát triển

# a) Chỉ có i là đúng

# b) Cả ii và iii đều đúng

# c) Tất cả đều đúng

# d) Không có đề cập nào

# 5. Tài liệu SRS còn được gọi là đặc tả \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

# a) hộp đen

# b) hộp trắng

# c) hộp màu xám

# d) không có gì được đề cập

# 6. Điều nào sau đây được bao gồm trong SRS?

# a) một khoản chi phí

# b) Thiết kế ràng buộc

# c) Nhân sự

# d) Lịch trình giao hàng

# 7. Điều nào sau đây không được bao gồm trong SRS?

# a) Hiệu suất

# b) Chức năng

# c) Giải pháp thiết kế

# d) Giao diện bên ngoài

# 8. Sắp xếp chuỗi đã cho để tạo thành một phác thảo Nguyên mẫu SRS theo Tiêu chuẩn IEEE SRS.

# i. Mô tả chung

# ii. Giới thiệu

# iii. Mục lục

# iv. Phụ lục

# v. Yêu cầu cụ thể

# a) iii, i, ii, v, iv

# b) iii, ii, i, v, iv

# c) ii, i, v, iv, iii

# d) iii, i, ii

# 9. Hãy xem xét các tuyên bố sau: Đầu ra của một chương trình sẽ được đưa ra trong vòng 10 giây của sự kiện X 10% thời gian. Các đặc điểm nào của SRS đang được mô tả ở đây?.

# a) Phù hợp

# b) Có thể kiểm chứng

# c) Không thể kiểm chứng

# d) Đúng

# 10. Hãy xem xét các tuyên bố sau đây: Bộ dữ liệu sẽ chứa phần cuối của ký tự tập tin. Đặc điểm nào của SRS đang được mô tả ở đây?

# a) Phù hợp

# b) Không thể kiểm chứng

# c) Đúng

# d) Mơ hồ

# Software Engineering Questions and Answers – Requirement Management

# 1. Hai yêu cầu nào được ưu tiên trong Quản lý yêu cầu(Requirement Management) của sản phẩm?

# a) Người dùng và nhà phát triển

# b) Chức năng và phi chức năng

# c) Bền bỉ và dễ bay hơi

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 2. Xem xét ví dụ về vấn đề / trả lại của một cuốn sách, biên mục vv trong quản lý thư viện. Loại yêu cầu quản lý nào đang được mô tả ở đây?

# a) Bền bỉ

# b) Dễ bay hơi

# c) Cả bền bỉ & dễ bay hơi

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 3. Tại sao Quản lý yêu cầu quan trọng? Đó là do những thay đổi

# a) với môi trường

# b) trong công nghệ

# c) trong kỳ vọng của khách hàng

# d) trong tất cả các đề cập.

# *4.* Quản lý yêu cầu là điều kiện tiên quyết để phát triển theo định hướng chất lượng.

# a) Đúng

# b) Sai

# 5. Yêu cầu truy xuất nguồn gốc là một trong những quản lý yêu cầu phần quan trọng nhất. Nó cũng có thể được gọi là trái tim của quản lý yêu cầu.

# a) Đúng

# b) Sai

# 6. Quản lý yêu cầu có chi phí khởi đầu ban đầu cao nhưng không cần tài trợ liên tục trong suốt dự án.

# a) Đúng

# b) Sai

# 7. Điều nào sau đây không phải là một công cụ bàn làm việc Quản lý yêu cầu?

# a) RTM

# b) Cửa cuốn

# c) Bộ phần mềm hợp lý

# d) RDD 100

# 8. Điều nào sau đây là một hoạt động quản lý yêu cầu?

# a) Điều tra

# b) Thiết kế

# c) Xây dựng và thử nghiệm

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 9. Chức năng nào của Công cụ quản lý yêu cầu (RMT) được mô tả bằng tuyên bố: Công cụ này có thể tự động phát hiện mối quan hệ giữa các tạo phẩm. Ví dụ các kỹ thuật truy xuất thông tin, theo dõi lịch sử thay đổi, lược đồ đặt tên hoặc biến đổi mô hình.

# a) Phát hiện liên kết tự động

# b) Hỗ trợ tài liệu

# c) Biểu diễn đồ họa

# d) Tạo và thay đổi liên kết tự động

# 10. Theo một báo cáo thống kê: Hơn 30% tất cả các dự án phần mềm bị hủy trước khi hoàn thành và hơn 70% phần còn lại không cung cấp các tính năng dự kiến. Điều gì phải là lý do cho một tình huống như vậy?

# a) Quản lý thay đổi kém

# b) Quản lý yêu cầu kém

# c) Kiểm soát chất lượng kém

# d) Tất cả những điều được đề cập

#### **Questions & Answers on Architectural Design**

# Software Engineering Questions and Answers – Architectural Design

# 1. Thiết kế kiến ​​trúc(Architectural design) là một quá trình sáng tạo chỉ đáp ứng các yêu cầu chức năng của một hệ thống.

# a) Đúng

# b) Sai

# 2. Khung nhìn \_\_\_\_\_\_\_\_ hiển thị phần cứng hệ thống và cách các thành phần phần mềm được phân phối trên các bộ xử lý trong hệ thống.

# a) hiện tượng vật lý

# b) logic

# c) quá trình

# d) tất cả các đề cập

# 3. UML được thiết kế để mô tả \_\_\_\_\_\_\_\_\_

# a) hệ thống hướng đối tượng

# b) thiết kế kiến ​​trúc

# c) SRS

# d) Cả hệ thống hướng đối tượng và thiết kế kiến ​​trúc

# 4. Quan điểm nào sau đây cho thấy hệ thống bao gồm các quá trình tương tác trong thời gian chạy?

# a) hiện tượng vật lý

# b) phát triển

# c) logic

# d) quá trình

# 5. Điều nào sau đây là xung đột kiến ​​trúc?

# a) Sử dụng các thành phần hạt lớn giúp cải thiện hiệu suất nhưng giảm khả năng bảo trì

# b) Giới thiệu dữ liệu dư thừa giúp cải thiện tính khả dụng nhưng làm cho việc bảo mật trở nên khó khăn hơn

# c) Bản địa hóa các tính năng liên quan đến an toàn thường có nghĩa là giao tiếp nhiều hơn do đó hiệu suất bị suy giảm

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 6. Điều nào sau đây không được bao gồm trong các quyết định thiết kế kiến ​​trúc?

# a) loại ứng dụng

# b) phân phối của hệ thống

# c) phong cách kiến ​​trúc

# d) kiểm tra hệ thống

# 7. Kiến trúc một khi được thiết lập có thể được áp dụng cho các sản phẩm khác.

# a) Đúng

# b) Sai

# 8. Mô hình nào sau đây là cơ sở của quản lý tương tác trong nhiều hệ thống dựa trên web?

# a) kiến ​​trúc

# b) mẫu lưu trữ

# c) model-view-controller

# d) hệ điều hành khác nhau

# 9. Điều gì mô tả làm thế nào một tập hợp các thành phần tương tác có thể chia sẻ dữ liệu?

# a) model-view-controller

# b) mô hình kiến ​​trúc

# c) mẫu lưu trữ

# d) không có gì được đề cập

# 10. Khung nhìn nào trong thiết kế kiến ​​trúc cho thấy sự trừu tượng chính trong hệ thống là các đối tượng hoặc các lớp đối tượng?

# a) hiện tượng vật lý

# b) phát triển

# c) logic

# d) quá trình

# Software Engineering Questions and Answers – Architectural Patterns

# 1. Cảm biến nào sau đây là hữu ích trong hệ thống báo trộm cho các tòa nhà thương mại?

# a) Máy dò chuyển động

# b) Cảm biến cửa

# c) Cảm biến cửa sổ

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 2. Điều nào sau đây không phải là mô hình kiến ​​trúc thời gian thực(real-time architectural patterns ) thường được sử dụng?

# a) Giao tiếp không đồng bộ

# b) Quan sát và phản ứng

# c) Kiểm soát môi trường

# d) Đường ống quy trình

# 3. Một hệ thống giám sát kiểm tra môi trường của nó thông qua

# a) hệ điều hành

# b) truyền thông

# c) bộ cảm biến

# d) không có gì được đề cập

# 4. Điều nào sau đây được áp dụng trên đài phát thanh phần mềm?

# a) Kiểm soát môi trường

# b) Đường ống quy trình

# c) Hệ thống phân tán

# d) Không có đề cập nào

# 5. Một ví dụ về hệ thống có thể sử dụng đường ống quy trình là tốc độ cao

# a) hệ thống phân phối dữ liệu

# b) hệ thống thu thập dữ liệu – acquisition

# c) hệ thống thu thập dữ liệu - collector

# d) không có gì được đề cập

# 6. Hệ thống giám sát là một lớp quan trọng của hệ thống thời gian thực nhúng.

# a) Đúng

# b) Sai

# 7. Điều nào sau đây là một ví dụ về bộ điều khiển cho hệ thống phanh ô tô?

# a) Quan sát và phản ứng

# b) Đường ống quy trình

# c) Kiểm soát môi trường

# d) Không có đề cập nào

# 8. ETL là viết tắt của

# a) Data Extraction Transformation & Loading

# b) Data Execution Transformation & Loading

# c) Extraction Transformation & Loading

# d) Execution Transformation & Loading

# 9. Các hệ thống điều khiển có thể sử dụng mẫu Điều khiển môi trường, đây là mẫu điều khiển chung bao gồm các quy trình.

# a) cảm biến

# b) cơ cấu chấp hành

# c) đường ống

# d) cả cảm biến và cơ cấu chấp hành

# 10. \_\_\_\_\_\_\_\_ có thể được liên kết với một bộ xử lý hoặc lõi riêng biệt, để các bước xử lý có thể được tiến hành song song.

# a) Đường ống quy trình

# b) Kiểm soát môi trường

# c) Quan sát và phản ứng

# d) Không có đề cập nào

# Software Engineering Questions and Answers – Application Architectures

# 1. Ví dụ nào sau đây là mô hình của kiến ​​trúc ứng dụng(application architectures)?

# a) một phương tiện đánh giá các thành phần để tái sử dụng

# b) một danh sách kiểm tra thiết kế

# c) một từ vựng để nói về các loại ứng dụng

# d) tất cả các đề cập

# 2. ERP là viết tắt của

# a) Enterprise Research Planning

# b) Enterprise Resource Planning

# c) Enterprise Resource Package

# d) Enterprise Research Package

# 3. Kiểu nào sau đây mô tả kiến ​​trúc ứng dụng?

# a) Ứng dụng xử lý giao dịch

# b) Hệ thống xử lý ngôn ngữ

# c) Hệ thống quản lý khách hàng

# d) Ứng dụng xử lý giao dịch và hệ thống xử lý ngôn ngữ

# 4. Tất cả các hoạt động trong một giao dịch cần phải được hoàn thành trước khi thay đổi cơ sở dữ liệu được thực hiện \_\_\_\_

# a) chức năng

# b) có sẵn cho người dùng

# c) vĩnh viễn

# d) không có gì được đề cập

# 5. Các hệ thống liên quan đến tương tác với cơ sở dữ liệu dùng chung có thể được coi là.

# a) dựa trên phần mềm (software-based)

# b) dựa trên giao dịch (transaction-based)

# c) dựa trên máy chủ (server-based)

# d) dựa trên khách hàng (client-based)

# 6. Điều gì dịch một ngôn ngữ tự nhiên hoặc nhân tạo sang một đại diện khác của ngôn ngữ đó và, đối với các ngôn ngữ lập trình cũng thực thi mã kết quả?

# a) Hệ thống ERP

# b) Hệ thống thông tin dựa trên giao dịch

# c) Hệ thống xử lý ngôn ngữ

# d) Không có đề cập nào

# 7. Các thuộc tính của một hệ thống như hiệu suất và bảo mật độc lập với kiến ​​trúc được sử dụng.

# a) Đúng

# b) Sai

# 8. Điều nào sau đây là thường được sử dụng (các) mẫu kiến ​​trúc?

# a) Model-View-Controller

# b) Layered Architecture

# c) Client–server

# d) Tất cả những điều được đề cập

# 9. Một hệ thống xử lý ngôn ngữ có thể dịch mô tả dữ liệu XML thành

# a) mã máy

# b) một đại diện XML thay thế

# c) mã máy và biểu diễn XML thay thế

# d) một mô-đun phần mềm

# 10. Các hệ thống xử lý giao dịch có thể được tổ chức dưới dạng kiến ​​trúc \_\_\_\_\_\_\_\_\_ với các thành phần hệ thống chịu trách nhiệm đầu vào, xử lý và đầu ra.

# a) Kho lưu trữ (Repository)

# b) client – server

# c) Model-View-Controller

# d) Ống và bộ lọc (Pipe and Filter)

#### **Questions on Design and Implementation**

# Software Engineering Questions and Answers – Unified Modelling Language

1. Phân tích và thiết kế hướng đối tượng có thể được xử lý bởi người biết UML.

a) Đúng

b) Sai

2. Ở cấp độ Khái niệm Sơ đồ lớp nên bao gồm

a) chỉ hoạt động

b) chỉ thuộc tính

c) cả hoạt động và thuộc tính

d) không có gì được đề cập

3. Chọn câu lệnh đúng cho sơ đồ hoạt động.

a) Chúng có thể được sử dụng để khám phá các hoạt động song song

b) Chúng được sử dụng để mô tả quy trình công việc cho một hoạt động kinh doanh cụ thể

c) Sơ đồ hoạt động không cho biết ai làm gì và khó theo dõi lại các mô hình đối tượng

d) Tất cả những điều được đề cập

4. Các ràng buộc có thể được biểu diễn trong UML bởi

a) {text}

b) [text].

c) Ràng buộc

d) Không có đề cập nào

5. Đối tượng là gì?

a) Một đối tượng là một thể hiện của một lớp

b) Một đối tượng bao gồm đóng gói dữ liệu

c) Một đối tượng không phải là một thể hiện của một lớp

d) Tất cả những điều được đề cập

6. Một lớp trừu tượng là gì?

a) Một lớp có các thể hiện trực tiếp, nhưng con cháu của chúng có thể có các thể hiện trực tiếp

b) Một lớp có các thể hiện trực tiếp, nhưng con cháu của chúng có thể không có các thể hiện trực tiếp

c) Một lớp không có cá thể trực tiếp, nhưng con cháu của chúng có thể có cá thể trực tiếp

d) Tất cả những điều được đề cập

7. Mối quan hệ nào sau đây là hợp lệ trong Use Case Diagrams

a) Khái quát hóa

b) Bao gồm

c) Mở rộng

d) Tất cả những điều được đề cập

8. Phát biểu nào sau đây là đúng về sơ đồ tương tác?

a) Các sơ đồ tương tác là tốt nhất khi chúng xử lý một luồng thiết kế chính và không có nhiều biến thể có thể xảy ra

b) Các sơ đồ tương tác rất tốt trong việc thiết kế một phần hoặc tất cả một trong các trường hợp sử dụng chức năng trên nhiều đối tượng

c) Các sơ đồ tương tác cho phép nhà phân tích hiển thị phép lặp và thực thi có điều kiện để nhắn tin giữa các đối tượng

d) Tất cả những điều được đề cập

9. Giao diện UML được sử dụng để:

a) chỉ định các dịch vụ cần thiết cho các loại đối tượng

b) chương trình trong Java, nhưng không phải trong C ++ hoặc Smalltalk

c) định nghĩa logic thực thi để sử dụng lại giữa các lớp

d) xác định API cho tất cả các lớp

10. Tham khảo sơ đồ đính kèm, mũi tên chỉ ra:

a) Khả năng điều hướng

b) Phụ thuộc

c) Hiệp hội

d) Đề cập đến

# Software Engineering Questions and Answers – Building Blocks of UML

1. Khối nào sau đây là khối xây dựng của UML?

a) Điều

b) Mối quan hệ

c) Sơ đồ

d) Tất cả những điều được đề cập

2. Các lớp và giao diện là một phần của

a) Những thứ cấu trúc

b) Những hành vi

c) Nhóm các thứ

d) Những điều chú thích

3. Tập hợp các hoạt động xác định dịch vụ của một lớp hoặc thành phần là gì?

a) Use Case

b) Actor

c) Interface

d) Relationship

4. Phần tử vật lý tồn tại trong thời gian chạy trong UML là gì?

a) Một nút

b) Một giao diện

c) Một hoạt động

d) Không có đề cập nào

5. Điều gì có thể được yêu cầu từ bất kỳ đối tượng nào của lớp để ảnh hưởng đến hành vi?

a) object

b) attribute

c) operation

d) instance

6. Những thứ nào là phần động của các mô hình UML?

a) Những thứ cấu trúc

b) Những hành vi

c) Nhóm các thứ

d) Những điều chú thích

7. Sơ đồ nào trong UML nhấn mạnh đến thứ tự thời gian của tin nhắn?

a) Activity

b) Sequence

c) Collaboration

d) Class

8. Object diagram nắm bắt hành vi của một trường hợp sử dụng.

a) Đúng

b) Sai

9. Nếu bạn đang làm việc trên các ứng dụng hoặc hệ thống kiểm soát quy trình thời gian thực liên quan đến xử lý đồng thời, bạn sẽ sử dụng một

a) Activity diagram

b) Sequence diagram

c) Statechart diagram

d) Object diagram

10. Sơ đồ nào cho thấy cấu hình của các phần tử xử lý thời gian chạy?

a) Deployment diagram

b) Component diagram

c) Node diagram

d) ER-diagram

# Software Engineering Questions and Answers – Diagrams in UML – 1

1. Sơ đồ UML nào sau đây có chế độ xem tĩnh?

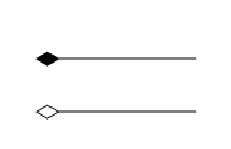
a) Collaboration

b) Use case

c) State chart

d) Activity

2. Loại mối quan hệ cốt lõi nào được biểu thị bằng biểu tượng trong hình dưới đây?



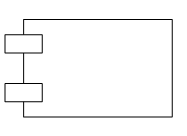
a) Tập hợp

b) Phụ thuộc

c) Khái quát hóa

d) Hiệp hội

3. Yếu tố cốt lõi nào của UML đang được thể hiện trong hình?



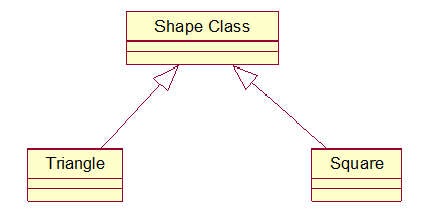
a) Node

b) Interface

c) Class

d) Component

4. Loại mối quan hệ nào được đại diện bởi lớp Shape và Square?



a) Hiện thực hóa

b) Khái quát hóa

c) Tập hợp

d) Phụ thuộc

5. Sơ đồ nào trong UML hiển thị chế độ xem hoàn chỉnh hoặc một phần cấu trúc của một hệ thống được mô hình hóa tại một thời điểm cụ thể?

a) Sequence Diagram

b) Collaboration Diagram

c) Class Diagram

d) Object Diagram

6. Sơ đồ tương tác(interaction) là một thuật ngữ kết hợp cho

a) Sơ đồ trình tự + Sơ đồ cộng tác

b) Sơ đồ hoạt động + Sơ đồ trạng thái

c) Sơ đồ triển khai + Sơ đồ cộng tác

d) Không có đề cập nào

7. Sơ đồ cấu trúc nhấn mạnh những thứ phải có trong hệ thống được mô hình hóa.

a) Đúng

b) Sai

8. Sơ đồ nào sau đây là định hướng thời gian?

a) một sự hợp tác(Collaboration)

b) Trình tự

c) Hoạt động

d) Không có đề cập nào

# Software Engineering Questions and Answers – Diagrams in UML – 2

# Xem hình bên web

1. Có bao nhiêu sơ đồ ở đây trong Ngôn ngữ mô hình thống nhất?

a) sáu

b) bảy

c) tám

d) chín

2. Sơ đồ UML nào được hiển thị bên dưới?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q2

a) Use Case

b) Collaboration Diagram

c) Class Diagram

d) Object Diagram

3. Sơ đồ UML nào được hiển thị bên dưới?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q3

a) Use Case

b) State Chart

c) Activity

d) Object Diagram

4. Sơ đồ UML nào được hiển thị bên dưới?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q4

a) Use Case

b) Collaboration Diagram

c) Sequence Diagram

d) Object Diagram

5. Biểu đồ UML nào Biểu tượng trong bảng chữ cái được hiển thị bên dưới?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q5

a) Deployment diagram

b) Collaboration Diagram

c) Component Diagram

d) Object Diagram

6. Sơ đồ UML nào được hiển thị bên dưới?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q6

a) Deployment diagram

b) Collaboration Diagram

c) Object Diagram

d) Class Diagram

7. Sơ đồ UML nào được hiển thị dưới đây?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q7

a) Activity

b) State chart

c) Sequence

c) Collaboration

8. Sơ đồ UML nào được hiển thị dưới đây?

phần mềm-kỹ thuật-nhiều lựa chọn-câu hỏi-câu trả lời-q8

a) Component

b) Deployment

c) Use Case

d) DFD

# Software Engineering Questions and Answers – Object Oriented Design using UML

1. Điều nào sau đây là không cần thiết để phát triển thiết kế hệ thống từ ý tưởng đến thiết kế hướng đối tượng chi tiết?

a) Thiết kế kiến ​​trúc hệ thống

b) Phát triển các mô hình thiết kế

c) Chỉ định giao diện

d) Phát triển hệ thống sửa lỗi

2. Mô hình động nào sau đây là mô hình động cho thấy hệ thống tương tác với môi trường như thế nào khi được sử dụng?

a) mô hình bối cảnh hệ thống (system context model)

b) mô hình tương tác (interaction model)

c) mô hình môi trường (environmental model)

d) cả bối cảnh hệ thống và tương tác

3. Mô hình cấu trúc nào sau đây thể hiện các hệ thống khác trong môi trường của hệ thống đang được phát triển?

a) mô hình bối cảnh hệ thống

b) mô hình tương tác

c) mô hình môi trường

d) cả bối cảnh hệ thống và tương tác

4. Điều nào sau đây thuộc hệ thống kiểm soát?

a) Cấu hình lại

b) Tắt máy

c) Quyền hạn

d) Tất cả những điều được đề cập

5. Chúng tôi sử dụng \_\_\_\_\_\_\_\_\_ trong đó các phần khác nhau của việc sử dụng hệ thống được xác định và phân tích lần lượt.

a) các thực thể hữu hình (tangible entities)

b) phân tích dựa trên kịch bản (scenario-based analysis)

c) phân tích dựa trên thiết kế (design-based analysis)

d) không có gì được đề cập

6. Mô hình nào mô tả cấu trúc tĩnh của hệ thống bằng các lớp đối tượng và các mối quan hệ của chúng?

a) Mô hình trình tự (Sequence model)

b) Mô hình hệ thống con (Subsystem model)

c) Mô hình động (Dynamic model)

d) Mô hình kết cấu (Structural model)

7. Mô hình nào cho thấy dòng tương tác của đối tượng?

a) Mô hình trình tự

b) Mô hình hệ thống con

c) Mô hình động

d) Cả mô hình Sequence và Dynamic

8. Nếu trạng thái hệ thống là Tắt máy thì nó có thể phản hồi thông báo nào sau đây?

a) khởi động lại () - restart()

b) cấu hình lại () - reconfigure()

c) powerSave () - powerSave()

d) tất cả các đề cập

9. Tin nhắn nào được nhận để hệ thống chuyển sang trạng thái Kiểm tra, rồi trạng thái Truyền, trước khi trở về trạng thái Chạy?

a) signalStatus()

b) remoteControl()

c) reconfigure()

d) reportStatus()

10. Phát triển nguồn mở liên quan đến việc làm cho mã nguồn của một hệ thống có sẵn công khai.

a) Đúng

b) Sai

# Software Engineering Questions and Answers – Analysis Modelling

1. Điều nào sau đây không phải là mục tiêu chính trong mô hình phân tích(analysis model)?

a) mô tả các khiếu nại của khách hàng

b) thiết lập cơ sở cho việc tạo ra một thiết kế phần mềm

c) xác định một tập hợp các yêu cầu có thể được xác nhận khi phần mềm được xây dựng

d) không có gì được đề cập

2. Một mô tả của từng chức năng được trình bày trong DFD được chứa trong một \_\_\_\_

a) luồng dữ liệu

b) đặc tả quy trình

c) đặc điểm kỹ thuật điều khiển

d) lưu trữ dữ liệu

3. Sơ đồ nào chỉ ra hành vi của hệ thống là hậu quả của các sự kiện bên ngoài?

a) sơ đồ luồng dữ liệu

b) sơ đồ chuyển trạng thái

c) sơ đồ đặc tả điều khiển

d) sơ đồ quy trình làm việc

4. Một mô hình dữ liệu chứa

a) đối tượng dữ liệu

b) thuộc tính

c) mối quan hệ

d) tất cả các đề cập

5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ xác định các thuộc tính của một đối tượng dữ liệu và đảm nhận một trong ba đặc điểm khác nhau.

a) đối tượng dữ liệu

b) thuộc tính

c) mối quan hệ

d) đối tượng dữ liệu và thuộc tính

6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ của một mối quan hệ là 0 nếu không có nhu cầu rõ ràng cho mối quan hệ xảy ra hoặc mối quan hệ là tùy chọn.

a) phương thức

b) tính chính

c) thực thể

d) phân tích có cấu trúc

7. Một \_\_\_\_\_\_\_\_\_ là một biểu diễn đồ họa mô tả luồng thông tin và các biến đổi được áp dụng khi dữ liệu di chuyển từ đầu vào sang đầu ra.

a) sơ đồ luồng dữ liệu

b) sơ đồ chuyển trạng thái

c) đặc điểm kỹ thuật điều khiển

d) sơ đồ quy trình làm việc

8. Một điều kiện dữ liệu xảy ra bất cứ khi nào dữ liệu được truyền đến phần tử đầu vào theo sau là phần tử xử lý và kết quả trong đầu ra điều khiển.

a) Đúng

b) Sai

9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ cho phép kỹ sư phần mềm phát triển các mô hình của miền thông tin và miền chức năng cùng một lúc

a) sơ đồ luồng dữ liệu

b) sơ đồ chuyển trạng thái

c) đặc điểm kỹ thuật điều khiển

d) sơ đồ hoạt động

10. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ chứa sơ đồ chuyển trạng thái là một đặc tả tuần tự của hành vi.

a) sơ đồ luồng dữ liệu

b) sơ đồ chuyển trạng thái

c) đặc điểm kỹ thuật điều khiển

d) sơ đồ quy trình làm việc

# Software Engineering Questions and Answers – Component Level Design

1. Điều nào sau đây không phải là một cấu trúc?

a) một chu kỳ (sequence)

b) điều kiện

c) sự lặp lại

d) lựa chọn

2. Những bước nào sau đây được áp dụng để xây dựng bảng quyết định?

a) Liệt kê tất cả các hành động có thể được liên kết với một thủ tục cụ thể

b) Liệt kê tất cả các điều kiện trong khi thực hiện thủ tục

c) Xác định quy tắc bằng cách chỉ ra hành động nào xảy ra đối với một tập hợp các điều kiện

d) Tất cả những điều được đề

3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ là một pidgin (phiên bản đơn giản của ngôn ngữ phát triển như một phương tiện giao tiếp giữa hai hoặc nhiều nhóm không có ngôn ngữ chung)

a) ngôn ngữ thiết kế chương trình

b) Tiếng Anh có cấu trúc

c) mã giả

d) tất cả các đề cập

4. Thuật ngữ nào sau đây được xác định tốt nhất bởi câu lệnh: Có khả năng thể hiện dữ liệu cục bộ và dữ liệu toàn cầu là một yếu tố thiết yếu của thiết kế cấp thành phần.

a) Biểu diễn dữ liệu

b) Xác minh logic

c) Khả năng mã Code-to-hung

d) Xử lý tự động

5. Một thành phần phần mềm

a) Thực hiện một số chức năng

b) Có phụ thuộc rõ ràng thông qua các giao diện cung cấp và yêu cầu

c) Chỉ giao tiếp thông qua các giao diện của nó

d) Tất cả những điều được đề cập

6. Sơ đồ nào phát triển từ mong muốn phát triển một đại diện thiết kế theo thủ tục không cho phép vi phạm các cấu trúc có cấu trúc?

a) Sơ đồ chuyển trạng thái

b) Sơ đồ hộp

c) Sơ đồ ER

d) Không có đề cập nào

7. Một \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ thực hiện nhiệm vụ vòng lặp trước, sau đó kiểm tra một điều kiện và lặp lại nhiệm vụ cho đến khi điều kiện không thành công.

a) lặp lại cho đến khi

b) điều kiện

c) làm trong khi kiểm tra

d) nếu sau đó khác

8. Điều nào sau đây không phải là một đặc điểm của sơ đồ hộp?

a) miền chức năng

b) chuyển giao quyền kiểm soát tùy ý là không thể

c) đệ quy dễ biểu diễn

d) cung cấp một ký hiệu dịch các hành động và điều kiện

9. \_\_\_\_\_\_\_\_ được biểu diễn dưới dạng hai hộp xử lý được kết nối bởi một dòng (mũi tên) điều khiển.

a) Sự lặp lại

b) Trình tự

c) Điều kiện

d) Không có đề cập nào

10. Thuật ngữ nào sau đây được xác định tốt nhất bởi câu lệnh Not Notation có thể được nhập trực tiếp vào hệ thống phát triển dựa trên máy tính mang lại lợi ích đáng kể.

a) Khả năng đọc máy

b) Khả năng bảo trì

c) Thi công cấu trúc

d) Tổng thể đơn giản

# Software Engineering Questions and Answers – User Interface Design

1. Điều nào sau đây là quy tắc vàng cho thiết kế giao diện?

a) Đặt người dùng trong tầm kiểm soát

b) Giảm tải bộ nhớ người dùng

c) Làm cho giao diện nhất quán

d) Tất cả những điều được đề cập

2. Điều nào sau đây không phải là nguyên tắc thiết kế cho phép người dùng duy trì quyền kiểm soát?

a) Cung cấp cho sự tương tác linh hoạt

b) Cho phép tương tác người dùng có thể bị gián đoạn và không thể hoàn tác

c) Hiển thị nội bộ kỹ thuật từ người dùng thông thường

d) Thiết kế để tương tác trực tiếp với các đối tượng xuất hiện trên màn hình

3. Điều nào sau đây không phải là quá trình thiết kế giao diện người dùng?

a) Phân tích và mô hình hóa người dùng, nhiệm vụ và môi trường

b) Thiết kế giao diện

c) Có kiến ​​thức, người dùng thường xuyên

d) Xác nhận giao diện

4. Khi người dùng tham gia vào các nhiệm vụ phức tạp, nhu cầu về \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ có thể là đáng kể.

a) trí nhớ ngắn hạn

b) phím tắt

c) các đối tượng xuất hiện trên màn hình

d) tất cả các đề cập

5. Tùy chọn nào sau đây không được thiết kế Giao diện xem xét?

a) thiết kế giao diện giữa các thành phần phần mềm

b) thiết kế giao diện giữa phần mềm và người sản xuất và người tiêu dùng thông tin

c) thiết kế giao diện giữa hai máy tính

d) tất cả các đề cập

6. Một phần mềm có thể cho phép người dùng tương tác thông qua

a) lệnh bàn phím

b) di chuyển chuột

c) lệnh nhận dạng giọng nói

d) tất cả các đề cập

7. Một kỹ sư phần mềm thiết kế giao diện người dùng bằng cách áp dụng một quy trình lặp dựa trên các nguyên tắc thiết kế được xác định trước.

a) Đúng

b) Sai

8. Điều gì kết hợp dữ liệu, kiến ​​trúc, giao diện và các biểu diễn thủ tục của phần mềm?

a) mô hình thiết kế

b) mô hình người dùng

c) hình ảnh tinh thần

d) hình ảnh hệ thống

9. Điều gì thiết lập hồ sơ của người dùng cuối của hệ thống?

a) mô hình thiết kế

b) mô hình người dùng

c) hình ảnh tinh thần

d) hình ảnh hệ thống

10. Điều gì kết hợp biểu hiện bên ngoài của hệ thống dựa trên máy tính, cùng với tất cả các thông tin hỗ trợ mô tả cú pháp và ngữ nghĩa của hệ thống?

a) hình ảnh tinh thần

b) thiết kế giao diện

c) hình ảnh hệ thống

d) xác nhận giao diện

# Software Engineering Questions and Answers – Test Case Design

1. Bạn hiểu gì về V & V trong kiểm thử phần mềm?

a) Verified Version

b) Version Validation

c) Verification and Validation

d) Version Verification

2. Trong các kỹ thuật kiểm tra tĩnh, các đặc tính hành vi và hiệu suất của chương trình được quan sát.

a) Đúng

b) Sai

3. Mức độ chi tiết của kiểm tra kiểm tra hành vi hợp tác mô-đun?

a) Kiểm tra đơn vị (Unit Testing)

b) Kiểm thử tích hợp (Integration Testing)

c) Kiểm tra chấp nhận (Acceptance Testing)

d) Kiểm tra hồi quy (Regression Testing)

4. Thử nghiệm nào đề cập đến việc kiểm tra lại một đơn vị, tích hợp và hệ thống sau khi sửa đổi, để xác định rằng sự thay đổi không đưa ra các lỗi mới?

a) Kiểm tra hồi quy (Regression Testing)

b) Kiểm tra khói (Smoke Test)

c) Kiểm tra Alpha

d) Thử nghiệm Beta

5. Điều nào sau đây là một chiến lược thử nghiệm hộp đen?

a) Tất cả các báo cáo bảo hiểm

b) Phạm vi kiểm soát cấu trúc

c) Đồ thị nguyên nhân

d) Bảo hiểm tất cả các con đường

6. Một tập hợp các yếu tố đầu vào, điều kiện tiên quyết thực hiện và kết quả mong đợi được gọi là một

a) Kế hoạch kiểm tra (Test plan)

b) Trường hợp thử nghiệm - Test case

c) Tài liệu kiểm tra - Test document

d) Phòng thử nghiệm - Test Suite

7. Trong thiết kế thử nghiệm nào, mỗi đầu vào được kiểm tra ở cả hai đầu của phạm vi hợp lệ của nó và chỉ nằm ngoài phạm vi hợp lệ của nó?

a) Kiểm tra giá trị biên

b) Phân vùng lớp tương đương

c) Kiểm tra giá trị biên và phân vùng lớp tương đương

d) Bảng quyết định

8. Một thử nghiệm hộp trắng tăng tỷ lệ tốt ở các mức độ chi tiết khác nhau của thử nghiệm.

a) Đúng

b) Sai

9. Khi nào quá trình thử nghiệm dừng lại?

a) Khi tài nguyên (thời gian và ngân sách) kết thúc

b) Khi đạt được một số bảo hiểm

c) Khi đạt tiêu chí chất lượng

d) Thử nghiệm không bao giờ kết thúc

10. Điều nào sau đây không phải là một phần của tài liệu thiết kế thử nghiệm?

a) Kế hoạch kiểm tra

b) Đặc tả thiết kế thử nghiệm

c) Đặc tả trường hợp thử nghiệm

d) Nhật ký kiểm tra

# Software Engineering Questions and Answers – Software Design Pattern

1. Cơ chế nào được áp dụng để sử dụng mẫu thiết kế trong hệ thống OO?

a) Kế thừa

b) Thành phần

c) Tất cả những điều được đề cập

d) Không có đề cập nào

2. Các mẫu thiết kế không tuân theo khái niệm tái sử dụng phần mềm.

a) Đúng

b) Sai

3. Việc sử dụng các mẫu thiết kế để phát triển phần mềm hướng đối tượng có ý nghĩa quan trọng đối với

a) Kỹ thuật phần mềm dựa trên thành phần

b) Khả năng sử dụng lại nói chung

c) Tất cả những điều được đề cập

d) Không có đề cập nào

4. Điều nào sau đây là một mẫu thiết kế?

a) Hành vi

b) Kết cấu

c) Nhà máy trừu tượng

d) Tất cả những điều được đề cập

5. Bạn muốn giảm thiểu chi phí phát triển bằng cách sử dụng lại các phương pháp? Bạn sẽ chọn mẫu thiết kế nào?

a) Mẫu bộ điều hợp

b) Mẫu đơn

c) Mẫu đại biểu

d) Mẫu bất biến

6. Bạn muốn tránh thừa kế nhiều. Bạn sẽ chọn mẫu thiết kế nào?

a) Mô hình trừu tượng-xảy ra

b) Mẫu vai trò người chơi

c) Mô hình phân cấp chung

d) Mẫu đơn

7. Các khía cạnh định kỳ của thiết kế được gọi là thiết kế

a) mẫu

b) tài liệu

c) cấu trúc

d) phương pháp

8. Mẫu thiết kế là một giải pháp cho một vấn đề xảy ra lặp đi lặp lại trong nhiều bối cảnh khác nhau.

a) Đúng

b) Sai

9. Mẫu nào ngăn người ta tạo nhiều hơn một thể hiện của một biến?

a) Phương pháp nhà máy

b) Đơn

c) Người quan sát

d) Không có đề cập nào

10. Mẫu mặt tiền thúc đẩy sự ghép đôi yếu giữa hệ thống con và các máy khách của nó.

a) Đúng

b) Sai

#### **Questions on Software Testing and Quality Management**

# Software Engineering Questions and Answers – Software Testing Techniques – 1

1. Thuật ngữ nào sau đây mô tả thử nghiệm?

a) Tìm mã bị hỏng

b) Đánh giá khả năng cung cấp để tìm lỗi

c) Một giai đoạn của tất cả các dự án

d) Không có đề cập nào

2. Độ phức tạp của Cyclomatic là gì?

a) Kiểm tra hộp đen

b) Kiểm tra hộp trắng

c) Kiểm tra hộp vàng

d) Kiểm tra hộp xanh

3. Giới hạn dưới và trên có mặt trong biểu đồ nào?

a) Biểu đồ chạy

b) Biểu đồ thanh

c) Biểu đồ kiểm soát

d) Không có đề cập nào

4. Kiểm tra bảo trì được thực hiện bằng phương pháp nào?

a) Thi lại

b) Thử nghiệm tinh thần

c) Kiểm tra bề rộng và kiểm tra độ sâu

d) Kiểm tra xác nhận

5. Kỹ thuật Hộp Trắng cũng được phân loại là

a) Thiết kế thử nghiệm

b) Kiểm tra kết cấu

c) Kỹ thuật đoán lỗi

d) Không có đề cập nào

6. Kiểm tra toàn diện là

a) luôn luôn có thể

b) thực tế có thể

c) không thực tế nhưng có thể

d) không thực tế và không thể

7. Điều nào sau đây là kỹ thuật hộp trắng?

a) Kiểm tra báo cáo

b) Kiểm tra quyết định

c) Bảo hiểm điều kiện

d) Tất cả những điều được đề cập

8. Các cấp độ thử nghiệm khác nhau là gì?

a) Kiểm tra đơn vị

b) Kiểm tra hệ thống

c) Kiểm thử tích hợp

d) Tất cả những điều được đề cập

9. Phân tích giá trị biên thuộc về?

a) Kiểm tra hộp trắng

b) Kiểm tra hộp đen

c) Kiểm tra hộp trắng và hộp đen

d) Không có đề cập nào

10. Thử nghiệm Alpha được thực hiện tại

a) Kết thúc của nhà phát triển

b) Kết thúc người dùng

c) Nhà phát triển & Kết thúc người dùng

d) Không có đề cập nào

# Software Engineering Questions and Answers – Software Testing Techniques – 2

1. Kiểm tra trong đó mã được kiểm tra

a) Kiểm tra hộp đen

b) Kiểm tra hộp trắng

c) Kiểm tra hộp đỏ

d) Kiểm tra hộp xanh

2. Kiểm tra được thực hiện mà không có kế hoạch và Tài liệu được gọi là

a) Kiểm tra đơn vị

b) Kiểm tra hồi quy - Regression testing

c) Thử nghiệm Adhoc - Adhoc testing

d) Không có đề cập nào

3. Kiểm tra chấp nhận còn được gọi là

a) Kiểm tra hộp xám

b) Kiểm tra hộp trắng

c) Thử nghiệm Alpha

d) Thử nghiệm Beta

4. Điều nào sau đây là thử nghiệm không chức năng?

a) Kiểm tra hộp đen

b) Kiểm tra hiệu suất - Performance testing

c) Kiểm tra đơn vị

d) Không có đề cập nào

5. Thử nghiệm Beta được thực hiện tại

a) Kết thúc người dùng

b) Kết thúc của nhà phát triển

c) Kết thúc của người dùng và nhà phát triển

d) Không có đề cập nào

6. SPICE là viết tắt của

a) Software Process Improvement and Compatibility Determination

b) Software Process Improvement and Control Determination

c) Software Process Improvement and Capability Determination

d) Không có đề cập nà0

7. Kiểm tra đơn vị được thực hiện bởi

a) Người dùng

b) Nhà phát triển

c) Khách hàng

d) Không có đề cập nào

8. Kiểm tra hành vi là

a) Kiểm tra hộp trắng

b) Kiểm tra hộp đen

c) Kiểm tra hộp xám

d) Không có đề cập nào

9. Điều nào sau đây là thử nghiệm hộp đen

a) Kiểm tra đường dẫn cơ bản - Basic path testing

b) Phân tích giá trị biên - Boundary value analysis

c) Phân tích đường dẫn mã - Code path analysis

d) Không có đề cập nào

10. Điều nào sau đây không được sử dụng để đo kích thước của phần mềm

a) KLOC

b) Điểm chức năng

c) Kích thước của mô-đun

d) Không có đề cập nào

# Software Engineering Questions and Answers – Software Testing Strategies

1. Gỡ lỗi phần mềm là một tập hợp các hoạt động có thể được lên kế hoạch trước và được tiến hành một cách có hệ thống.

a) Đúng

b) Sai

2. Điều nào sau đây không phải là một đặc điểm chung kiểm thử phần mềm?

a) Các kỹ thuật kiểm tra khác nhau phù hợp tại các thời điểm khác nhau

b) Kiểm tra được thực hiện bởi nhà phát triển phần mềm hoặc nhóm thử nghiệm độc lập

c) Kiểm tra và gỡ lỗi là các hoạt động khác nhau, nhưng gỡ lỗi phải được cung cấp trong bất kỳ chiến lược thử nghiệm nào

d) Không có đề cập nào

3. ITG là viết tắt của

a) instantaneous test group

b) integration testing group

c) individual testing group

d) independent test group

4. Bằng cách thu thập \_\_\_\_ trong quá trình kiểm thử phần mềm, có thể phát triển các hướng dẫn có ý nghĩa để tạm dừng quá trình kiểm tra.

a) Cường độ thất bại

b) Thời gian thử nghiệm

c) Số liệu

d) Tất cả những điều được đề cập

5. Vấn đề nào sau đây phải được giải quyết nếu chiến lược kiểm thử phần mềm thành công được thực hiện?

a) Sử dụng các đánh giá kỹ thuật chính thức hiệu quả làm bộ lọc trước khi thử nghiệm

b) Xây dựng kế hoạch kiểm tra, nhấn mạnh vào việc kiểm tra chu kỳ nhanh chóng.

c) Mục tiêu kiểm tra nhà nước rõ ràng

d) Tất cả những điều được đề cập

6. Các trường hợp kiểm tra nên phát hiện ra các lỗi như

a) Chấm dứt vòng lặp không tồn tại

b) So sánh các loại dữ liệu khác nhau

c) Toán tử logic hoặc quyền ưu tiên không chính xác

d) Tất cả những điều được đề cập

7. Những lỗi nào sau đây không nên được kiểm tra khi đánh giá xử lý lỗi?

a) Mô tả lỗi không thể hiểu được

b) Lỗi ghi chú không tương ứng với lỗi gặp phải

c) Tình trạng lỗi gây ra sự can thiệp của hệ thống trước khi xử lý lỗi

d) Mô tả lỗi cung cấp đủ thông tin để hỗ trợ vị trí nguyên nhân gây ra lỗi

8. Những gì thường được coi là một phụ trợ cho bước mã hóa

a) Kiểm thử tích hợp - Integration testing

b) Kiểm tra đơn vị

c) Hoàn thành kiểm tra - Completion of Testing

d) Kiểm tra hồi quy - Regression Testing

9. Trường hợp nào sau đây không phải là trường hợp kiểm tra hồi quy?

a) Một mẫu thử nghiệm đại diện sẽ thực hiện tất cả các chức năng phần mềm

b) Các thử nghiệm bổ sung tập trung vào các chức năng phần mềm có khả năng bị ảnh hưởng bởi thay đổi

c) Các thử nghiệm tập trung vào các thành phần phần mềm đã được thay đổi

d) Các thành phần cấp thấp được kết hợp thành các cụm thực hiện chức năng phụ phần mềm cụ thể

10. Thử nghiệm nào là cách tiếp cận thử nghiệm tích hợp thường được sử dụng khi các sản phẩm phần mềm được thu nhỏ của Cameron đang được phát triển?

a) Kiểm tra hồi quy - Regression Testing

b) Kiểm thử tích hợp - Integration testing

c) Kiểm tra khói - Smoke testing

d) Kiểm tra xác nhận - Validation testing

# Software Engineering Questions and Answers – Object Oriented Testing

1. Kiến trúc của phần mềm hướng đối tượng dẫn đến một loạt các hệ thống con lớp bao bọc các lớp cộng tác.

a) Đúng

b) Sai

2. Việc xây dựng phần mềm hướng đối tượng bắt đầu bằng việc tạo ra

a) mô hình thiết kế

b) mô hình phân tích

c) cấp mã

d) cả mô hình thiết kế và phân tích

3. Thử nghiệm nào tích hợp tập hợp các lớp cần thiết để đáp ứng với một đầu vào hoặc sự kiện cho hệ thống?

a) kiểm tra cụm - cluster testing

b) thử nghiệm dựa trên luồng - thread-based testing

c) thử nghiệm dựa trên sử dụng - use-based testing

d) không có gì được đề cập

4. Điều nào sau đây là một trong các bước trong kiểm tra tích hợp phần mềm OO?

a) kiểm tra cụm

b) thử nghiệm dựa trên luồng

c) thử nghiệm dựa trên sử dụng

d) không có gì được đề cập

5. Các phương thức có thể được sử dụng để kiểm tra xác nhận

a) Kiểm tra hộp vàng

b) Thử nghiệm hộp đen

c) Kiểm tra hộp trắng

d) Tất cả những điều được đề cập

6. Điều nào sau đây là một phần của việc kiểm tra mã OO?

a) Kiểm tra xác nhận - Validation tests

b) Kiểm tra tích hợp - Integration tests

c) Kiểm tra lớp

d) Kiểm tra hệ thống

7. Đối tượng của \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ với một hệ thống OO là thiết kế các thử nghiệm có khả năng cao phát hiện ra các lỗi đáng tin cậy.

a) Thử nghiệm dựa trên lỗi - Fault-based testing

b) Kiểm thử tích hợp - Integration testing

c) Kiểm tra dựa trên sử dụng - Use-based testing

d) Thử nghiệm dựa trên kịch bản - Scenario-based testing

8. Điều gì đề cập đến cấu trúc có thể quan sát được bên ngoài của chương trình OO?

a) Cấu trúc sâu

b) Cấu trúc bề mặt

c) Cấu trúc cốt lõi

d) Tất cả những điều được đề cập

9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ phân loại các hoạt động của lớp dựa trên hàm chung mà mỗi hàm thực hiện.

a) Phân vùng dựa trên danh mục

b) Phân vùng dựa trên thuộc tính

c) Phân vùng dựa trên nhà nước

d) Không có đề cập nào

10. Điều nào sau đây là định hướng hộp đen và có thể được thực hiện bằng cách áp dụng các phương pháp hộp đen tương tự được thảo luận cho phần mềm thông thường?

a) Thử nghiệm thông thường

b) Kiểm tra xác nhận hệ thống OO

c) Thiết kế trường hợp thử nghiệm

d) Cả thử nghiệm thông thường và thử nghiệm xác nhận hệ thống OO

# Software Engineering Questions and Answers – Debugging Techniques and Approaches

1. Quá trình thử nghiệm mục tiêu đầu tiên là gì?

a) Phòng chống lỗi

b) Kiểm tra

c) Thi hành

d) Phân tích

2. Lỗi phần mềm trong quá trình mã hóa được gọi là

a) lỗi - errors

b) thất bại

c) lỗi - bugs

d) khuyết tật

3. Đặt tên cho một kỹ thuật đánh giá để đánh giá chất lượng của các trường hợp thử nghiệm.

a) Phân tích đột biến

b) Xác nhận

c) Xác minh

d) Phân tích hiệu suất

4. Kiểm tra nên được tiến hành cho mọi khả năng

a) dữ liệu

b) trường hợp

c) biến

d) tất cả các đề cập

5. Điều nào sau đây không phải là một phần của báo cáo lỗi?

a) Trường hợp thử nghiệm

b) Đầu ra

c) Phiên bản phần mềm

d) LOC

6. Điều nào sau đây không phải là một phần của Luồng thực thi trong quá trình gỡ lỗi?

a) Bước qua

b) Bước vào

c) Bước lên

d) Bước ra

7. Phương pháp độ phức tạp theo chu kỳ đi theo phương pháp thử nghiệm nào.

a) Hộp màu vàng

b) Hộp trắng

c) Hộp màu xám

d) Hộp đen

8. Kỹ thuật kiểm thử hộp đen nào phù hợp với mọi cấp độ kiểm tra?

a) Thử nghiệm chấp nhận

b) Kiểm tra hồi quy

c) Phân vùng tương đương

d) Đảm bảo chất lượng

9. Điều nào sau đây là cách đảm bảo rằng các thử nghiệm thực sự là mã thử nghiệm?

a) Kiểm tra cấu trúc điều khiển

b) Kiểm tra đường dẫn phức tạp

c) Bảo hiểm mã

d) Đảm bảo chất lượng phần mềm

10. Thử nghiệm hiệu quả sẽ giảm chi phí \_\_\_.

a) bảo trì

b) thiết kế

c) mã hóa

d) tài liệu

# Software Engineering Questions and Answers – Testing Tools

1. Enforcer tiêu chuẩn là một

a) Công cụ kiểm tra tĩnh - Static Testing Tool

b) Kiểm tra động - Dynamic Testing

c) Kiểm tra tĩnh & động - Static & Dynamic Testing

d) Không có đề cập nào

2. Nhiều ứng dụng sử dụng phân tích tĩnh tìm thấy 0,1-0,2% NCSS. NCSS là viết tắt của

a) Báo cáo nguồn không mã - Non-Code Source Statement

b) Câu không nhận xét - Non Comment Source Sentence

c) Báo cáo nguồn không bình luận - Non-Comment Source Statement

d) Tất cả những điều được đề cập

3. Công cụ kiểm tra nào thực hiện một công việc đơn giản để thực thi các tiêu chuẩn theo cách thống nhất của nhiều chương trình?

a) Máy phân tích tĩnh - Static Analyzer

b) Thanh tra mã - Code Inspector

c) Tiêu chuẩn thực thi - Standard Enforcer

d) Cả Thanh tra mã & Người thực thi tiêu chuẩn

4. Kiểm thử phần mềm với dữ liệu thực trong môi trường thực được gọi là

a) thử nghiệm alpha

b) thử nghiệm beta

c) kiểm tra hồi quy

d) không có gì được đề cập

5. Công cụ kiểm tra nào sau đây kiểm tra chương trình một cách có hệ thống & tự động?

a) Thanh tra mã

b) Máy phân tích tĩnh

c) Tiêu chuẩn thực thi

d) Phân tích độ bao phủ

6. Công cụ kiểm tra nào chịu trách nhiệm cho các tài liệu chương trình?

a) Kiểm tra / Trình tạo tệp - Test/File Generator

b) Kiểm tra hệ thống khai thác - Test Harness System

c) Hệ thống lưu trữ thử nghiệm - Test Archiving Systems

d) Phân tích độ bao phủ - Coverage Analyzer

7. Thử nghiệm Beta được thực hiện bởi

a) Nhà phát triển

b) Người kiểm tra

c) Người dùng

d) Tất cả những điều được đề cập

8. Công cụ thực thi tiêu chuẩn xem xét toàn bộ chương trình.

a) Đúng

b) Sai

9. Chương trình gỡ lỗi là chương trình chạy đồng thời với chương trình được kiểm tra & cung cấp các lệnh để

a) kiểm tra bộ nhớ và thanh ghi

b) dừng thực thi tại một điểm cụ thể

c) tìm kiếm tài liệu tham khảo cho các biến, hằng và thanh ghi cụ thể

d) tất cả các đề cập

10. Trình xác thực thực thi là một công cụ động còn được gọi là

a) Trình tạo tệp thử nghiệm

b) Phân tích độ bao phủ

c) Bộ so sánh đầu ra

d) Kiểm tra hệ thống khai thác

#### **Questions on Software Modelling**

# Software Engineering Questions and Answers – System Modelling – 1

1. Ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất (UML) đã trở thành một tiêu chuẩn hiệu quả cho việc sửa đổi phần mềm. Nó có bao nhiêu ký hiệu khác nhau?

a) Ba

b) Bốn

c) Sáu

d) Chín

2. Mô hình nào trong mô hình hệ thống mô tả hành vi động của hệ thống?

a) Mô hình bối cảnh - Context Model

b) Mô hình hành vi - Behavioral Model

c) Mô hình dữ liệu - Data Model

d) Mô hình đối tượng - Object Model

3. Mô hình nào trong mô hình hệ thống mô tả bản chất tĩnh của hệ thống?

a) Mô hình hành vi - Behavioral Model

b) Mô hình bối cảnh - Context Model

c) Mô hình dữ liệu - Data Model

d) Mô hình kết cấu - Structural Model

4. Quan điểm nào trong mô hình hệ thống cho thấy hệ thống hoặc kiến ​​trúc dữ liệu.

a) Phối cảnh cấu trúc - Structural perspective

b) Quan điểm hành vi - Behavioral perspective

c) Phối cảnh bên ngoài - External perspective

d) Tất cả những điều được đề cập

5. Mô hình hệ thống nào đang được mô tả bởi các hoạt động ATM được hiển thị bên dưới:

phần mềm-engg-mcqs-system-model-1-q5

a) Mô hình kết cấu - Structural Model

b) Mô hình bối cảnh - Context Model

c) Mô hình hành vi - Behavioral Model

d) Mô hình tương tác - Interaction model

6. Sơ đồ hoạt động được sử dụng để mô hình hóa việc xử lý dữ liệu.

a) Đúng

b) Sai

7. Kỹ thuật hướng mô hình chỉ là một khái niệm lý thuyết. Nó không thể được chuyển đổi thành một mã làm việc / thực thi.

a) Đúng

b) Sai

8. UML hỗ trợ mô hình hóa dựa trên sự kiện bằng cách sử dụng sơ đồ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

a) Triển khai

b) Hợp tác

c) Biểu đồ nhà nước

d) Tất cả những điều được đề cập

# Software Engineering Questions and Answers – System Modelling – 2

1. Sơ đồ nào sau đây không được UML hỗ trợ khi xem xét mô hình hóa dựa trên dữ liệu?

a) Hoạt động - Activity

b) Sơ đồ luồng dữ liệu (DFD)- Data Flow Diagram

c) Biểu đồ nhà nước - State Chart

d) Thành phần - ComponenT

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ cho phép chúng ta suy ra rằng các thành viên khác nhau của các lớp có một số đặc điểm chung.

a) Hiện thực hóa

b) Tập hợp

c) Khái quát hóa

d) phụ thuộc

3. Người ta tạo ra các mô hình hành vi của một hệ thống khi bạn đang thảo luận và thiết kế kiến ​​trúc hệ thống.

a) Đúng

b) Sai

4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ & \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ sơ đồ của UML đại diện cho mô hình Tương tác.

a) Trường hợp sử dụng, trình tự - Use Case, Sequence

b) Lớp, đối tượng - Class, Object

c) Hoạt động, biểu đồ trạng thái - Activity, State Chart

d) Tất cả những điều được đề cập

5. Mức độ nào của Sơ đồ mối quan hệ thực thể (ERD) mô hình tất cả các thực thể và mối quan hệ?

a) Cấp 1

b) Cấp 2

c) Cấp 3

d) Cấp 4

6. Các lớp học \_\_\_ được sử dụng để tạo giao diện mà người dùng nhìn thấy và tương tác khi phần mềm được sử dụng.

a) Bộ điều khiển

b) Thực thể

c) Ranh giới

d) Kinh doanh

7. Phát biểu nào sau đây không chính xác về mô hình cộng tác viên trách nhiệm nhóm (CRC)?

a) Tất cả các kịch bản ca sử dụng (và sơ đồ ca sử dụng tương ứng) được sắp xếp thành các danh mục trong mô hình CRC

b) Trưởng nhóm đánh giá đọc trường hợp sử dụng có chủ ý

c) Chỉ các nhà phát triển trong đánh giá (của mô hình CRC) được cung cấp một tập hợp con của các thẻ chỉ mục mô hình CRC

d) Tất cả những điều được đề cập

8. Một đối tượng dữ liệu có thể đóng gói các quá trình và hoạt động là tốt.

a) Đúng

b) Sai