

选择题

1. () 系统体系结构的最佳表示形式是一个可执行的软件原型。
A. 真
B. 假
2. () 软件体系结构描述是不同项目相关人员之间进行沟通的使能器。
A. 真
B. 假
3. () 良好的分层体系结构有利于系统的扩展与维护。
A. 真
B. 假
4. () 消除两个包之间出现的循环依赖在技术上是不可行的。
A. 真
B. 假
5. () 设计模式是从大量成功实践中总结出来且被广泛公认的实践和知识。
A. 真
B. 假
6. 程序编译器的体系结构适合使用 () 。
A. 仓库体系结构
B. 模型 – 视图 – 控制器结构
C. 客户机 / 服务器结构
D. 以上选项都不是
7. 网站系统是一个典型的 () 。
A. 仓库体系结构
B. 胖客户机 / 服务器结构
C. 瘦客户机 / 服务器结构
D. 以上选项都不是
8. 在分层体系结构中, () 实现与实体对象相关的业务逻辑。
A. 表示层
B. 持久层
C. 实体层
D. 控制层

选择题

1. () 面向对象设计是在分析模型的基础上, 运用面向对象技术生成软件实现环境下的设计模型。
A. 真
B. 假
2. () 系统设计的主要任务是细化分析模型, 最终形成系统的设计模型。
A. 真
B. 假
3. () 关系数据库可以完全支持面向对象的概念, 面向对象设计中的类可以直接对应到关系数据库中的表。
A. 真
B. 假
4. () 用户界面设计对于一个系统的成功是至关重要的, 一个设计得很差的用户界面可能导致用户拒绝使用该系统。
A. 真
B. 假
5. 内聚表示一个模块 () 的程度, 耦合表示一个模块 () 的程度。
A. 可以被更加细化
B. 仅关注在一件事情上
C. 能够适时地完成其功能
D. 联接其他模块和外部世界
6. 良好设计的特征是 () 。
A. 模块之间呈现高耦合
B. 实现分析模型中的所有需求
C. 包括所有组件的测试用例
D. 提供软件的完整描述
E. 选项 B 和 D
F. 选项 B、C 和 D
7. () 是选择合适的解决方案策略, 并将系统划分成若干子系统, 从而建立整个系统的体系结构; () 细化原有的分析对象, 确定一些新的对象、对每一个子系统接口和类进行准确详细的说明。
A. 系统设计

- B. 对象设计
 - C. 数据库设计
 - D. 用户界面设计
8. 下面的（ ）界面设计原则不允许用户保持对计算机交互的控制。
- A. 允许交互中断
 - B. 允许交互操作取消
 - C. 对临时用户隐藏技术内部信息
 - D. 只提供一种规定的方法完成任务

作业

1. 下图是某公司支付雇员薪水程序的一个简化 UML 设计类图，目前雇员薪水是按固定月薪支付的，系统需要准时支付正确的薪金，并从中扣除各种扣款。现在该公司准备增加“时薪”和“底薪+佣金”两种支付方式，考虑到良好的可扩展性，开发人员打算使用设计模式修改原有设计，以支持多种薪水支付方式。

- (1) 你会选择什么设计模式？为什么？
- (2) 请画出修改后的 UML 设计类图，并用 C++ 语言编写实现该类图的程序。

