

【解析】教材无原文，原型化方法也称为快速原型法，或者简称为原型法。它是一种根据用户初步需求，利用系统开发工具，快速地建立一个系统模型展示给用户，在此基础上与用户交流，最终实现用户需求的信息系统快速开发的方法。

试题 39-【野人老师自编模拟题】-面向对象设计

下列哪项原则不属于面向对象设计的常用原则 ()

- A. 单职原则 B. 开闭原则 C. 组合重用原则 D. 共享原则

【答案】D

【解析】P139，常用的 OOD 原则包括：单职原则、开闭原则、组合重用原则、李氏替换原则、依赖倒置原则、接口隔离原则、迪米特原则，所以选择 D。

试题 40-【野人老师自编模拟题】-设计模式

设计模式可分为创建型(Creational)模式、() 和行为型(Behavioral)模式三种

- A. 结构型模式 B. 行为模型 C. 功能模型 D. 结构化分析

【答案】A

【解析】P139，创建型(Creational)模式、结构型 (Structural) 模式和行为型(Behavioral) 模式三种，所以选择 A。

试题 41-【教材章节练习】- 软件测试

软件测试是发现软件错误（缺陷）的主要手段，软件测试方法可分为静态测试和动态测试，其中 () 属于静态测试。

- A. 代码走查 B. 功能测试 C. 黑盒测试 D. 白盒测试

【答案】A

【解析】P141，软件测试方法可分为静态测试和动态测试。静态测试是指被测试程序不在机器上运行，而采用人工检测和计算机辅助静态分析的手段对程序进行检测。对文档的静态测试主要以检查单的形式进行，而对代码的静态测试一般采用桌前检查(Desk Checking)、代码走查和代码审查。

试题 42-【野人老师自编模拟题】- 软件测试

软件测试方法可分为静态测试和 ()。

- A. 动态测试 B. 黑盒测试 C. 白盒测试 D. 灰盒测试

【答案】A

【解析】P141，软件测试方法可分为静态测试和动态测试，所以选择 A。

试题 43-【野人老师自编模拟题】- 软件部署与交付

() 是软件生命周期中的一个重要环节，属于软件开发的后期活动，即通过配置、安装和激活等活动来保障软件制品的后续运行。

- A. 软件编码 B. 软件部署与交付 C. 软件测试 D. 需求分析

【答案】B

【解析】P142，软件部署与交付是软件生命周期中的一个重要环节，属于软件开发的后期活动，即通过配置、安装和激活等活动来保障软件制品的后续运行，所以选择 B。