

## 第 3 部分

### 理论知识复习题

#### 一、 判断题（将判断结果填入括号中。正确的填“√”，错误的填“×”）

1. 广义的职业道德是指在一定职业活动中应遵循的、体现一定职业特征的、调整一定职业关系的职业行为准则和规范。（ ）
2. 职业义务主要指在职业活动中,在道德上应尽的责任与不要报酬的奉献。（ ）
3. 职业权利有诸多特点,与职业道德建设关系密切的特点主要就是职业权利的利他性和无偿性。（ ）
4. 所谓的职业责任,就是指从事某种职业的个人,对她人、集体(班组、部门、单位、行业)与社会所应承担的责任。（ ）
5. 职业良心是在职业活动中,经过专业训练和专业教育形成的。（ ）
6. 职业荣誉就是从从业人员的职业行为得到社会的公认、肯定与褒奖以及从业人员对自己的职业行为的肯定与欣赏。（ ）
7. 并不是每一种职业、每个从业人员都有自己的职业幸福。（ ）
8. 微型计算机系统简称“微机系统”，是由微型计算机、显示器、输入输出设备、电源及控制面板等组成的计算机系统。（ ）
9. 超级计算机（Supercomputers）通常是指由数百数千甚至更多的处理器（机）组成的、能计算普通 PC 机和服务器不能完成的大型复杂课题的计算机。（ ）
10. 计算机应用包括领域科学计算、数据处理、生产自动化、人工智能。（ ）
11. 文本数据和数值数据可以直接进行运算。（ ）
12. 一个数字与另一个数值进行 2 次异或操作可以得到原来的数。（ ）
13. 逻辑运算的优先级与求值顺序无关。（ ）
14. 字符串可以与数值直接运算。（ ）
15. 计算机系统层次结构,指的是计算机系统由操作系统和应用软件两大部分所构成。（ ）
16. 计算机组成是计算机系统结构的逻辑实现,包括机器内部的数据流的组成以及逻辑设计。（ ）
17. 计算机系统层次结构第六级是应用语言级,这一级是为了使计算机满足某种用途而专门设计的,因此这一级语言就是各种面向问题的应用语言。（ ）
18. 操作系统中的进程管理负责处理用户提交的任何要求。（ ）
19. 操作系统中的分时系统能够提高资源的利用率和系统的吞吐量。（ ）
20. 办公软件是指可以进行文字处理、表格制作、幻灯片制作、图形图像处理、简单数据库的处理等方面工作的软件。（ ）

- 
21. 中央处理器功能主要是解释计算机指令以及处理计算机软件中的数据。（ ）
  22. 构成存储器的存储介质就是磁性材料。（ ）
  23. 平板电脑的屏幕即是输入设备也是输出设备。（ ）
  24. 机器字长是指计算机进行一次整数运算所能处理的二进制数据的位数。（ ）
  25. 主频也叫时钟频率，单位是兆赫或千兆赫，通常主频越高，CPU 处理数据的速度就越慢。（ ）
  26. 主板一般为矩形电路板，上面安装了组成计算机的主要电路系统，一般有 BIOS 芯片、I/O 控制芯片、键盘和面板控制开关接口、指示灯插接件、扩充插槽、主板及插卡的直流电源供电接插件等元件。（ ）
  27. 低等格式化能对整盘进行格式化，包括对分区格式化。（ ）
  28. 微机系统维护主要包括硬件和软件两个方面，硬件包括计算机主要部件的保养和升级，软件包括计算机操作系统的更新和杀毒。（ ）
  29. 随着科技的发展，现在新出现一些新型计算机有：生物计算机、光子计算机、量子计算机等。（ ）
  30. 嵌入式设备可以卸载操作系统。（ ）
  31. 内存的性能指标主要有容量、存取速度和电压等。（ ）
  32. 通过容器技术可以实现操作系统虚拟化。（ ）
  33. 计算机性能评价通常是与成本分析结合在一起，以获得各种系统性能和性能价格比的定量值。（ ）
  34. 军用计算机、航天计算机、水下计算机等系统性能对处理能力要求很高，但对功耗及环境的要求较低。（ ）
  35. 计算机系统性能评价方法中的时钟频率，对于异构系统同样能保证其有效性。（ ）
  36. 电子声音具有存储方便、存储成本低廉、失真小、编辑和处理非常方便等特点。（ ）
  37. 在遥感数据采集，如扫描成像时，像元是传感器对地面景物进行扫描采样的最小单元。（ ）
  38. 一般获取音频数据的方法是采用固定的时间间隔，对音频音量采样，并将结果以某种分辨率存储。（ ）
  39. 为了适应储存视频的需要，人们设定了不同的视频文件格式来把视频和音频放在一个文件中，以方便同时回放。（ ）
  40. 计算机工程技术人员是指从事互联网等计算机网络研究、设计、安装、集成、调试、维护、管理和服务的工程技术人员。（ ）
  41. 习近平在中共中央政治局第三十四次集体学习时强调“把握数字经济发展趋势和规律，推动我国数字经济健康发展”。（ ）
  42. 信息系统，是指由计算机硬件、网络和通讯设备、计算机软件、信息资源、信息用户

---

和规章制度组成的以处理信息流为目的的人机一体化系统。（ ）

43. 软件一般是用某种程序设计语言来实现的，通常采用软件开发工具可以进行开发。（ ）
44. 在计算机网络系统中，网络软件的选择对网络起着决定性的作用，而网络硬件则是挖掘网络潜力的工具。（ ）
45. 计算机网络总线型拓扑结构由中央节点和通过点到点的链路接到中央节点的各站点组成。（ ）
46. 路由器的路由协议不具备自动寻址功能。（ ）
47. 网络协议为计算机网络中进行数据交换而建立的规则、标准或约定的集合。（ ）
48. 人们形象地把网络协议三个要素中的语法表示为要做什么。（ ）
49. 网络协议的层次结构中的每一层都规定有明确的服务及接口标准。（ ）
50. 分布式、高并发、大数据等技术催生了关系数据库的诞生。（ ）
51. 关系型数据库是依据关系模型来创建的数据库，关系型数据库一系列的行和列被称为表，一组表组成了数据库。（ ）
52. NoSQL 就是指一个基于分布式文件存储的 MongoDB 数据库。（ ）
53. 数据的逻辑结构和物理结构是数据结构两个密切相关的方面，同一逻辑结构可以对应不同的存储结构。（ ）
54. 数据库技术是通过研究数据库的结构、存储、设计、管理以及应用的基本理论和实现方法，并利用这些理论来实现对数据库中的数据进行处理、分析和理解的技术。（ ）
55. 集成电路布图设计不属于知识产权客体，所以权利人无法享有专有的权利。（ ）
56. 专利权的主体等于专利的发明人、申请人。（ ）
57. 《中华人民共和国劳动法》是为了保护劳动者的合法权益，调整劳动关系，建立和维护适应社会主义市场经济的劳动制度，促进经济发展和社会进步。（ ）
58. 用人单位变更名称、法定代表人、主要负责人或者投资人等事项，影响劳动合同的履行。（ ）
59. 环境变量可以很好解决双系统的软件共用问题。（ ）
60. Windows 系统用户配置文件就是在用户登录时定义系统加载所需环境的设置和文件的集合。（ ）
61. Hosts 是用来配置 IP 地址和域名之间的对应关系的系统文件，其扩展名是 sys。（ ）
62. Windows 操作系统中的用户变量与系统变量所在的位置相同。（ ）
63. 注册表的启动项目是病毒和木马程序的最爱，非常多的病毒木马的顽固性就是通过注册表来实现的。（ ）
64. Windows 操作系统可以通过注册表编辑器直接修改注册表的键值数据项，这样做会避免在注册表中留下垃圾。（ ）
65. Windows 操作系统规定，DNS 的 IP 解析优先级比 Hosts 要高。（ ）

- 
66. MySQL 支持多线程，可以充分利用 CPU 资源。（ ）
67. 在 Oracle 数据库应用系统里，可以用 VARCHAR2 格式的变量来存储变长字符串。（ ）
68. 在 SQL Server 数据库应用系统里，用来创建数据表的命令是 CREATE INDEX。（ ）
69. 在 ACCESS 数据库应用系统里，用来向数据表里插入数据的命令是 INSERT INTO。（ ）
70. 在 Memcached 应用系统里，用来删除数据的命令是 REMOVE。（ ）
71. Redie 的默认工作端口是 6379。（ ）
72. 在 MONGODB 里，存储一条数据的单位是 field。（ ）
73. MySQL 安装程序存放的路径不能包含中文和空格。（ ）
74. Linux 操作系统中 MySQL 的配置文件是 my.bin。（ ）
75. MySQL 数据库服务器类型中的“Developer Machine”是开发者电脑，MySQL 占用所有可用资源。（ ）
76. MySQL 数据库的用途配置包括通用多功能型、事务处理型和非事务处理型。（ ）
77. MySQL 数据库并发连接数目配置可以自定义设置。（ ）
78. MySQL 数据库可以通过 TCP/IP 连接实现远程访问。（ ）
79. MySQL 数据库默认超级管理员的用户名是 Administrator。（ ）
80. 可以将 MySQL 安装为 windows 服务，同时还可以指定 Service Name。（ ）
81. 只要 IP 地址、账号和密码正确，就可以成功连接到远程主机，无需在远程主机打开 MySQL 远程访问权限。（ ）
82. UML 是面向对象设计的建模工具，独立于任何具体程序设计语言。（ ）
83. 在 UML 用例图中，泛化关系用带空心三角箭头的实线来表示，箭头从父用例指向子用例。（ ）
84. 在 UML 时序图中消息分为三种类型，分别是同步消息、异步消息和返回消息。（ ）
85. 可以使用 MicrosoftVisio 绘制 UML 用例图。（ ）
86. MicrosoftVisio 可以绘制图表，以便理解、记录和分析信息、数据、系统和过程。（ ）
87. StarUML 是一款开放源码的 UML 开发工具。（ ）
88. FreeMind 是一款基于 GPL 协议的自由软件，用来绘制思维导图。（ ）
89. 在软件系统分析设计中，螺旋模型是一种演进式的软件过程模型。（ ）
90. 结构化分析方法的主要思想是自顶向下、逐步分解。（ ）
91. 用户手册定义了一组用于指导软件开发方式的准则。（ ）
92. 用例描述了系统与用户之间的交互。（ ）
93. 用例图是描述参与者与用例以及用例与用例之间关系的图。（ ）
94. 在用例分析中，包含关系表示为一个虚线箭头，箭头从包含用例指向基用例。（ ）
95. 原型化分析方法提供完整定义的需求。（ ）
96. 瀑布模型是一种演进式的软件过程模型。（ ）

- 
97. HTTP 消息有两类，一类是请求类消息，另一类是回调类消息？（ ）
98. 一个 HTTP 请求消息是由请求行、请求头部、空行和请求数据组成。（ ）
99. 通过编程，可以实现用读文件的 API 从数据流文件、压缩文件和 xml 文件等媒体读取数据。（ ）
100. 通过编程，可以实现用写文件的 API 把数据输出到文件、集成开发环境控制台和调试寄存器等地。（ ）
101. 在开发打印处理程序时，需要确保该程序具有健壮性、可重新性和格式独特性等特性。（ ）
102. 在开发打印编辑程序时，一般需要确保该程序能编辑待打印文件的字体格式、对齐方式和字体大小等参数。（ ）
103. 数据库视图一般具有安全性、操作简化性和业务无关性等特性。（ ）
104. 文档程序一般具有可缓存的特性。（ ）
105. 视图和文档程序结合后，会具有数据的可查询性。（ ）
106. 针对工具栏的常见操作有新建工具栏和打开工具栏。（ ）
107. 在开发状态栏的相关程序时，一般需把状态栏放在界面的最上方。（ ）
108. 在开发实现某一业务功能的组件时，需要确保组件的高可用性和高效性。（ ）
109. 一个高质量的静态库，需要具有运行高效性和业务完备性。（ ）
110. 高可用性是衡量动态库质量的技术指标之一。（ ）
111. 为了确保事务的原子性，在当初始化事务时，应当对事务进行回滚操作。（ ）
112. 两阶段提交机制是确保事务持久性的机制之一。（ ）
113. 在分布式系统中，事务的一致性包括最终一致性、强一致性和数据一致性。（ ）
114. 在定义存储过程时，需要定义存储过程的参数和返回值。（ ）
115. 存储过程的参数种类有 IN、INOUT 和 VOID。（ ）
116. 调用存储过程时，一般需要输入存储过程的名字和参数。（ ）
117. MySQL 数据库的 BLOB 字段包括 TinyBlob、Blob 和 HugeBlob 等类型。（ ）
118. 在实际项目中，数据库的 BLOB 字段一般用来存储图片。（ ）
119. MySQL 的 MediumBlob 类型的字段，最大能存储 32M 大小的数据。（ ）
120. 子查询一般包括列子查询和行子查询。（ ）
121. GroupBy 关键字可以和 max 聚合函数配套使用。（ ）
122. TCP 协议是通过四次握手的方式创建连接的。（ ）
123. 在 IP 报文头部里，包含了版本号、总长度和重发次数等数据信息。（ ）
124. 而 TCP/IP 通讯协议采用了 4 层的层级结构，其中包括应用层、传输层、互连网络层和网络接口层。（ ）
125. 应用程序在通过 TCP/IP 协议通讯时，如果出现异常，应用程序一般需要监听异常、捕

---

获异常和丢弃异常。（ ）

- 126. 服务端宕机可能会导致 TCP/IP 通讯出错。（ ）
- 127. TCP/IP 通讯出错后，一般可以通过重新加载驱动程序的方式来处理通讯异常。（ ）
- 128. WebService 通讯协议的三要素包括 SOAP 协议、WSDL 文档和 UDDI 规范。（ ）
- 129. WebService 客户端可以通过 SoapUI 和 JDBC 等方式来调用 WebService 服务。（ ）
- 130. 在使用 HttpURLConnection 对象开发调用 WebService 客户端程序时，不仅需要指定 WebService 的服务地址、需要打开一个通向服务地址的连接，还需要指定返回值的类型。（ ）
- 131. 动态 HTML 页面一般可以从缓存、文件和数据库等处获取数据。（ ）
- 132. 在动态 HTML 页面里，可以用 li、div 和 table 等标签来展示数据。（ ）
- 133. 在实际项目中，可以用 SpringBoot 和 SSM 等框架来开发 Web 程序。（ ）
- 134. Web 程序一般包括请求数据、拆分数据和展示数据这三个主要流程。（ ）
- 135. 在设计 Web 程序时，一般需要重点关注控制器层、业务实现层和数据访问层的功能。（ ）
- 136. 衡量网页插件响应时间的指标有加载时间、连接时间和重启时间。（ ）
- 137. 衡量网页插件安装时间的指标有安装响应时间、插件下载时间和插件渲染时间。（ ）
- 138. 脚本文件的简易性体现在语法简单、易上手和易维护等方面。（ ）
- 139. 脚本语言的可扩展性体现在对象可扩展性、属性可扩展性和断点可扩展性等方面。（ ）
- 140. 黑盒测试又称结构测试、透明盒测试、逻辑驱动测试或基于代码的测试。（ ）
- 141. 等价类划分，指的是一种典型的、重要的黑盒测试方法。（ ）
- 142. 边界值分析法是一种典型的白盒测试法。（ ）
- 143. 因果图法是利用“关键的少数和次要的多数”的原理。（ ）
- 144. 通过正交试验法能够减少测试用例数量。（ ）
- 145. 场景法中的基本流是模拟用户错误的操作流程。（ ）
- 146. 白盒测试通过检查软件内部的逻辑结构，对软件中的逻辑路径进行覆盖测试。（ ）
- 147. 使用语句覆盖法进行测试用例设计时，能够准确的判断运算中的逻辑关系错误。（ ）
- 148. 白盒测试的“条件覆盖”标准强于“判定覆盖”。（ ）
- 149. 条件覆盖不一定包含判定覆盖。（ ）
- 150. 只要能够达到 100%的逻辑覆盖率，就可以保证程序的正确性。（ ）
- 151. 自动化软件测试工具存在的价值是为了提高测试效率。（ ）
- 152. 软件测试按照功能划分可以分为静态测试和动态测试。（ ）
- 153. Selenium 是一款常用的测试管理工具。（ ）
- 154. 一般而言，测试管理工具对测试需求、测试计划、测试用例、测试实施进行管理。（ ）
- 155. QTP、WinRunner、TestLink、QARun 都是功能自动化测试工具。（ ）

- 
156. JMeter 是 Apache 组织的开放源代码项目，能做功能测试和性能测试。（ ）
157. 软件测试模型 V 模型中，软件测试过程活动完全独立，贯穿于整个产品的周期，与其他流程并发地进行。（ ）
158. W 模型无法支持迭代的开发模型。（ ）
159. 软件测试模型 H 模型中，软件测试过程活动完全独立，贯穿于整个产品的周期，与其他流程并发地进行。（ ）
160. 单元测试可看作是编码工作的一部分，应该由程序员完成。（ ）
161. 集成测试着重于集成版本的外部接口的行为。（ ）
162. 系统测试的目的是检验被测代码的功能是否正确。（ ）
163. 验收测试是部署软件之前的最后一个测试操作。（ ）
164. 集成测试执行结束是集成测试入口准则。（ ）
165. 集成测试时，自底向上渐增式测试方法能够较早发现高层模块接口错误的测试方法。（ ）
166. 软件的集成测试工作最好由该软件开发组的软件设计人员承担，以提高集成测试的效果。（ ）
167. 集成测试以概要设计说明书为指导，测试软件结构。（ ）
168. 功能测试是基本的，因为首先要在保证系统的每个功能可以正常工作，然后才能进行非功能性的测试，如性能测试。（ ）
169. 比较常见的、典型的系统测试包括恢复测试、安全测试、压力测试。（ ）
170. 所有的软件测试都可以追溯到用户的需求。（ ）
171. 开发文档不是文档测试包括的内容。（ ）
172. 只有明确了系统边界，才能继续进行下面的分析、设计等工作。（ ）
173. 面向对象分析不需要考虑技术和实现层面的细节。（ ）
174. 系统的功能主要是指设计系统的目的和对所设计系统各方面结果的期望及要求。（ ）
175. 当没有掌握需求时，可选择的调查方法：客户访谈、焦点小组讨论、头脑风暴。（ ）
176. 功能性需求即软件必须完成哪些事，必须实现哪些功能，以及为了向其用户提供有用的功能所需执行的动作。（ ）
177. 需求概述通常包括需求概览、用户类与特征、运行环境、设计和实现上的限制、项目计划、产品风险等。（ ）
178. 功能说明是对产品功能的描述和规划。（ ）
179. 使用设计模式是为了可重用代码、让代码更容易被他人理解、保证代码可靠性。（ ）
180. 子系统的行为由它所包含的类或其他子系统提供。（ ）
181. 系统和子系统的概念是相对的，当作为另一个系统的一部分时，系统就成为一个子系统。（ ）

- 
182. 一个子系统的变化不会引起另一个子系统的变化。（ ）
183. 接口只能被实现，不能被继承。（ ）
184. 接口是一组规则的集合，定义了标准的规则、输入参数和输出结果。（ ）
185. 接口是系统、模块、服务之间数据交互的一个标准。（ ）
186. 在运行打包方法时，需要输入打包命令、相关参数和待打包项目名等信息。（ ）
187. 在通过 Maven 工具配置依赖包时，需要指定依赖包的组织名、名字和作者列表。（ ）
188. 在配置应用程序的启动项时，一般需要配置应用程序的启动加载参数、依赖包和初始化内存用量。（ ）
189. 在部署产品时，可以用编写配置文件、配置部署命令行参数和编写部署脚本等方式指定待部署的目录。（ ）
190. 可以通过监听端口、观察日志和设置端口等方式来校验部署结果。（ ）

## 二、单项选择题（选择一个正确的答案，将相应的字母填入题内的括号中）

1. 广义的职业道德是指从业人员在职业活动中应遵守的（ ）。
- （A）基本规章（B）工作纪律（C）行为准则（D）行为方式
2. 良好的（ ）是每一个优秀员工必备的素质，良好的职业道德是每一个员工都必须具备的基本品质。
- （A）道德准则（B）职业修养（C）情操（D）品质
3. 狭义的职业道德是指在一定（ ）中应遵循的、体现一定职业特征的、调整一定职业关系的职业行为准则和规范。
- （A）社会活动（B）家务活动（C）休闲活动（D）职业活动
4. 不同的职业人员在特定的（ ）中形成了特殊的职业关系。
- （A）社会活动（B）职业活动（C）休闲活动（D）家务活动
5. 职业道德是指从事一定职业劳动的人们，在长期的职业活动中形成的（ ）。
- （A）行为规范（B）操作程序（C）劳动技能（D）思维习惯
6. 履行（ ）就是每个从业人员义不容辞的责任。
- （A）职业义务（B）职业权力（C）职业责任（D）职业纪律
7. 从业人员在自己的职业范围内或职业活动中拥有的支配人、财、物的力量是（ ）。
- （A）职业义务（B）职业责任（C）职业权力（D）职业纪律
8. 职业权力的（ ）是指职业权力在职业活动中对他人、对其他行业有很强的约束力量的支配力量。
- （A）利他性（B）利己性（C）隐蔽性（D）权威性
9. 在职业权力的使用中，应建立一种（ ）的机制。
- （A）互相监督与互相制约（B）互相配合与互相制约（C）互相监督与互相支持（D）



---

互相配合与互相支持

10. 以什么样的思想、感情、态度、作风、行为来对待本职工作，既是（ ）的问题，也是职业道德的问题。
- （A）职业纪律（B）职业责任（C）职业义务（D）职业权力
11. （ ）是强烈职业责任心的表现。
- （A）集体利益服从个人利益和国家利益（B）国家利益服从个人利益和集体利益（C）个人利益服从集体利益和国家利益（D）始终把个人利益放在第一位
12. 在履行职业责任时，与相关岗位工作人员要（ ）。
- （A）互相监督与互相制约（B）互相配合与互相制约（C）互相监督与互相支持（D）互相配合与互相支持
13. 职业纪律的（ ）主要反映在组织、劳动、财经和群众纪律等方面。
- （A）特殊性（B）一致性（C）强制性（D）差异性
14. （ ）既是职业责任和职业道德的表现，又是职业责任和职业道德的保证。
- （A）职业义务（B）职业权力（C）职业纪律（D）职业良心
15. 从业人员在履行职业义务的过程中所形成的职业责任感以及对自己职业行为的稳定的自我评价与自我调解的能力是（ ）。
- （A）职业纪律（B）职业责任（C）职业理想（D）职业良心
16. 职业良心是一种看不见、摸不着、不直接受外力约束的（ ）。
- （A）宗教信仰（B）道德情感（C）法律规范（D）理想信念
17. 从业人员的职业行为得到社会的公认、肯定与褒奖以及从业人员对自己的职业行为的肯定与欣赏是（ ）。
- （A）职业义务（B）职业权力（C）职业荣誉（D）职业纪律
18. 社会主义社会，评价职业荣誉是以（ ）为标准。
- （A）行业（B）地位（C）金钱（D）社会贡献
19. 从业人员在具体的职业活动中，由于奋斗目标、职业理想的实现而获得的精神上的满足和愉悦是（ ）。
- （A）职业荣誉（B）职业幸福（C）职业义务（D）职业权力
20. 职业幸福是指从业人员在具体的职业活动中，由于奋斗目标、职业理想的实现而获得的（ ）。
- （A）职位提升（B）物质奖励（C）精神上的满足和愉悦（D）金钱奖励
21. 职业理想是指人们（ ）。
- （A）对未来的物质、精神、文化方面消费性生活的向往
- （B）对未来工作部门、工作种类及理想职业和理想成就向往和追求
- （C）对未来理想社会制度和政治结构的向往追求

- 
- (D) 对未来道德关系、道德标准和道德人格的向往
22. 人们对职业活动目标的追求和向往，是人们的世界观、人生观、价值观在职业活动中的集中体现是（ ）。
- (A) 职业幸福 (B) 职业态度 (C) 职业理想 (D) 职业荣誉
23. 当前普遍使用的计算机类型是（ ）。
- (A) 量子计算机 (B) 生物计算机 (C) 生物计算机 (D) 电子计算机
24. 计算机的 CPU 类型不包括（ ）。
- (A) SDRAM (B) AMD (C) ARM (D) Intel
25. PLC 是指（ ）。
- (A) 通用计算机 (B) 可编程控制系统 (C) 网络计算机 (D) 量子计算机
26. 计算机数据管理系统的核心是（ ）。
- (A) 数据测试 (B) 计算机硬件 (C) 数据库管理 (D) 数据表示
27. 计算机常见的数值表示形式不含（ ）。
- (A) 2 进制 (B) 3 进制 (C) 8 进制 (D) 16 进制
28. 通常，在计算机中一个字节是由（ ）。
- (A) 16bit 组成 (B) 8byte 组成 (C) 8bit 组成 (D) 16byte 组成
29. Unicode 是（ ）。
- (A) 计算机代码 (B) 统一码 (C) 网络编码 (D) 单个字符
30. ASCII 码表里的字符总共有（ ）个。
- (A) 64 (B) 128 (C) 256 (D) 1024
31. 文本数据直接可以进行（ ）。
- (A) 算数运算 (B) 字符串运算 (C) 进制运算 (D) 控制运算
32. 移位是一个（ ），用来将一个二进制数中的每一位全部都向一个方向移动指定位，溢出的部分将被舍弃，而空缺的部分填入一定的值。
- (A) 算数运算符 (B) 一元运算符 (C) 三元运算符 (D) 二元运算符
33. 左移运算符(<<)规则是指按二进制形式把所有的数字向左移动对应的位数，高位（ ），低位的空位补零。
- (A) 移除或舍弃 (B) 保留 (C) 累加 (D) 异或
34. 逻辑常量通常有（ ）。
- (A) AND/NOT (B) TRUE/FALSE (C) AND/OR (D) IF/NOT
35. 逻辑运算的基本运算不含有（ ）。
- (A) AND (B) OR (C) NOT (D) IF
36. “1234” 字符串的长度是（ ）。
- (A) 1 (B) 4 (C) 6 (D) 1234

- 
37. 计算机系统层次结构，指的是计算机系统由（ ）两大部分所构成。
- (A) 运算和储存 (B) 操作系统和应用软件 (C) 软件和数据库 (D) 硬件和软件
38. 计算机系统层次结构按功能可以细分为：硬联逻辑级、微程序级、传统机器级、操作系统级、汇编语言级、高级语言级和（ ）。
- (A) 解释型语言级 (B) 应用语言级 (C) 面向对象语言级 (D) 编译型语言级
39. 计算机系统层次结构第一级是（ ），这级的机器语言是微指令集，程序员用微指令编写的微程序，一般是直接由硬件执行的。
- (A) 操作系统级 (B) 传统机器级 (C) 硬联逻辑级 (D) 微程序级
40. 计算机系统层次结构第二级是（ ），这级的机器语言是该机的指令集，程序员用机器指令编写的程序可以由微程序进行解释。
- (A) 传统机器级 (B) 操作系统级 (C) 硬联逻辑级 (D) 微程序级
41. 计算机系统层次结构第四级是汇编语言级，这级的机器语言是汇编语言，完成汇编语言翻译的程序叫做（ ）。
- (A) 应用程序 (B) 编译程序 (C) 汇编程序 (D) 解释程序
42. 在计算机中，操作系统管理计算机（ ）资源的计算机程序。
- (A) 硬件与软件 (B) 计算和存储 (C) 硬件 (D) 软件
43. 在计算机中，操作系统是其最基本也是最为重要的基础性（ ）。
- (A) 计算资源 (B) 存储资源 (C) 系统软件 (D) 应用软件
44. 一般来说，操作系统可以分为五大管理功能，分别是设备管理、作业管理、文件管理、进程管理和（ ）。
- (A) 计算管理 (B) 接口管理 (C) 界面管理 (D) 存储管理
45. 操作系统中的（ ）功能主要是负责内核与外围设备的数据交互，包括对输入输出设备的分配、初始化、维护与回收等。
- (A) 设备管理 (B) 作业管理 (C) 进程管理 (D) 存储管理
46. 计算机的操作系统根据不同的用途分为不同的种类，从功能角度分析，分别有实时系统、批处理系统、分时系统、（ ）系统等。
- (A) 计算操作 (B) 资源操作 (C) 网络操作 (D) 交互操作
47. 操作系统中的（ ）能够提高资源的利用率和系统的吞吐量。
- (A) 批处理系统 (B) 分时系统 (C) 网络操作系统 (D) 实时系统
48. 应用软件是指（ ）。
- (A) 所有能够使用的软件
- (B) 能被各应用单位共同使用的某种软件
- (C) 专门为某一应用目的而编制的软件
- (D) 所有微机上都应使用的基本软件

- 
49. ( ) 是指控制和协调计算机及外部设备,支持应用软件开发和运行的系统,是无需用户干预的各种程序的集合。
- (A) 中间件 (B) 应用软件 (C) 开发软件 (D) 系统软件
50. ( ) 是专门为某一应用目的而编制的软件,较常见的如: 办公室软件、互联网软件、多媒体软件、分析软件和协作软件等。
- (A) 应用软件 (B) 系统软件 (C) 开发软件 (D) 中间件
51. 通过网络下载了某应用软件,在安装使用前,一般要进行 ( ) 操作。
- (A) 备份 (B) 破解 (C) 授权 (D) 杀毒
52. CPU 的工作分为取指令阶段、指令译码阶段、执行指令阶段、访存取数和 ( )。
- (A) 结果写回 (B) 寻址阶段 (C) 映射阶段 (D) 调度阶段
53. 存储器是许多存储单元的集合,存储器单元实际上是 ( ) 的一种。
- (A) 组合逻辑电路 (B) 时序逻辑电路 (C) 计数器 (D) 顺序脉冲发生器
54. 按存储器的使用类型可分为只读存储器和 ( )。
- (A) 内存储器 (B) 外存储器 (C) 随机存取存储器 (D) 高速缓冲存储器
55. ( ) 是数据处理系统的关键外部设备之一,是人或外部与计算机进行交互的一种装置。
- (A) 输入输出设备 (B) 中央处理器 (C) 存储器 (D) 接口
56. 既是输入设备,也是输出设备的是 ( )。
- (A) 光学标记阅读机 (B) 平板电脑的屏幕 (C) 显示器 (D) 扫描仪
57. 计算机通过 ( ) 接收各种数值型和非数值型数据。
- (A) 键盘 (B) 鼠标器 (C) 输入设备 (D) 扫描仪
58. 计算机字长取决于 ( ), 通常就是 CPU 一次能处理的数据的位数。
- (A) 地址总线宽度 (B) 网络带宽 (C) 存储容量 (D) 数据总线的宽度
59. 衡量机器字长的单位是 ( )。
- (A) byte (B) bit (C) ascii (D) unicode
60. CPU 主频单位是 ( )。
- (A) ips (B) m/s (C) s (D) Hz
61. CPU 主频也叫时钟频率,单位是兆赫或千兆赫,其作用是 ( )。
- (A) 用来表示 CPU 的运算、处理数据的速度
- (B) 决定总线数据传输速度
- (C) 决定着整块主板的运行速度
- (D) 决定 CPU 与内存数据交换的速度
62. ( ) 简称主存,是 CPU 可以直接访问的存储器,需要执行的程序与需要处理的数据就是存放在主存中的。
- (A) CPU 存储器 (B) 内存储器 (C) 外存储器 (D) 显卡存储器

- 
- 63 .计算机内存储器容量 1GB 等于 ( )。
- (A) 1024KB (B) 1024Bit (C) 1024byte (D) 1024MB
- 64 .微型计算机的主要部件是主板、( )、芯片组、内存、硬盘、显示卡和显示器等。
- (A) CPU (B) ROM (C) RAM (D) SDRAM
- 65 .常见的微机主板芯片组是 Intel、( )、VIA、nVIDIA 和 SIS 等。
- (A) Windows (B) Linux (C) AMD (D) Apple
- 66 .( ) 是被固化到计算机中的一组程序, 为计算机提供最低级最直接的硬件控制。
- (A) RAM (B) ROM (C) CMOS (D) BIOS
- 67 .物理格式化又称 ( ), 主要目的是划分磁珠面, 建立扇区数和选择扇区的间隔比, 即为每个扇区编著地址和扇区头编制, 并以硬盘能识别的方式进行数据编码。
- (A) 低级格式化 (B) 高级格式化 (C) 分区格式化 (D) 扇区格式化
- 68 .( ) 是对基本系统功能不能支持的各种硬件设备进行解释, 使计算机能识别这些硬件设备, 从而保证它们正常运行, 以便充分发挥硬件设备性能的特殊程序。
- (A) 系统程序 (B) 驱动程序 (C) 应用程序 (D) 补丁程序
- 69 .在运行窗口中输入 ( ) 命令可以打开注册表编辑器。
- (A) regridt (B) regdit (C) regedt (D) regedit
- 70 .操作系统通常需要定期更新相关 ( )。
- (A) 补丁程序 (B) CMD 命令 (C) 注册表内容 (D) BIOS 设置
- 71 .( ) 是一种以个人计算机和分布式网络计算为基础, 主要面向专业应用领域, 具备强大的数据运算与图形、图像处理能力, 为满足工程设计、动画制作、科学研究、软件开发、金融管理、信息服务、模拟仿真等专业领域而设计开发的高性能计算机。
- (A) 超级计算机 (B) 服务器 (C) 工作站 (D) 工控机
- 72 .依据计算机分类原则, ( ) 不属于计算机。
- (A) PC (B) Server (C) WorkStation (D) PLC
- 73 .单片机上的开发语言可用汇编和 ( ) 等。
- (A) C# (B) C (C) Go (D) Dart
- 74 .ESP8266 单片机可进行串口和 ( ) 通讯。
- (A) 内存 (B) 数据库 (C) 网络 (D) 映射
- 75 .嵌入式设备的操作系统不包括 ( )。
- (A) Windows (B) andorid (C) ios (D) 鸿蒙
- 76 .个人计算机运行性能指标主要由主板、CPU、( ) 和硬盘决定。
- (A) 输入输出设备 (B) 显示设备 (C) 内存 (D) 网络
- 77 .对于 CPU 而言, 影响其性能的指标主要有 ( )、CPU 的位数、CPU 的缓存指令集、CPU 核心数和 IPC。

- 
- (A) 总线数 (B) 进程数 (C) 线程数 (D) 主频
- 78 . 固态硬盘相对机械硬盘读写速度快、防震抗摔性强和 ( )。
- (A) 功耗低 (B) 容量大 (C) 寿命长 (D) 售价低
- 79 . 目前, iOS 操作系统和 Android 操作系统主要使用于移动设备, 如智能手机、平板电脑和智能手机, 他们均属于 ( )。
- (A) 网络操作系统 (B) 嵌入式操作系统 (C) 服务器操作系统 (D) PC 操作系统
- 80 . ( ) 操作系统是一套运行于苹果 Macintosh 系列计算机上的操作系统。
- (A) iOS (B) Linux (C) Unix (D) MacOS
- 81 . 在个人计算机操作系统领域, 由于 ( ) 操作系统的开放性, 其兼容性高, 软硬件丰富, 但安全性和稳定性较低。
- (A) MicrosoftWindows (B) MacOSX (C) iOS (D) Android
- 82 . 不同操作系统可以通过 ( ) 实现文件共享。
- (A) ftp (B) 内存共享 (C) 进程通讯 (D) 映射
- 83 . 计算机系统性能评价就是采用 ( ) 等方法和工具, 研究计算机系统的生产率、利用率、响应特性等系统性能。
- (A) 选型、设计、改造 (B) 测量、模拟、分析 (C) 选型、设计、测量 (D) 测量、设计、改造
- 84 . 计算机 ( ) 就是将看不见摸不着的性能转换为人们能够数量化和可以进行度量和评比的客观指标, 以及从系统本身或从系统模型获取有关性能信息的方法。
- (A) 设计技术 (B) 配置技术 (C) 性能评价技术 (D) 改造技术
- 85 . 一般来说, 计算机系统性能评价主要有以下几个指标: ( )、可靠性、利用率、易用性、功耗及对环境的要求。
- (A) 处理能力 (B) 外观造型 (C) 散热性 (D) 兼容性
- 86 . 计算机系统性能评价指标中的 ( ) 一般包含计算速度、吞吐率、响应时间/平均响应时间。
- (A) 可靠性 (B) 处理能力 (C) 利用率 (D) 功耗
- 87 . 计算机系统性能常用评价方法包括时钟频率、指令执行速度、等效指令法、数据处理速率和 ( )。
- (A) 等值法 (B) 等效法 (C) 吉普森混合法 (D) 核心程序法
- 88 . 计算机系统性能评价方法中的等效指令法, 目前主要采用 ( ) 进行测算。
- (A) 吉普森混合指令 (B) 复杂指令 (C) 多指令 (D) 单指令
- 89 . ( ) 是一种利用数字化技术手段对声音进行录制、存放、编辑、压缩、还原或播放的声音。
- (A) 自然声音 (B) 电子声音 (C) 数字声音 (D) 模拟声音

- 
- 90 .人可以听到声音的三个要素是音强、音调和（ ）。
- (A) 音色 (B) 音率 (C) 音效 (D) 音频
- 91 . (B) 是二维图像用有限数字数值像素的表示。
- (A) 照片底片 (B) 数字图像 (C) 马赛克图片 (D) 油画
- 92 .组成数字化影像的最小单元为（ ），其大小决定了数字影像的影像分辨率和信息量。
- (A) 灰度元 (B) 光点 (C) 像元 (D) 黑点
- 93 .（ ）就是先用摄像机之类的视频捕捉设备，将外界影像的颜色和亮度信息转变为电信号，再记录到储存介质，成为可编辑处理的视频数据文件。
- (A) 数字视频 (B) 模拟视频 (C) 电视信号 (D) 高清录像
- 94 .视频技术即动态图像传输，在电信领域被称为视频业务或视讯业务，在计算机界常常称为多媒体通信、（ ）通信等。
- (A) 融媒体 (B) 流媒体 (C) 视频 (D) 音频
- 95 .视频编辑中，最小得单位是（ ）。
- (A) 秒 (B) 毫秒 (C) 微妙 (D) 帧
- 96 .图像文件格式是记录和存储影像信息的格式，（ ）不是图像文件格式。
- (A) TIFF (B) PDF (C) WMA (D) PNG
- 97 .不同的图像文件格式存放不同类型的信息，SVG 格式图像是（ ）。
- (A) 位图 (B) RGB 位图 (C) 压缩图 (D) 矢量图
- 98 .（ ）主要是为配合移动通信网的高传输速度而开发的视频编码格式，是手机中常用的一种视频文件格式。
- (A) RAM (B) 3GP (C) MP4 (D) MKV
- 99 .（ ）是一套用于音频、视频信息的压缩编码标准，由动态图像专家组制定，主要用于网上流、光盘、语音发送以及电视广播。
- (A) RAM (B) 3GP (C) MP4 (D) MKV
- 100 .计算机工程技术人员的主要工作任务包括（ ），分析项目或产品需求，写需求说明书及软件设计文档，设计、编码和测试计算机软件，部署和集成计算机软件等。
- (A) 研究、应用计算机软件开发技术和方法
- (B) 研究、应用计算机主要部件、外设
- (C) 研究、应用计算机网络技术、体系结构、协议和标准
- (D) 分析、模拟和评价信息系统的目标、需求、可行性、系统架构、功能、性能、效益、安全、风险
- 101 .（ ）是指从事计算机和移动终端应用程序设计、编制工作的人员。
- (A) 软件分析师 (B) 系统架构设计师 (C) 计算机程序设计员 (D) 计算机软件测试员

- 
102. 计算机程序设计员的主要工作任务包括（ ），编写、提交模块设计详细文档，编写、修改程序代码，验证程序代码的正确性和模块功能的实现程度。
- （A）研究、应用计算机主要部件、外设
  - （B）研究、应用计算机网络技术、体系结构、协议和标准
  - （C）分析、模拟和评价信息系统的目标、需求、可行性、系统架构、功能、性能、效益、安全、风险
  - （D）分析开发需求的概要和细节
103. 人力资源和社会保障部 2019 起，陆续发布了（ ）、物联网工程技术人员、大数据工程技术人员、云计算工程技术人员等。
- （A）系统规划与管理工程技术人员（B）人工智能工程技术人员（C）系统集成工程技术人员（D）互联网工程技术人员
104. 习近平在中共中央政治局第三十四次集体学习时指出，充分发挥海量数据和丰富应用场景优势，促进（ ）与实体经济深度融合，赋能传统产业转型升级，催生新产业新业态新模式，不断做强做优做大我国数字经济。
- （A）人工智能技术（B）信息技术（C）互联网技术（D）数字技术
105. 信息系统创始人（ ）给出的信息系统定义是：用以收集、处理、存储、分发信息的相互关联的组件的集合，其作用在于支持组织的决策与控制。
- （A）戈登·戴维斯（B）比尔·盖茨（C）拉里·佩奇（D）埃隆·马斯克
106. “信息系统用以收集、处理、存储、分发信息的相互关联的组件的集合，其作用在于支持组织的决策与控制”，后半部分说明了信息系统在组织中的作用，称为（ ）。
- （A）信息观（B）技术观（C）社会观（D）系统观
107. 信息系统开发阶段分为规划阶段、分析阶段、设计阶段、实施阶段和（ ）五个阶段。
- （A）迭代阶段（B）维护阶段（C）评价阶段（D）维护与评价
108. 信息系统开发（ ）的任务是确定待开发软件系统的功能、性能、数据以及界面等要求，从而确定系统的逻辑模型，该阶段产生的文档有系统规格说明书和生产系统的逻辑模型等。
- （A）规划阶段（B）分析阶段（C）设计阶段（D）实施阶段
109. 软件开发是一项包括需求捕捉、需求分析、设计、实现和（ ）的系统工程。
- （A）评价（B）维护（C）迭代（D）测试
110. 软件开发按阶段可划分为计划、分析、设计、编码、（ ）和维护。
- （A）测试（B）编译（C）评价（D）迭代
111. （ ）就是利用通信设备和线路将地理位置不同、功能独立的多个计算机系统互联起来，以功能完善的网络软件实现网络中资源共享和信息传递的系统。
- （A）计算机系统（B）计算机网络系统（C）信息系统（D）多媒体系统



- 
112. 计算机网络系统是由网络硬件和 ( ) 组成的。
- (A) 通信设备 (B) 网络信息 (C) 网络软件 (D) 网络资源
113. 计算机网络从逻辑功能上可分为 ( ) 和通信子网。
- (A) 资源子网 (B) 中心网 (C) 总线网 (D) 通信主网
114. 通信子网按其传送数据的技术可分为点-点通信信道和 ( ) 两种。
- (A) 环形通信信道 (B) 广播通信信道 (C) 总线通信信道 (D) 网状通信信道
115. ( ) 连接两个或多个网络的硬件设备, 在网络间起网关的作用, 是读取每一个数据包中的地址然后决定如何传送的专用智能性的网络设备。
- (A) 防火墙 (B) 交换机 (C) 中继器 (D) 路由器
116. 路由器又可以称之为网关设备, 通常位于 TCP/IP 协议的 ( ) 层。
- (A) 网络 (B) 传输 (C) 应用 (D) MAC
117. 在计算机网络系统中, ( ) 是一种指定数据包转送方式的网上协议, 它与路由器协同工作, 执行路由选择和数据包转发功能。
- (A) 通信协议 (B) 路由协议 (C) 转发协议 (D) 选择协议
118. 在计算机网络系统中, 一般系统网络协议包括五个部分: 通信环境, 传输服务, 词汇表, 信息的编码格式, ( )。
- (A) 语义、语法和规则 (B) 时序、规则和语法 (C) 语义、语法和过程 (D) 时序、规则和过程
119. 常用的网络协议有 ( )、IPX/SPX 协议、NetBEUI 协议等。
- (A) TCP/IP 协议 (B) TCC/IP 协议 (C) TCP/IC 协议 (D) TPP/IP 协议
120. 网络协议组成三要素是 ( )。
- (A) 语义、语法和规则 (B) 语义、语法和时序 (C) 规则、语法和过程 (D) 语义、规则和时序
121. 人们形象地把网络协议三个要素中的 ( ) 表示为要怎么做。
- (A) 语义 (B) 时序 (C) 规则 (D) 语法
122. 国际标准化组织在 1978 年提出了著名的 OSI/RM 模型, 它将计算机网络体系结构的通信协议划分为七层, 自下而上依次为: 物理层、数据链路层、网络层、传输层、会话层、( )。
- (A) 会话层、表示层和应用层 (B) 会话层、应用层和表示层 (C) 应用层、表示层和会话层 (D) 应用层、会话层和表示层
123. 网络协议的层次结构中通常把用户的应用程序作为 ( )。
- (A) 第二层 (B) 最低层 (C) 最高层 (D) 第四层
124. 数据库是一个按数据结构来存储和管理数据的 ( )。
- (A) 计算机网络系统 (B) 计算机储存系统 (C) 计算机硬件系统 (D) 计算机软件系

统

125. 在数据库的发展历史上, 数据库先后经历了 ( ) 等各个阶段的发展, 数据库技术在各个方面的快速的发展。
- (A) 层次数据库、网状数据库和关系数据库  
(B) 网状数据库、层次数据库和关系数据库  
(C) 关系数据库、网状数据库和层次数据库  
(D) 层次数据库、关系数据库和网状数据库
126. 随着云计算的发展和大数据时代的到来, 以及分布式技术等新技术的广泛应用, 于是越来越多的 ( ) 数据库开始出现, 这类数据库更强调数据库数据的高并发读写和存储大数据。
- (A) 关系型 (B) 非关系型 (C) 层次型 (D) 网状型
127. 关系数据库分为两类: 一类是 ( ), 例如 Access、FoxPro 和 dBase 等; 另一类是客户/服务器数据库, 例如 SQLServer、Oracle 和 Sybase 等。
- (A) 分布式数据库 (B) 网络数据库 (C) 映射数据库 (D) 桌面数据库
128. 在关系数据库模型中, 通常把 ( ) 称为关系模式。
- (A) 元组集 (B) 元组 (C) 记录 (D) 记录类型
129. NoSQL 仅仅是一个概念, 泛指非关系型的数据库, 区别于关系数据库, 它们不保证关系数据的 ( ) 特性。
- (A) Structured (B) Query (C) ACID (D) Relational
130. NoSQL 数据库种类繁多, 但是一个共同的特点都是去掉关系数据库的 ( ) 特性。
- (A) 层次型 (B) 表 (C) 元组 (D) 关系型
131. ( ) 是计算机存储、组织数据的方式, 是指相互之间存在一种或多种特定关系的数据元素的集合。
- (A) 数据结构 (B) 数据模型 (C) 数据库 (D) 关系数据库
132. 数据结构是相互之间存在一种或多种特定关系的数据元素的集合, 其中“结构”是指数据元素之间存在的关系, 分为 ( ) 。
- (A) 线性结构和链式结构 (B) 逻辑结构和存储结构 (C) 树形结构和索引结构 (D) 集合结构和顺序结构
133. ( ) 是数据特征的抽象, 它从抽象层次上描述了系统的静态特征、动态行为和约束条件, 为数据库系统的信息表示与操作提供一个抽象的框架。
- (A) 数据库 (B) 关系数据库 (C) 数据结构 (D) 数据模型
134. 数据模型所描述的内容包括三个部分: 数据结构、数据操作、( ) 。
- (A) 数据约束 (B) 数据储存 (C) 数据关系 (D) 数据逻辑
135. ( ) 是跨不同物理位置存储数据的数据库, 它可以存储在位于同一物理位置的多台计

算机中，也可能分散在相互连接的计算机网络上。

(A) 大数据 (B) 非关系数据库 (C) 分布式数据库 (D) 数据仓库

136. ( ) 是决策支持系统和联机分析应用数据源的结构化数据环境。

(A) 大数据 (B) 非关系数据库 (C) 分布式数据库 (D) 数据仓库

137. 知识产权是“基于创造成果和工商标记依法产生的权利的统称”，最主要的三种知识产权是 ( )。

(A) 著作权、发明权和商标权 (B) 著作权、专利权和商标权 (C) 著作权、专利权和设计权 (D) 作品权、专利权和商标权

138. 2021 年 1 月 1 日实施的民法典中第一百二十三条规定：“民事主体依法享有知识产权。知识产权是权利人依法就下列客体享有的专有的权利：（一）作品；（二）发明、实用新型、外观设计；（三）商标；（四）地理标志；（五）商业秘密；（六）（ ）；（七）植物新品种；（八）法律规定的其他客体。”

(A) 人工智能 (B) 生物制药 (C) 工业设计 (D) 集成电路布图设计

139. 著作权是指自然人、法人或者其他组织对文学、艺术和科学作品享有的财产权利和 ( ) 的总称。

(A) 精神权利 (B) 发表权力 (C) 署名权力 (D) 修改权力

140. 著作权的内容是指著作权人依照法律享有的专有权利的总和，根据我国《著作权法》，著作权内容包括 ( )。

(A) 著作发表权和著作发行权 (B) 著作发表权和著作财产权 (C) 著作人身权和著作财产权 (D) 著作人身权和著作发行权

141. 专利权属于知识产权的一种，因此也具有知识产权的特征，即 ( )、无体性、专有性。

(A) 时间性、地域性 (B) 财产性、地域性 (C) 时间性、财产性 (D) 时间性、独创性

142. 我国专利法所称的发明创造包括发明、 ( ) 三种。

(A) 实用新型和商标设计 (B) 实用新型和外观设计 (C) 创新设计和外观设计 (D) 商标设计和集成电路布图设计

143. 《中华人民共和国劳动法》适用于 ( )。

(A) 企业职工 (B) 部队军人 (C) 国家机关公务员 (D) 家庭保姆

144. 用人单位自 ( ) 起即与劳动者建立劳动关系。

(A) 劳动者领取工资之日 (B) 签订劳动合同之日 (C) 用工之日 (D) 上级批准设立之日

145. 目前，不属于我国处理劳动争议的机构是 ( )。

(A) 工会劳动关系协调员 (B) 劳动争议调解委员会 (C) 地方劳动争议仲裁委员会 (D) 地方人民法院

- 
146. 劳动争议的当事人之间因为履行劳动合同发生争议，举证责任坚持（ ）原则。
- (A) 谁决定谁举证 (B) 劳动者举证 (C) 谁主张谁举证 (D) 用人单位举证
147. 在 Windows 系统中，（ ）一般是指用来指定操作系统运行环境的一些参数，如：临时文件夹位置和系统文件夹位置等。
- (A) 软件变量 (B) 用户变量 (C) 系统变量 (D) 环境变量
148. Windows 操作系统环境变量分为（ ）两类，同时在注册表中都有对应的项。
- (A) 用户变量与系统变量 (B) 网络变量与系统变量 (C) 用户变量与网络变量 (D) 硬件变量与软件变量
149. 在 Windows 操作系统中存在很多个（ ）文件，它们是 Windows 系统配置文件，这些文件中包括对鼠标，键盘，外围设备，显示器颜色，密码等的变量参数的设置声明。
- (A) .exe (B) .com (C) .ini (D) .conf
150. 在 Windows 操作系统中的（ ）配置文件，一般多用于存取硬件驱动程序的安装配置信息。
- (A) .exe (B) .com (C) .ini (D) .conf
151. （ ）是 Windows 操作系统中的一个核心数据库，其中存放着各种参数，直接控制着 Windows 的启动、硬件驱动程序的装载以及一些 Windows 应用程序的运行，从而在整个系统中起着核心作用。
- (A) Registry (B) File System (C) Config (D) System.ini
152. Windows 系统用户配置文件包括所有用户（ ）的配置设置，如程序项目、屏幕颜色、网络连接、打印机连接、鼠标设置及窗口的大小和位置。
- (A) 专用 (B) 共用 (C) 临时 (D) 永久
153. Hosts 文件作用是将一些常用的网址域名与其对应的（ ）建立一个关联“数据库”。
- (A) 代理服务器名 (B) 主机名 (C) IP 地址 (D) 网卡地址
154. 通过 hosts 文件，可以配置（ ）和 IP 地址之间的映射关系。
- (A) 代理服务器名 (B) 主机名 (C) 网卡地址 (D) 域名
155. 在操作系统里，一般是用（ ）文件来配置 IP 地址和域名之间的对应关系。
- (A) Hosts (B) Env (C) Command (D) System
156. Windows 操作系统中查看当前可用的所有环境变量的命令是（ ）。
- (A) view (B) view path (C) set (D) set path
157. Windows 操作系统中的（ ）环境变量是返回操作系统认为可执行的文件扩展名的列表。
- (A) classpath (B) path (C) homepath (D) pathext
158. 开机启动项就是开机的时候，Windows 操作系统会在（ ）运行的程序。
- (A) 前台或者后台 (B) 前台 (C) 后台 (D) 服务器
159. Windows 操作系统中，快速进入启动项的方法是在运行中输入（ ），即可看到窗口下

---

的启动项运行项目。

(A) registry (B) msconfig (C) config (D) regedit

160. Windows 操作系统的注册表编辑器工具是 ( )，它可以用来查看和维护注册表。

(A) registry.exe (B) msconfig.exe (C) config.exe (D) regedit.exe

161. Windows 操作系统注册表编辑器中的 HKEY\_CLASSES\_ROOT 主键种类是 ( )，它包含了所有已装载的应用程序、OLE 或 DDE 信息，以及所有文件类型信息。

(A) 根主键 (B) 当前用户主键 (C) 定位机器键 (D) 当前配置键

162. 浏览器访问网站，要首先通过 ( ) 把要访问的网站域名解析成其指定的 IP 地址，之后，浏览器才能对此网站进行定位并且访问其数据。

(A) HTTP 服务器 (B) DNS 服务器 (C) TCP 服务器 (D) UDP 服务器

163. 在 WINDOWS 系统中，约定 ( ) 为本地计算机的 IP 地址。

(A) 192.168.0.0 (B) 192.168.255.255 (C) 127.0.0.1 (D) 0.0.0.0

164. 在修改 Hosts 文件时候，一般遵循 ( ) 的格式添加记录。

(A) 域名+Tab+IP 地址 (B) 域名+Tab+IP 地址+换行 (C) IP 地址+Tab+域名 (D) IP 地址+Tab+域名+换行

165. MySQL 使用 C 和 ( ) 编写，并使用了多种编译器进行测试，保证了源代码的可移植性。

(A) C++ (B) 汇编语言 (C) BASIC (D) PASCAL

166. MySQL 既能够作为一个单独的 ( ) 应用在客户端服务器网络环境中，也能够作为一个库而嵌入到其他的软件中。

(A) 系统程序 (B) 补丁程序 (C) 应用程序 (D) 驱动程序

167. 与 SQL Server 数据库相比，Oracle 数据库采用的是 ( )，而 Sybase SQL Server 采用的是虚拟服务器模式。

(A) 接入服务器模式 (B) 汇聚服务器模式 (C) 核心服务器模式 (D) 并行服务器模式

168. Oracle 采用 ( )，能在所有主要的平台上运行，并且支持所有的工业标准，用户可以选择一种最适合他们特定需要的解决方案。

(A) 开放策略 (B) 开源策略 (C) 闭环策略 (D) 专有策略

169. Navicat for Oracle 是一套专为 Oracle 设计的强大数据库 ( )。

(A) 备份工具 (B) 管理及开发工具 (C) 安全工具 (D) 云计算工具

170. SQL Server 只能在 ( ) 系统上运行，这种专有策略的目标是将客户锁定到该环境中，限制客户通过选择一个开放的基于标准的解决方案来获取革新和价格竞争带来的好处。

(A) Linux (B) Unix (C) Windows (D) Mac

171. SQL Server 2014 采用了 OLTP 引擎，一旦将表声明为内存最优化，那么 OLTP 引擎就

---

将在 ( ) 中管理表和保存数据。

(A) 云 (B) 磁盘阵列 (C) 磁盘 (D) 内存

172. Microsoft Office Access 是由微软发布的关系数据库管理系统, 它结合了 Microsoft Jet Database Engine 和图形用户界面两项特点, 是 ( ) 的系统程序之一。

(A) Microsoft Windows (B) Microsoft Office (C) Microsoft Internet Explorer  
(D) Microsoft Azure

173. ACCESS 支持 Visual Basic 宏语言, 它是一个 ( ), 可以引用各种对象, 包括 DAO, ActiveX 数据对象, 以及许多其他的 ActiveX 组件。

(A) 机器语言 (B) 汇编语言 (C) 面向对象的编程语言 (D) 面向过程的编程语言

174. Cassandra 是一套开源分布式 NoSQL 数据库系统, 是 ( ) 的代表。

(A) 宽列存储 (B) 文件存储 (C) 临时性键值存储 (D) 永久性键值存储

175. ( ) 是一套开源分布式 NoSQL 数据库系统, 它最初由 Facebook 开发, 用于储存收件箱等简单格式数据, 由于其良好的可扩展性, 被 Facebook、Twitter、Digg、Cisco、eBay 等知名公司所采纳, 成为了一种流行的分布式结构化数据存储方案。

(A) MongoDB (B) Cassandra (C) Redis (D) Hbase

176. Cassandra 是用 Java 编写的, Cassandra 查询语言 ( ) 是查询 Cassandra 数据库的一种类似 SQL 的语言。

(A) NoSQL (B) Query (C) CQL (D) T-SQL

177. Redis 是一个开源的使用 ( ) 语言编写、支持网络、可基于内存亦可持久化的日志型、Key-Value 数据库, 它提供了 Java, C/C++, C#, PHP, JavaScript, Perl, Object-C, Python, Ruby, Erlang 等客户端。

(A) C (B) Java (C) Python (D) Scala

178. Redis 的外围由一个键、值映射的字典构成, 与其他非关系型数据库主要不同在于, Redis 中值的类型不仅限于 String, 还支持 ( ) 数据类型。

(A) Boolean、List、Set、SortedSet (B) Hash、Float、Set、SortedSet (C) Hash、List、Double、SortedSet (D) Hash、List、Set、Char

179. MongoDB 是一个基于分布式 ( ) 的数据库。

(A) 临时性键值存储 (B) 永久性键值存储 (C) 文件存储 (D) 宽列存储

180. ( ) 是一个介于关系数据库和非关系数据库之间的产品, 是非关系数据库当中功能最丰富, 最像关系数据库的。

(A) Cassandra (B) Redis (C) Hbase (D) MongoDB

181. 在 MongoDB 中, ( ) 可以作为查询语言使用。

(A) JavaScript (B) Java (C) CQL (D) SQL

182. MySQL 数据库支持 AIX、FreeBSD、HP-UX、Windows、NovellNetware、( ) 等多种操

---

作系统。

(A) C 和 OS/2 Wrap (B) Linux 和 MacOS (C) OpenBSD 和 Java (D) Solaris 和 PHP

183. MySQL 数据库软件安装完成后出现的 “Configure the Mysql Server now” 选项是 ( )。

(A) 安装 MySQL 服务 (B) 启动 MySQL 服务 (C) 注册 MySQL 账号 (D) 启动 MySQL 配置向导

184. Windows 操作系统中 MySQL 的配置文件是 ( )，MySQL 服务器启动时会读取这个配置文件，我们可以通过修改这个文件，达到更新配置的目的。

(A) my. bin (B) my. ini (C) my. cnf (D) my. sys

185. Linux 操作系统中 MySQL 的配置文件是 ( )，MySQL 服务器启动时会读取这个配置文件，我们可以通过修改这个文件，达到更新配置的目的。

(A) my. bin (B) my. ini (C) my. cnf (D) my. sys

186. MySQL 数据库服务器类型包括 “Developer Machine”、“Server Machine” 和 “DedicatedMySQL Server Machine”，其中 “Developer Machine” 是开发测试类，MySQL ( )。

(A) 占用很少资源 (B) 占用较多资源 (C) 占用所有可用资源 (D) 不占有任何资源

187. MySQL 数据库服务器类型包括 “Developer Machine”、“Server Machine” 和 “DedicatedMySQL Server Machine”，其中 “DedicatedMySQL Server Machine” 是专门的数据库服务器，MySQL ( )。

(A) 占用很少资源 (B) 占用较多资源 (C) 占用所有可用资源 (D) 不占有任何资源

188. MySQL 数据库的用途配置中的 ( ) 是通用多功能型，通过优化服务器以使用快速事务性 InnoDB 存储引擎和高速 MYISAM 存储引擎。

(A) Transactional Database Only (B) Non-Transactional Database Only (C) Multifunctional Database (D) Multifunctional Database

189. MySQL 数据库的用途配置中的 ( ) 是非事务处理型，用于简单的 Web 应用程序、监视或记录应用程序以及分析程序。

(A) Transactional Database Only (B) Non-Transactional Database Only (C) Multifunctional Database (D) Multifunctional Database

190. MySQL 数据库并发连接数目配置中的选项 ( )，是对于不需要大量并发连接的数据库应用程序，假定有 20 个左右连接。

(A) Manual Setting (B) Automatic setting (C) Decision Support (DSS) /OLAP (D) Online Transaction Processing (OLTP)

191. MySQL 数据库 TCP/IP 连接如果选择不启用，则 MySQL 数据库 ( )。

(A) 被禁止访问 (B) 只能在本地机访问 (C) 只能通过网络访问 (D) 本地机和网络均能访问

---

192. MySQL 数据库 TCP/IP 连接的默认端口号是 ( )。

- (A) 1813 (B) 5353 (C) 3306 (D) 33434

193. MySQL 数据库在 TCP/IP 连接配置中有 “add firewall exception for this port” 选项, 如果选择, 其作用是 ( )。

- (A) 将 MySQL 服务的监听端口加入 Windows 防火墙列表, 避免有害数据侵入  
(B) 将 MySQL 服务的监听端口作为 Windows 防火墙例外, 避免有害数据侵入  
(C) 将 MySQL 服务的监听端口加入 Windows 防火墙列表, 避免防火墙阻断  
(D) 将 MySQL 服务的监听端口作为 Windows 防火墙例外, 避免防火墙阻断

194. MySQL 数据库在用户配置中有 “Enable root access from remote machines” 选项, 如果选择, 其作用是 ( )。

- (A) 允许所有用户远程访问 (B) 允许 root 用户远程访问 (C) 禁止所有用户远程访问 (D) 禁止 root 用户远程访问

195. MySQL 数据库在用户配置中有 “Create An Anonymous Account” 选项, 其作用是新建一个匿名用户, 匿名用户 ( )。

- (A) 不可以连接数据库  
(B) 可以连接数据库, 可以操作数据  
(C) 可以连接数据库, 但不能操作数据, 包括查询  
(D) 可以连接数据库, 可以操作数据, 但仅可以查询

196. Mysql 数据库配置文件 my.ini 中的 default\_chatacter\_set 值默认是 latin, 为了能在 MySQL 数据库里存储并展示中文, 需要把 default\_chatacter\_set 值更改成 GB2312 或是 ( )。

- (A) utf16 (B) utf (C) ascii (D) utf8

197. MySQL 数据库在 Windows 选项配置中有 “Install As Windows Service” 选项, 其作用是 ( )。

- (A) 将 MySQL 设置为 Windows 服务  
(B) 将 MySQL 设置为服务器  
(C) 将 MySQL 设置为 Windows 服务器  
(D) 将 Windows 设置为服务器

198. DOS 命令窗口连接到本地机 MySQL 数据库的命令是 “mysql -u -p”, 其中 “-u” 和 “-p” 分别代表 ( )。

- (A) 主机地址和账号 (B) 主机地址和密码 (C) 账号和密码 (D) 密码和账号

199. DOS 命令窗口连接到远程主机上的 MySQL 数据库的命令是 “mysql -h -u -p”, 其中代表远程主机 IP 的是 ( )。

- (A) mysql (B) -p (C) -u (D) -h



- 
- 200 .UML 是一种为面向对象系统的产品进行说明、可视化和编制文档的（ ）语言。
- (A) 程序设计 (B) 建模 (C) 编程 (D) 系统
- 201 .UML 建立在元模型理论基础上，包括四层元模型结构，分别是基元模型、元模型、模型和（ ），四层结构层层抽象，下一层是上一层的实例。
- (A) 需求模型 (B) 逻辑模型 (C) 用户对象 (D) 设计模型
- 202 .UML 主要作用有为软件系统建立可视化模型、为软件系统建立构件和（ ）。
- (A) 为软件系统建立文档 (B) 为软件系统建立架构 (C) 为软件系统建立代码 (D) 为软件系统建立测试
- 203 .对于一个软件系统，（ ）就是开发人员为系统设计的一组视图，这组视图不仅描述了用户需要的功能，还描述了怎样去实现这些功能。
- (A) 原型报告 (B) 模型 (C) 系统架构 (D) 需求说明
- 204 .在 UML 提供的图中，用于描述系统与外部系统及用户之间交互的图是（ ）。
- (A) 对象图 (B) 类图 (C) 用例图 (D) 部署图
- 205 .类之间共享属性和操作的机制称为（ ）。
- (A) 继承 (B) 动态绑定 (C) 静态绑定 (D) 多态
- 206 .（ ）是指具有相同属性、方法和关系的对象的抽象，它封装了数据和行为，是面向对象程序设计的基础，具有封装性、继承性和多态性等三大特性。
- (A) 类名 (B) 类 (C) 属性 (D) 操作
- 207 .关于接口描述错误的是（ ）。
- (A) 接口通常仅说明一组相关的操作，不说明这些操作的实现方法
- (B) 一个接口仅说明一组抽象的行为规范
- (C) 一个接口可以由多个类实现例化
- (D) 接口是一种抽象类型，可以直接实例化
- 208 .关键字（ ）用来声明一个接口，它可以产生一个完全抽象的类，并且不提供任何具体实现。
- (A) interface (B) class (C) object (D) default
- 209 .类图是用来显示系统中的类、接口、协作以及它们之间的静态结构和关系的一种（ ）。
- (A) 数据模型 (B) 算法模型 (C) 静态模型 (D) 动态模型
- 210 .在 UML 中，类图中“+”表示的可见性是（ ）
- (A) package (B) protected (C) private (D) public
- 211 .在 UML 类图关系中，其中（ ）是对象之间的一种引用关系，用于表示一类对象与另一类对象之间的联系。
- (A) 依赖关系 (B) 关联关系 (C) 聚合关系 (D) 泛化关系
- 212 .在 UML 类图关系中，（ ）是关联关系的一种，是强关联关系，是整体和部分之间的关

- 
- 系，是 has-a 的关系。
- (A) 组合关系 (B) 泛化关系 (C) 依赖关系 (D) 聚合关系
213. 在 UML 类图关系中，( ) 是关联关系的一种，表示类之间的整体与部分的关系，体现的是一种 contain-a 关系，比聚合更强，是一种强聚合关系。
- (A) 组合关系 (B) 泛化关系 (C) 依赖关系 (D) 实现关系
214. 在 UML 类图关系中，( ) 是对象之间耦合度最大的一种关系，表示一般与特殊的关系，是父类与子类之间的关系，是一种继承关系，是 is-a 的关系。
- (A) 聚合关系 (B) 实现关系 (C) 泛化关系 (D) 组合关系
215. 在 UML 类图关系中，( ) 是接口与实现类之间的关系，在这种关系中，类实现了接口，类中的操作实现了接口中所声明的所有的抽象操作。
- (A) 组合关系 (B) 泛化关系 (C) 依赖关系 (D) 实现关系
216. 在 UML 用例图设计中，参与者 Actor 表示与应用程序或系统进行交互的用户、组织或外部系统，用一个 ( ) 图标表示。
- (A) 圆圈 (B) 小人 (C) 椭圆 (D) 正方形
217. 在 UML 用例图设计中，用单向或双向的带箭头的实线表示的是 ( ) 关系。
- (A) 泛化 (B) 包含 (C) 扩展 (D) 关联
218. 在 UML 类图设计中，类的画法主要是一个分成上中下三个单元格的矩形，上中下三个单元格分别用来填写 ( )。
- (A) 类名称、类属性名称和类操作名称  
(B) 类名称、类操作名称和类属性名称  
(C) 类属性名称、类名称和类操作名称  
(D) 类属性名称、类操作名称和类名称
219. 在 UML 类图中，类属性包括 Public、Private、Protected 和 Friendly 四种，其中属性 Private 在类图中用符号 ( ) 表示。
- (A) + (B) - (C) # (D) ~
220. 在 UML 类图中，接口使用一个带有 ( ) 来进行表示。
- (A) 接口名称的方框 (B) 操作名称的方框 (C) 接口名称的圆圈 (D) 操作名称的圆圈
221. 在 UML 时序图设计中，时序图中每个对象和底部都有一条垂直的虚线，这就是对象的 ( )。
- (A) 生命线 (B) 参与者 (C) 控制焦点 (D) 消息
222. Microsoft Visio 是 Windows 操作系统下运行的 ( ) 软件，它是 Microsoft Office 软件的一个部分。
- (A) 网页设计、制作、发布和管理 (B) 信息获取以及多用户协作 (C) 流程图和矢量

---

绘图 (D) 关联式数据库管理

223. 使用 Microsoft Visio 绘制 UML 类图时, 若要更改两个形状之间的关系类型, 可右键单击连接线, 从 ( ) 菜单中选择所需的关系。

(A) 设置连接器类型 (B) 编辑文本 (C) 显示多重性 (D) 编辑对象

224. StarUML, 是一种创建 UML 类图, 生成类图和其他类型的统一 ( ) 图表的工具。

(A) 可视化 (B) 建模语言 (C) 关系型 (D) 数据库

225. 软件需求包括三个不同的层次, 分别是 ( ), 作为补充, 软件需求规格说明还应包括非功能需求。

(A) 业务需求、用户需求和功能需求 (B) 业务需求、功能需求和性能需求 (C) 用户需求、功能需求和性能需求 (D) 用户需求、功能需求和质量要求

226. 软件需求中的 ( ) 反映了组织机构或客户对系统、产品高层次的目标要求, 它们在项目视图与范围文档中予以说明。

(A) 用户需求 (B) 功能需求 (C) 业务需求 (D) 性能需求

227. 软件需求分析方法大体分为如下四类: ( )、面向对象方法、面向控制方法和面向数据方法。

(A) 结构化方法 (B) 用例分析方法 (C) RUP 工程化分析 (D) 抽象化方法

228. 结构化分析方法用上下文图表, 即数据流图 DFD 表示系统的所有输入/输出, 为保存 DFD 中的信息, 使用 ( ) 来存取相关的定义、结构及目的。

(A) 数据库 (B) 数据字典 (C) 数据表 (D) 数据索引

229. 面向对象的问题分析模型从三个侧面进行描述, 即 ( )。

(A) 静态模型、动态模型和数据模型 (B) 对象模型、数据模型和功能模型 (C) 对象模型、静态模型和功能模型 (D) 对象模型、动态模型和功能模型

230. ( ) 属于软件工程中的一部分, 包括需求来源和获取需求的技术。

(A) 模型分析 (B) 需求获取 (C) 系统分析 (D) 数据整理

231. ( ) 是需求分析的前提, 是获得系统必要的特征, 或者是获得用户能接受的、系统必须满足的约束。

(A) 业务特征 (B) 原型设计 (C) 需求获取 (D) 模型构建

232. 需求分析是开发人员经过深入细致的调研和分析, 准确理解用户和项目的功能、性能、可靠性等具体要求, 将用户非形式的需求表述转化为完整的 ( ), 从而确定系统必须做什么的过程。

(A) 需求定义 (B) 需求总结 (C) 需求技术模型 (D) 需求业务模型

233. 软件的一些非功能性需求, 如软件性能、可靠性、响应时间、可扩展性等, 软件设计的约束条件, 运行时与其他软件的关系等也是软件 ( ) 的目标。

(A) 需求评审 (B) 编写需求规格说明书 (C) 需求分析 (D) 需求获取

234. ( )是指在研究用户要求的基础上,完成可行性分析和投资效益分析以后,由软件工程师或分析员编写的说明书。

(A) 软件开发文档 (B) 软件技术文档 (C) 软件使用说明书 (D) 软件需求说明书

235. ( )的作用主要是:作为软件人员与用户之间事实上的技术合同说明,作为软件人员下一步进行设计和编码的基础,作为测试和验收的依据。

(A) 软件技术文档 (B) 软件需求说明书 (C) 软件开发文档 (D) 软件使用说明书

236. 软件系统需求分析工作阶段主要包括需求获取、需求分析、编写软件需求说明书以及 ( )。

(A) 阶段性报告 (B) 需求总结 (C) 需求评审 (D) 需求测试

237. 根据 IEEE 610.12-1990 中定义, ( )是一个系统、组件或过程满足客户或用户的需求的程度,或满足期望值的程度。

(A) 软件需求 (B) 软件质量 (C) 软件分析 (D) 软件验收

238. 用例是对于一组动作序列的描述,系统执行这些动作会对特定的 ( )产生可观测的、有价值的结果。

(A) 参与者 (B) 活动 (C) 关系 (D) 事件流

239. 在软件开发领域,常常采用用例或者 ( )来描述某种场景下用户与软件产品之间的互动关系以及用户在使用产品时可能体验到的流程,从而推导出相应的产品功能需求。

(A) 参与者 (B) 用户故事 (C) 观察者 (D) 流程图

240. 面向对象软件开发方法中的用例具有 ( )、系统执行、可观测到的有价值的结果、特定的角色四大特征。

(A) 对象 (B) 接口 (C) 行为序列 (D) 关系

241. 用例特征中 ( )是指,某人、某台设备、某外部系统等等,且能够触发某些行为。

(A) 特定的角色 (B) 可观测到的、有价值的结果 (C) 系统执行 (D) 行为序列

242. 用例模型主要由参与者、用例、 ( )三个基本模型元素构成。

(A) 类 (B) 通讯关联 (C) 时序 (D) 行为

243. 用例模型中的 ( )用于表示参与者和用例之间的对应关系,它表示参与者使用了系统中的哪些服务,或者说系统所提供的服务是被哪些参与者所使用的。

(A) 参与者 (B) 系统边界 (C) 用例 (D) 通讯关联

244. 需求分析中的 ( )的理念是指在获取一组基本需求之后,快速地构造出一个能够反映用户需求的初始系统原型,然后不断地对这些需求进一步补充、细化和修改,直至开发出完整的系统。

(A) 原型分析法 (B) 用例分析法 (C) 线性顺序法 (D) 结构化系统分析法

245. 应用原型法进行系统开发中的原型分为 ( )和进化型原型。

(A) 结构型原型 (B) 线性顺序型原型 (C) 抛弃型原型 (D) 瀑布型原型

246. 原型分析法是一种 ( ) 的工作方法, 它更多地遵循了人们认识事物的规律, 因而更容易被人们掌握和接受。

(A) 工作程序化、定义完整化 (B) 定义完整化、文档规范化 (C) 业务标准化、定义完整化 (D) 循序渐进, 反复修改

247. 原型分析法摒弃了那种一步步周密细致地调查分析, 然后逐步整理出文字档案, 最后才能让用户看到结果的繁琐作法, 所以 ( ) 不是原型化方法的特征。

(A) 简化项目管理 (B) 提供完整定义的需求 (C) 加强用户参与和决策 (D) 尽快建立初步需求

248. 运用原型分析法的开发过程中, 首先要快速分析, ( ), 快速分析的关键是要选取核心需求来描述, 先放弃一些次要的功能和性能。

(A) 建立所有系统组成部分的需求 (B) 编写完整的软件需求说明书 (C) 确定用户的完整需求 (D) 确定用户的基本需求

249. HTTP 消息有两类, 一类是请求类消息, 另一类是 ( )。

(A) 异常类消息 (B) 响应类消息 (C) 统计类消息 (D) 回调类消息

250. 超文本传输协议 HTTP 是用于传输 HTML 的超媒体文档的 ( ) 协议。

(A) 传输层 (B) 数据层 (C) 应用层 (D) 物理层

251. HTTP 消息可以通过浏览器发送的是 ( )。

(A) GET (B) POST (C) DELETE (D) PUT

252. 一个 HTTP 请求消息是由请求行、请求头部、空行和 ( ) 组成。

(A) 编码格式 (B) 请求数据 (C) 加密包 (D) user-agent

253. 简单邮件传输协议 SMTP 在传输邮件时使用 ( )。

(A) FTP (B) UDP (C) TCP (D) POPA

254. HTTP 协议使用 ( ) 来定位互联网上的资源。

(A) URI (B) TCP (C) URL (D) FTP

255. 用于 HTTP 协议交互的信息被称为 ( )。

(A) HTTP 信息 (B) HTTP 报文 (C) HTTP 内容 (D) HTTP 数据

256. API 接口是 ( )。

(A) 网络接口 (B) 打印机接口 (C) 应用程序接口 (D) 数据库接口

257. 在 linux 中, 用户编程接口 API 遵循了 UNIX 中最流行的应用编程界面标准 ( )。

(A) POSIX 标准 (B) ISO C 标准 (C) Single UNIX Specification 标准 (D) linux 标准

258. 通过编程, 可以实现用读文件的 API 从数据流文件、压缩文件和 ( ) 等媒体读取数据。

(A) 数据库 (B) XML 文件 (C) 屏幕 (D) 打印机

259. ( ) 是一种人与计算机通信的界面显示格式, 允许用户使用鼠标等输入设备操纵屏幕

---

上的图标或菜单选项，以选择命令、调用文件、启动程序或执行其它一些日常任务。

(A) API (B) Windows API (C) CLI (D) GUI

260. ( ) 的概念在 MFC 应用程序中的适用范围很广，一般说来，它是能够被逻辑地组合的一系列数据，包括文本、图形、图象和表格数据。

(A) 类 (B) 库 (C) 视图 (D) 文档

261. 在 MFC 应用程序中，( ) 的主要作用是把对数据的处理从对用户界面的处理中分离出来，集中处理数据，同时提供了一个与其它类交互的接口。

(A) 文档 (B) 视图 (C) 类 (D) 库

262. 在 MFC 应用程序中，视图是文档在屏幕上的一个映像，它就像一个观景器，用户通过视图看到文档，也是通过视图来改变文档，视图充当了 ( ) 之间的媒介物。

(A) 框架窗口与接口 (B) 框架窗口与用户 (C) 文档与用户 (D) 文档与接口

263. MFC 应用程序通过 ( ) 向用户显示文档中的数据，并把用户的输入解释为对文档的操作。

(A) 控制台 (B) 打印机 (C) 显示器 (D) 视图

264. 在 MFC 应用程序中，文档、视图和应用程序框架之间包含了一系列复杂的相互作用过程，文档与视图的交互是通过 ( ) 的公有成员变量和成员函数实现的。

(A) 库 (B) 类 (C) 函数 (D) 变量

265. 在 MFC 应用程序中，当用户打开一个文档时，应用程序就会创建一个与之相关联的 ( )。

(A) 接口 (B) 变量 (C) 数据库 (D) 视图

266. 在 MFC 应用程序中，文档、视图、框架类和所涉及的资源形成了一种固定的联系，这种固定的联系就称为 ( )。

(A) 文档模板 (B) 框架模板 (C) 视图模板 (D) MFC 模板

267. 在 MFC 应用程序中，( ) 定义了文档、视图和框架窗口这三个类的关系。

(A) MFC 模板 (B) 框架窗口模板 (C) 文档模板 (D) 视图模板

268. 使用 MFC AppWizard 向导创建文档/视图结构应用程序时，向导将自动生成 Windows 标准的菜单资源和 ( )。

(A) 命令处理函数 (B) 快捷键 (C) 菜单项 (D) 工具栏按钮

269. 在 MFC 应用程序中，菜单分为两类：一是依附于框架窗口的 ( )，二是浮动的弹出式菜单、快捷菜单和上下文菜单。

(A) 编辑菜单 (B) 固定菜单 (C) 程序菜单 (D) 帮助菜单

270. 在 MFC 应用程序中，状态栏上的每个部分称为一个 ( )。

(A) 消息 (B) 窗体 (C) 按钮 (D) 面板

271. 在 MFC 应用程序中，设计状态栏的任务是：( )，建立特定状态和提示信息的联系。

(A) 定义提示信息 (B) 显示文档信息 (C) 显示提示信息 (D) 定义文档信息

- 
272. 在 MFC 应用程序中, 为了使工具栏上某个按钮的功能与某个菜单命令的功能相同, 只需让该按钮的 ( ) 与对应菜单命令的相同即可。
- (A) 映射关系 (B) 变量值 (C) ID 值 (D) 函数
273. 根据 OMG 定义, ( ) 是系统中一种物理的、可代替的部件、它封装了实现并提供了一系列可用的接口; 它代表系统中实现的物理部分, 包括软件代码或者一些类似内容, 如脚本或者命令文件。
- (A) 组件 (B) 库 (C) 类 (D) 控件
274. 创建组件的最大意义在于封装重复的工作, 组件开发者应该掌握的三项主要内容是: ( )。
- (A) 类、事件和方法 (B) 属性、事件和方法 (C) 属性、对象和方法 (D) 属性、类和对象
275. 在开发实现某一业务功能的组件时, 除了需要确保组件的高可用性和高效性之外, 还需要确保组件的 ( ) 等特性。
- (A) 事务可提交性 (B) 事务可回滚性 (C) 版本兼容性 (D) 数据一致性
276. 函数库是由系统建立的具有一定功能的函数的集合, 库中存放函数的名称和对应的 ( ), 以及连接过程中所需的重定位信息。
- (A) 目标代码 (B) 控件 (C) 菜单 (D) 功能
277. 库函数是存放在函数库中的函数, 具有明确的功能、( ) 和返回值。
- (A) 方法 (B) 入口调用参数 (C) 属性 (D) 事件
278. 在编译过程中将库函数代码直接加入到生成的可执行程序中, 程序运行过程中不需要利用库函数的是 ( )。
- (A) 函数库 (B) 共享库 (C) 静态库 (D) 动态库
279. 一个高质量的静态库, 除了需要具有业务完备性和高容错性之外, 还需要具有 ( ) 等特性。
- (A) 数据库支持性 (B) 运行高效性 (C) 支持事务性 (D) 缓存支持性
280. ( ) 即 DLL, 是微软公司在微软 Windows 操作系统中, 实现共享函数库概念的一种方式。
- (A) 对象库 (B) 类库 (C) 动态库 (D) 静态库
281. 衡量动态库质量的技术指标除了包括动态库的功能完备性、动态库的高可用性之外, 还包括动态库的 ( )。
- (A) 输入参数 (B) 返回类型 (C) 资源占有量 (D) 句柄定义方式
282. ( ) 是访问并可能操作各种数据项的一个数据库操作序列, 这些操作要么全部执行, 要么全部不执行, 是一个不可分割的工作单位。
- (A) 数据库查询 (B) 数据库修改 (C) 数据库更新 (D) 数据库事务

- 
283. 数据库事务的 ACID 特性是指原子性、（ ）。
- (A) 一致性、隔离性和持久性 (B) 一致性、隔离性和唯一性 (C) 一致性、唯一性和持久性 (D) 唯一性、隔离性和持久性
284. 数据库事务 ACID 特性中的（ ）是指，事务中的全部操作在数据库中是不可分割的，要么全部完成，要么全部不执行。
- (A) 一致性 (B) 隔离性 (C) 原子性 (D) 持久性
285. 数据库事务 ACID 特性中的（ ）是指，几个并行执行的事务，其执行结果必须与按某一顺序串行执行的结果相一致。
- (A) 持久性 (B) 隔离性 (C) 原子性 (D) 一致性
286. 数据库事务 ACID 特性中的（ ）是指，事务的执行不受其他事务的干扰，事务执行的中间结果对其他事务必须是透明的。
- (A) 一致性 (B) 隔离性 (C) 原子性 (D) 持久性
287. 数据库事务 ACID 特性中的（ ）是指，对于任意已提交事务，系统必须保证该事务对数据库的改变不被丢失，即使数据库出现故障。
- (A) 原子性 (B) 隔离性 (C) 持久性 (D) 一致性
288. 存储过程是一组为了完成特定功能的 SQL 语句集合，经编译后存储在（ ）中，用户通过指定存储过程的名称并给出参数来执行。
- (A) 数据库 (B) 函数库 (C) 类 (D) 构件
289. 存储过程是一组预先定义并（ ）的 SQL 语句。
- (A) 保存 (B) 解释 (C) 编译 (D) 编写
290. 临时存储过程主要包含（ ）两种。
- (A) 本地临时存储过程和全局临时存储过程 (B) 本地临时存储过程和远程临时存储过程 (C) 局部临时存储过程和全局临时存储过程 (D) 局部临时存储过程和远程临时存储过程
291. 扩展存储过程是用户可以使用（ ）的存储过程。
- (A) SQL 语句编写 (B) 外部程序语言编写 (C) 外部服务器 (D) 外部存储
292. 数据库专业人员可以随时对存储过程进行修改，但对应用程序源代码却毫无影响，从而极大的提高了程序的（ ）。
- (A) 功能性 (B) 容错性 (C) 可操作性 (D) 可移植性
293. 通过设定用户权限执行指定存储过程，从而避免给予用户直接访问数据库对象的权限以提高程序的（ ）。
- (A) 安全性 (B) 容错性 (C) 共享性 (D) 可移植性
294. 定义本地临时存储过程是以（ ）作为其名称的第一个字符，该存储过程将成为一个存放在 tempdb 数据库中的本地临时存储过程，且只有创建它的用户才能执行它。



(A) & (B) @ (C) # (D) ##

295. 定义全局临时存储过程是以 ( ) 作为其名称的开始, 该存储过程将成为一个存储在 tempdb 数据库中的全局临时存储过程, 以后连接到服务器的任意用户都可以执行它, 且不需要特定的权限。

(A) & (B) @ (C) \* (D) ##

296. 调用存储过程时, 一般需要输入存储过程的名字和 ( )。

(A) 参数 (B) 返回值 (C) 引用的索引名 (D) 引用的游标名

297. 调用存储过程的关键字是 ( )。

(A) begin (B) function (C) call (D) begincall

298. BLOB 是二进制大对象, 是一个可以存储二进制文件的容器, 在计算机中, BLOB 常常是数据库中用来存储 ( ) 的字段类型。

(A) 整数 (B) 日期 (C) 文本 (D) 二进制文件

299. MySQL 中, BLOB 是个类型系列, 包括: TinyBlob、Blob、( ), 这几个类型之间的唯一区别是在存储文件的最大大小上不同。

(A) MediumBlob 和 LongBlob (B) MiniBlob 和 LargeBlob (C) MediumBlob 和 LargeBlob (D) MiniBlob 和 LongBlob

300. MySQL 中 BLOB 类型的最大存储由其 ( ) 确定。

(A) 名称 (B) 索引 (C) 类型 (D) 位置

301. 在 MySQL 中, 当一个查询语句嵌套在另一个查询的查询条件之中时, 称为 ( )。

(A) 连接查询 (B) 子查询 (C) 索引查询 (D) 关联查询

302. 子查询一般包括标量子查询、列子查询、( )。

(A) 关联查询和索引查询 (B) 关联查询和表子查询 (C) 行子查询和表子查询 (D) 行子查询和索引查询

303. 在 MySQL 中, Group by 语句用于结合 ( ), 根据一个或多个列对结果集进行分组。

(A) 聚合函数 (B) 字符串函数 (C) 数值函数 (D) 日期函数

304. 在 MySQL 中, 同 Group By 关键字可以一起配套使用的聚合函数可以是 sum、count 和 ( )。

(A) divide (B) avg (C) add (D) minus

305. 在 MySQL 中, Having 通常和 Group By 子句一起使用, Having 用于过滤 ( )。

(A) 表 (B) 列 (C) 行 (D) 组

306. 在 MySQL 中, Having 后的判断字段必须是 ( )。

(A) 聚合函数返回结果 (B) 聚合前原始记录 (C) 聚合前筛选记录 (D) 行字段

307. ( ) 是指能够在多个不同网络间实现信息传输的协议簇, 其还包括 FTP、SMTP、TCP、UDP、IP 等协议。

- 
- (A) NetBEUI 协议 (B) IPX/SPX 协议 (C) TCP/IP 协议 (D) SPX 协议
308. TCP/IP 通讯协议采用了 4 层的层级结构, 其中包括应用层、传输层、网络层和 ( )。
- (A) 表示层 (B) 会话层 (C) 数据链路层 (D) 网络接口层
309. TCP 报文是 TCP 层传输的 ( ), 也叫报文段。
- (A) 文件 (B) 数据单元 (C) 超文本 (D) 邮件
310. ( ) 中的源端口号和目的端口号同 IP 数据报中的源 IP 与目的 IP 唯一确定一条 TCP 连接。
- (A) TCP 窗口 (B) TCP 序号和确认号 (C) TCP 报头 (D) TCP 控制位
311. 建立起一个 TCP 连接需要经过 ( )。
- (A) 三次握手 (B) 四次握手 (C) 五次握手 (D) 六次握手
312. 断开一个 TCP 连接需要经过 ( )。
- (A) 三次握手 (B) 四次握手 (C) 五次握手 (D) 六次握手
313. TCP 连接中, Server 端发送了 SYN+ACK 报文后就会启动一个定时器, 等待 Client 返回的 ACK 报文, 如果第三次握手失败的话, 那么 Server 端就会 ( )。
- (A) 启动紧急断开机制 (B) 启动超时重传机制 (C) 启动应答机制 (D) 启动同步机制
314. TCP 通讯过程中, 拥塞控制的关键在于控制发送端的发送速率, 发送端的发送速率受到发送 ( ) 的限制。
- (A) URG (B) ACK (C) RST (D) Window Size
315. TCP 拥塞控制的方法包括 AIMD、慢启动、Tahoe 机制和 Reno 机制, 其中 ( ) 又称为快速恢复机制。
- (A) Reno 机制 (B) Tahoe 机制 (C) 慢启动 (D) AIMD
316. 超文本传输协议 HTTP 是一个简单的请求-响应协议, 它通常运行在 ( ) 之上。它指定了客户端可能发送给服务器什么样的消息以及得到什么样的响应。
- (A) IPX (B) TCP (C) SPX (D) NetBEUI
317. HTTP 状态码是表示处理结果状态的数值, 由三位数字组成, 第一位数字表示响应的类型, 表示客户端的请求有非法内容的状态码是 ( )。
- (A) 2XX (B) 3XX (C) 4XX (D) 5XX
318. 套接字 Socket 就是对网络中不同主机上的应用进程之间进行双向通信的端点的抽象, 是通信的基石, 是支持 ( ) 协议的路通信的基本操作单元。
- (A) TCP/IP (B) IPX/SPX 协议 (C) NetBEUI 协议 (D) SPX 协议
319. 应用程序在通过 TCP/IP 协议通讯时, 如果出现异常, 应用程序一般需要监听异常、捕获异常和 ( )。
- (A) 直接退出 (B) 丢弃异常 (C) 处理异常 (D) 抛出异常

320. ( ) 是一个平台独立的, 低耦合的, 自包含的、基于可编程的 Web 的应用程序, 可使用开放的 XML 标准来描述、发布、发现、协调和配置这些应用程序, 用于开发分布式的交互操作的应用程序。

(A) Report Server (B) Tomcat Service (C) SQL Service (D) Web Service

321. WebService 通讯协议的三要素包括 SOAP、WSDL 和 ( )。

(A) XML (B) UDDI (C) JSON (D) HTTP

322. 简单对象访问协议即 ( ), 是交换数据的一种协议规范, 是一种轻量的、简单的、基于 XML 的协议, 它被设计成在 WEB 上交换结构化的和固化的信息。

(A) HTML (B) UDDI (C) SOAP (D) WSDL

323. 一条 SOAP 消息就是一个包含有一个必需的 SOAP 的封装包, 一个可选的 SOAP 标头和一个必需的 SOAP 体块的 ( )。

(A) XML 文档 (B) WSDL 文档 (C) HTTP 消息 (D) TCP 消息

324. Web 服务描述语言即 ( ), 是为描述 Web 服务发布的 XML 格式。

(A) UDDI (B) HTML (C) SOAP (D) WSDL

325. WSDL 元素是基于 XML 语法描述了与服务进行交互的基本元素, 其中 ( ) 元素是特定端口类型的具体协议和数据格式规范。

(A) Binding (B) Service (C) Type (D) Operation

326. ( ) 是一种用于描述、发现、集成 Web Service 的技术, 它是 Web Service 协议栈的一个重要部分。

(A) WSDL (B) HTML (C) SOAP (D) UDDI

327. 在 UDDI 技术规范中, ( ) 是一个用于描述商业组织和 Web Service 的 XML Schema。

(A) UDDI 数据模型 (B) UDDI API (C) UDDI Service (D) UDDI 注册服务

328. 超文本标记语言即 ( ), 是一种标记语言。它包括一系列标签, 通过这些标签可以将网络上的文档格式统一, 使分散的 Internet 资源连接为一个逻辑整体。

(A) XML (B) W3C (C) HTML (D) WSDL

329. HTML 文本是由 HTML 命令组成的描述性文本, HTML 命令可以说明文字, 图形、表格、链接、( ) 等。

(A) 对象和类 (B) 函数和变量 (C) 地址和连接 (D) 动画和声音

330. 一个网页对应多个 HTML 文件, 超文本标记语言文件以 ( ) 为扩展名。

(A) dhtm 或 .html (B) .htm 或 .html (C) .xhtm 或 .html (D) .htm 或 .xhtml

331. 在 HTML 文件中, ( ) 用来指明文档的主体区域, 网页所要显示的内容都放在这个标记内。

(A) <title>...</title> (B) <style>...</style> (C) <body>...</body> (D) <head>...</head>

- 
332. 在 HTML 文档结构标记中 ( ) 是标题标记。  
(A) <TITLE>...</TITLE> (B) <HTML>...</HTML> (C) <HEAD>...</HEAD> (D) <BODY>...</BODY>
333. 在 HTML 文本标记中 ( ) 是字型标记。  
(A) <hn>...</hn> (B) <b>...</b> (C) <font>...</font> (D) <em>...</em>
334. 层叠样式表即 ( ) , 是一种用来表现 HTML 或 XML 等文件样式的计算机语言。  
(A) JavaScript (B) DOM (C) BOM (D) CSS
335. CSS 规则由两个主要的部分构成: 选择器, 以及一条或多条 ( ) 。  
(A) 声明 (B) 元素 (C) 标签 (D) 对象
336. CSS 通过 ( ) 选中网页文档的某些标记, 并对这些标记进行相应的样式设置, 以达到设计者对网页外规的显示要求。  
(A) 伪类 (B) 伪元素 (C) 选择器 (D) 盒模型
337. 在 W3C 标准中, CSS 元素选择器又称为 ( ) , 如果使用元素选择器, 选中的是本网页文档中所有的相对应元素。  
(A) 通配选择器 (B) ID 选择器 (C) 类选择器 (D) 类型选择器
338. ( ) 就是把 HTML 页面中的元素看作是一个矩形的盒子, 也就是一个盛装内容的容器, 每个矩形都由元素的内容、内边距、边框和外边距组成。  
(A) 盒子阵列 (B) 盒子模型 (C) 元素模型 (D) 元素阵列
339. CSS 定位机制中, ( ) 指文档中能够明确显示对象在排列时所占用的具体方位。  
(A) 浮动 (B) 相对定位 (C) 文档流 (D) 绝对定位
340. ( ) 是一种属于网络的高级脚本语言, 嵌入在标准的 HTML 文档中, 并且采用小程序段的方式进行编程。  
(A) JavaScript (B) Java (C) .NET (D) Python
341. 由于 JavaScript 是一种 ( ) 语言, 因此不需要先声明变量再使用变量, 可以在使用或赋值时自动确定其数据类型, 同时它允许变量类型的隐式转换和强制类型转换。  
(A) 面向对象 (B) 弱类型 (C) 强类型 (D) 分布式
342. JavaScript 语言使用 ( ) 代码嵌入到网页中。  
(A) <applet>...</applet> (B) <link>...</link> (C) <style>...</style> (D) <Script>...</Script>
343. JavaScript 定义了一个三元运算符 ( ) , 它相对于条件语句。  
(A) ?: (B) &= (C) ++ (D) &&
344. JavaScript 是一种基于对象的编程语言, 所以它不支持 ( ) 。  
(A) 复合 (B) 合成 (C) 继承 (D) 多态
345. JavaScript 是基于对象的脚本编程语言, 那么它的输入输出就是通过对象来完成的,

---

其中有关输入可通过（ ）来完成。

(A) Document 对象 (B) Math 对象 (C) Array 对象 (D) Window 对象

346. 浏览器对象模型（ ），是用于描述这种对象与对象之间层次关系的模型，浏览器对象模型提供了独立于内容的、可以与浏览器窗口进行互动的对象结构。

(A) DOM (B) BOM (C) CSS (D) EcmaScript

347. JavaScript 中的文档对象模型（ ），是描述与浏览器进行交互的方法和接口。

(A) CSS (B) DOM (C) BOM (D) EcmaScript

348. 文档对象模型（ ），是处理可扩展置标语言的标准编程接口，它是一种与平台和语言无关的应用程序接口，它可以动态地访问程序和脚本，更新其内容、结构。

(A) DOM (B) BOM (C) CSS (D) EcmaScript

349. JavaScript 中的文档对象模型（ ），是描述处理网页内容的方法和接口。

(A) CSS (B) DOM (C) BOM (D) EcmaScript

350. 黑盒测试是以（ ）的角度，从输入数据与输出数据的对应关系出发进行测试。

(A) 开发 (B) 测试 (C) 用户 (D) 管理员

351. 黑盒测试用例设计方法包括等价类划分法、（ ）、错误推测法、因果图法、判定表驱动法、场景法等。

(A) 边界值分析法 (B) 语句覆盖法 (C) 条件覆盖法 (D) 判定覆盖法

352. 软件测试中的等价类划分，指的是一种典型的、重要的（ ）方法。

(A) 黑盒测试 (B) 白盒测试 (C) 动态测试 (D) 静态测试

353. 在输入条件规定的取值范围或值的个数的情况下，可以确定一个有效等价类和（ ）无效等价类。

(A) 四个 (B) 一个 (C) 两个 (D) 三个

354. 边界值分析法是（ ）测试用例设计方法。

(A) 白盒 (B) 静态 (C) 动态 (D) 黑盒

355. 边界值分析法是作为对等价类划分法的补充，这种情况下，其测试用例来自等价类的（ ）。

(A) 边界 (B) 左边界 (C) 内部 (D) 右边界

356. 因果图法是一种适合于描述对于多种输入条件组合的测试方法，根据（ ），分析输入条件的各种组合情况，从而设计测试用例的方法

(A) 输入条件的因果关系、约束关系和输出条件的组合 (B) 输出条件的组合、约束关系和输入条件的因果关系 (C) 输入条件的组合、约束关系和输出条件的因果关系 (D) 约束关系的组合、输入条件和输出条件的因果关系

357. 从用自然语言书写的程序规格说明的描述中找出因和果，从而通过因果图转换为（ ）。

(A) 判定表 (B) 输入表 (C) 因果图表 (D) 输出表

- 
358. 对于参数配置类的软件，要用（ ）选择较少的组合方式达到最佳效果。  
(A) 等价类划分 (B) 正交试验法 (C) 因果图法 (D) 场景法
359. ( ) 就是为多因素试验、寻求最优水平组合的一种高效率的试验设计方法。  
(A) 正交试验法 (B) 等价类划分 (C) 因果图法 (D) 场景法
360. 涉及业务流程的软件系统，采用（ ）比较合适。  
(A) 边界值 (B) 场景法 (C) 因果图法 (D) 等价类
361. 场景法一般包含基本流和（ ）。  
(A) 结构测试 (B) 功能测试 (C) 数据驱动测试 (D) 动态测试
362. 白盒测试的方法总体上分为静态分析方法和（ ）方法两大类。  
(A) 路径测试 (B) 动态分析 (C) 单元测试 (D) 分支测试
363. 软件测试中白盒测试方法是通过分析程序的（ ）来设计测试用例的。  
(A) 应用范围 (B) 功能 (C) 内部逻辑 (D) 输入数据
364. 语句覆盖的含义是选择足够多的测试数据，使被测程序中每条语句至少执行（ ）。  
(A) 无数次 (B) 三次 (C) 二次 (D) 一次
365. 语句覆盖是很弱的（ ）。  
(A) 路径测试 (B) 逻辑覆盖 (C) 循环覆盖 (D) 基本路径测试
366. 判定覆盖也被称为（ ）。  
(A) 判定-条件覆盖 (B) 条件覆盖 (C) 分支覆盖 (D) 路径覆盖
367. ( ) 中每个判定的每个分支至少执行一次。  
(A) 判定覆盖 (B) 路径覆盖 (C) 条件覆盖 (D) 条件组合覆盖
368. 使程序中每个判定的每个条件的可能取值至少执行一次的覆盖方式（ ）。  
(A) 逻辑覆盖 (B) 条件覆盖 (C) 语句覆盖 (D) 判定覆盖
369. 测试能力中最弱的逻辑覆盖法是（ ）。  
(A) 语句覆盖 (B) 判定覆盖 (C) 条件覆盖 (D) 条件组合覆盖
370. 在白盒测试法中，覆盖程度最高的就是（ ）。  
(A) 语句覆盖 (B) 路径覆盖 (C) 判定覆盖 (D) 条件组合覆盖
371. ( ) 使程序中每一条可能的路径至少执行一次。  
(A) 语句覆盖 (B) 条件覆盖 (C) 路径覆盖 (D) 条件组合覆盖
372. 测试管理工具是为了复用（ ），提高软件测试的价值。  
(A) 测试用例 (B) 测试计划 (C) 测试方案 (D) 测试报告
373. 一个好的软件测试工具和测试管理工具结合起来使用将会使软件（ ）大大的提高。  
(A) 测试质量 (B) 测试效率 (C) 测试准确度 (D) 产品质量
374. 软件测试工具按照其用途，可分为测试管理、自动化功能测试工具、（ ）、白盒测试工具。

- 
- (A) 手工测试工具 (B) 开源测试工具 (C) 商业测试工具 (D) 性能测试工具
375. 一般针对代码进行测试, 测试中发现的缺陷可以定位到代码级的测试工具是 ( )。
- (A) 白盒测试工具 (B) 开源测试工具 (C) 商业测试工具 (D) 黑盒测试工具
376. 一般常用的自动化功能测试工具有 RationalRobot、( ) 等。
- (A) LoadRunner (B) QualityCenter (C) QuickTestProfessional (D) Bugzilla
377. 性能测试工具一般常见的有 LoadRunner 和 ( )。
- (A) QuickTestProfessional (B) Selenium (C) TestLink (D) SilkPerformer
378. ( ) 是在指在软件开发过程中, 对测试需求、计划、用例和实施过程进行管理、对软件缺陷进行跟踪处理的工具。
- (A) 白盒测试工具 (B) 测试管理工具 (C) 负载压力测试工具 (D) 自动化功能测试工具
379. ( ) 是一款国产的优秀开源项目管理软件。
- (A) Bugzilla (B) TestManager (C) 禅道 (D) QualityCenter
380. Selenium 是一个用于 ( ) 测试的工具。
- (A) Web 应用程序 (B) 嵌入式程序 (C) 源代码 (D) 用户文档
381. JMeter 能够对应用程序做功能测试与回归测试, 通过创建带有 ( ) 的脚本来验证程序是否返回了期望结果。
- (A) 数据 (B) 断言 (C) 逻辑 (D) 巡检
382. 压力测试 (StressTesting) 又称强度测试, 其目标是 ( )。
- (A) 检测系统可以处理目标内确定的数据容量
- (B) 度量系统的性能和预先定义的目标有多大差距
- (C) 测试各种资源在超负荷的情况下的运行情况
- (D) 验证系统从软件或者硬件失效中恢复的能力
383. JMeter 能够对 HTTP 和 FTP 服务器进行压力和性能测试, 也可以通过 JDBC 对任何 ( ) 进行同样的测试。
- (A) 数据库 (B) 接口 (C) 网络 (D) Web 安全
384. 在软件测试模型 V 模型中单元测试对应 ( )。
- (A) 概要设计 (B) 系统设计 (C) 详细设计 (D) 用户需求
385. V 模型仅仅把测试过程作为在需求分析、系统设计及编码之后的一个阶段, 忽视了测试对需求分析, 系统设计的验证, 需求的满足情况一直到后期的 ( ) 才被验证。
- (A) 单元测试 (B) 集成测试 (C) 系统测试 (D) 验收测试
386. 软件测试模型 W 模型由两个 V 字型模型组成, 分别代表测试与开发过程, 明确表示出了测试与开发的 ( )。
- (A) 并行关系 (B) 串行关系 (C) 前后关系 (D) 主次关系

- 
387. 在软件测试模型 W 模型中, 测试的对象不仅仅是程序, 还包括 ( )。
- (A) 源代码和设计 (B) 需求和文档 (C) 需求和设计 (D) 源代码和文档
388. 在软件测试过程模型中, 相对于 V 模型和 W 模型, H 模型将 ( ) 完全独立出来, 形成了一个完全独立的流程, 将测试准备活动和测试执行活动清晰地体现出来。
- (A) 编码活动 (B) 设计活动 (C) 开发活动 (D) 测试活动
389. 软件测试模型 H 模型的测试流程为测试准备、( )、测试执行。
- (A) 测试启动 (B) 测试就绪点 (C) 测试策划 (D) 测试实施
390. 对软件中的最小可测试单元进行检查和验证是 ( )。
- (A) 系统测试 (B) 集成测试 (C) 单元测试 (D) 验收测试
391. 单元测试用于模拟被测模块调用者的模块是 ( )。
- (A) 驱动模块 (B) 桩模块 (C) 父模块 (D) 子模块
392. 集成测试也叫做 ( ), 通常是在单元测试的基础上, 将所有模块按照概要设计说明书和详细设计说明书的要求进行组装和测试的过程。
- (A) 模块测试 (B) 组装测试 (C) 功能测试 (D) 接口测试
393. 集成测试计划的主要内容一般不包括 ( )。
- (A) 测试的描述和范围 (B) 集成次序 (C) 测试环境 (D) 测试结果
394. 系统测试是将经过 ( ) 的软件, 作为计算机系统的一个部分, 与系统中其他部分结合起来, 在实际运行环境下对计算机系统进行的一系列严格有效地测试。
- (A) 集成测试 (B) 单元测试 (C) 验收测试 (D) 白盒测试
395. 比较常见的、典型的系统测试包括恢复测试、安全测试和 ( )。
- (A) 源代码测试 (B) 文档检查 (C) 压力测试 (D) 规范性检查
396. 验收测试是以 ( ) 文档作为测试的基础。
- (A) 测试计划 (B) 测试方案 (C) 测试用例 (D) 需求规格说明书
397. 对软件是否能达到用户所期望的要求的测试称为 ( )。
- (A) 集成测试 (B) 验收测试 (C) 系统测试 (D) 有效性测试
398. 在执行测试中, 主要参考的文档是 ( )。
- (A) 软件需求说明书 (B) 详细设计说明书 (C) 测试用例 (D) 集成测试计划
399. 集成测试是以 ( ) 为单元进行的测试。
- (A) 模块和子系统 (B) 软件的基本单元 (C) 函数 (D) 项目工程
400. 在集成测试中, 功能性测试是使用 ( ) 针对被测模块的接口规格说明进行测试。
- (A) 白盒测试技术 (B) 黑盒测试技术 (C) 静态测试技术 (D) 动态测试技术
401. 在集成测试中, 非功能性测试是对模块的性能或 ( ) 进行测试。
- (A) 易用性 (B) 安装 (C) 维护性 (D) 可靠性
402. 集成测试的原则是 ( )。



- 
- (A) 集成尽早测试关键模块, 尽早测试包含 I/O 的模块 (B) 尽早测试次要模块 (C) 尽量将所有模块集成到系统中 (D) 按照输入-处理-输出的次序进行集成
403. 集成测试的策略应该综合考虑质量、( ) 和成本。
- (A) 环境 (B) 进度 (C) 人员 (D) 技术
404. 易用性测试不仅是针对应用程序的测试, 而且还要包括( ) 等系列文档。
- (A) 开发合同 (B) 概要设计 (C) 用户手册 (D) 总结报告
405. 根据 IEEE 标准集成测试划分为( ) 四个阶段。
- (A) 计划阶段, 用例阶段, 实现阶段, 执行阶段  
(B) 策划阶段, 设计阶段, 实现阶段, 执行阶段  
(C) 计划阶段, 设计阶段, 实施阶段, 执行阶段  
(D) 计划阶段, 设计阶段, 实现阶段, 执行阶段
406. 集成测试是针对软件的( ) 做的测试。
- (A) 概要设计 (B) 详细设计 (C) 需求说明 (D) 用户文档
407. 安全测试用来验证系统( ) 的保护机制, 以防止非法侵入。
- (A) 外部 (B) 应用程序 (C) 内部 (D) 源代码
408. 系统测试的主要步骤包括( ) 。
- (A) 设计系统测试用例、制定系统测试计划、执行系统测试 (B) 制定系统测试计划、执行系统测试、设计系统测试用例 (C) 设计系统测试计划、编制系统测试用例、执行系统测试 (D) 制定系统测试计划、设计系统测试用例、执行系统测试
409. 侧重于确保测试对象在不同的硬件或软件配置上按预期运行的测试是( ) 。
- (A) 配置测试 (B) 安装测试 (C) 功能测试 (D) 容量测试
410. 系统测试关注的是( ) 。
- (A) 某个独立的功能是否实现 (B) 组件间的接口的一致性 (C) 项目或产品范围中定义的整个系统或产品的行为 (D) 某个单独的模块或类是否满足设计要求
411. 系统测试一般应遵循的原则包括( ) 。
- (A) 测试人员应测试自己设计的程序 (B) 测试用例只需考虑输入、输出 (C) 程序只执行规定以内的操作 (D) 测试数据的选取应考虑各种不同情况, 并对每一个测试结果做全面检查
412. 系统测试中应遵循的一条原则是测试工作应该由( ) 来承担。
- (A) 原程序作者 (B) 专门的测试人员 (C) 系统设计人员 (D) 用户
413. 系统测试的主要内容有( ) 。
- (A) 功能测试、性能测试、恢复测试、安全性测试、负载测试、强度测试、单元测试、安装测试  
(B) 功能测试、性能测试、恢复测试、安全性测试、负载测试、强度测试、可靠性测

---

试、验收测试

(C) 功能测试、性能测试、恢复测试、安全性测试、负载测试、强度测试、可靠性测试、安装测试

(D) 集成测试、性能测试、恢复测试、安全性测试、负载测试、强度测试、可靠性测试、安装测试

414. 健壮性测试又称为 ( )。

(A) 容错性测试 (B) 强度测试 (C) 安全性测试 (D) 功能测试

415. ( ) 要求对实现软件的功能做全面的描述, 帮助用户判断实现功能的正确性、一致性和完整性, 促使用户在软件设计启动之前周密地、全面地思考软件需求。

(A) 系统架构设计 (B) 功能需求分析 (C) 系统接口设计 (D) 系统边界分析

416. 对功能的描述应包含与功能相关的信息, 并应具有完整性和一致性, 如定义各种可能性条件下的所有可能的输入, 即需包括 ( ) 的输入空间。

(A) 用户交互和外部系统 (B) 字母和字符 (C) 用户交互和后台程序 (D) 合法和非法

417. 需求功能描述时, 每一个功能名称和 ( ) 必须唯一, 且不要将多个功能混在一起进行描述, 这样便于功能的追踪和修改。

(A) 功能属性 (B) 参照编号 (C) 功能操作 (D) 通讯关联

418. 可以用结构化语言、方程式、决策表、矩阵或图等对功能进行描述, 描述前必须说明该步骤或子功能的执行是顺序, 选择, 重复, 还是并发, 然后说明步骤逻辑, 整个描述必须 ( )。

(A) 单入多出 (B) 多入单出 (C) 单入单出 (D) 多入多出

419. 功能需求分析中的访谈式阶段实现手段一般采用 ( )。

(A) 访谈和调查表格 (B) 拜访诱导和原型演示 (C) 拜访回顾和提交业务流程报告 (D) 拜访确认和提交数据项表

420. 功能需求分析中的访谈式阶段输出成果通常是 ( )。

(A) 调研分析报告和原型反馈报告 (B) 调查报告和业务流程报告 (C) 业务流程报告和原型反馈报告 (D) 需求分析报告

421. 功能需求分析中的诱导式阶段实现手段一般采用 ( )。

(A) 拜访回顾和提交业务流程报告、数据项表、原型系统反馈意见 (B) 拜访确认和提交需求分析报告 (C) 访谈和调查表格 (D) 拜访和原型演示

422. 功能需求分析中的 ( ) 阶段, 须向用户方提供原型系统和明确的业务流程报告、数据项表, 并能清晰地向用户描述系统的业务流设计目标。

(A) 谈判式 (B) 确认式 (C) 诱导式 (D) 访谈式

423. 功能需求分析中的确认式阶段实现手段一般采用 ( )。

- 
- (A) 拜访和原型演示 (B) 访谈和调查表格 (C) 拜访确认和提交需求分析报告 (D) 拜访回顾和提交调研分析报告、原型系统反馈意见
424. 在需求分析中, ( ) 是分析的源头所在, 结合应用场景理解与收集产品的使用功能。
- (A) 用户 (B) 领导 (C) 组织架构 (D) 业务流程
425. 在功能需求征集过程中, 一般需要构建产品的 ( ), 其是指用户要使用产品时所附属的外在环境与内在心理状态。
- (A) 用户 (B) 交互 (C) 典型场景 (D) 业务流程
426. 在功能需求分析中, 一般采用 ( ) 描述用户 UI 界面, 反映用户的功能需求。
- (A) 效果图 (B) 逻辑图 (C) 关系图表 (D) 甘特图
427. 在功能需求分析中, 一般根据用户功能需求, 使用抽象化理论和需求分析理论, 对用户功能需求进行全面的分析, 建立功能和流程的 ( )。
- (A) 效果图 (B) 逻辑关系图 (C) PERT 图 (D) 甘特图
428. 系统边界, 即系统包含的功能与系统不包含的功能之间的界限, 一般在 ( ) 阶段定义。
- (A) 系统开发 (B) 系统分析 (C) 系统测试 (D) 系统集成
429. 确定了系统边界, 就明确了哪些外部对象在与系统进行交互, 就可以在系统中为该对象设计相应的 ( ), 从而实现这些交互。
- (A) 对象 (B) 类 (C) 算法 (D) 接口
430. 对于复杂的系统, 其主要的组成部分称为 ( ), 它是类、关联、操作、事件和约束的集合。
- (A) 子系统 (B) 对象 (C) 功能 (D) 构件
431. 对于复杂的系统, 需要根据系统的方法, 将其分为若干个 ( ), 并分别设计它的功能模型。
- (A) 类 (B) 子系统 (C) 对象 (D) 事件
432. 子系统划分的原则包括企业发展的需要、 ( )。
- (A) 功能性 (B) 高凝聚性 (C) 相对独立性 (D) 高凝聚性和相对独立性
433. 根据子系统划分原则中的 ( ), 子系统内部从数据和功能等方面联系紧密。
- (A) 相对独立性 (B) 高凝聚性 (C) 通用性 (D) 可继承性
434. 子系统划分的方法包括参照法、职能法和 ( )。
- (A) 过程法 (B) 数据类法 (C) 过程/数据类法 (D) 功能法
435. 子系统划分方法中, ( ) 对应用户功能需求分析中得到的功能, 数据类对应信息需求分析中得到的信息。
- (A) 过程 (B) 职能 (C) 参照系 (D) 对象
436. 统一的接口命名规范, 不仅可以增强其 ( ), 而且还会减少很多不必要的口头和书面上的解释。

- 
- (A) 可继承性 (B) 可读性 (C) 可调试性 (D) 可验证性
437. 具体接口命名, 通常有“接口名称动词前/后缀化”和“接口名称动词+ ( )”两种方式。
- (A) 请求方式 (B) 操作 (C) 对象 (D) 对象属性
438. 接口的组成包括接口请求地址、请求方法、 ( ) 和接口返回值。
- (A) 请求算法 (B) 请求参数 (C) 接口参数 (D) 接口算法
439. 根据接口统一返回数据格式的规范, 返回数据格式一般包括三个字段, 成功情况下是标识 ID、数据对象和状态码, 失败情况下是 ( )。
- (A) 状态码、错误码和错误描述 (B) 标识 ID、错误码和错误描述 (C) 状态码、数据对象和错误描述 (D) 标识 ID、错误码和状态码
440. 接口的扩展性和灵活性主要体现在“ ( )”, 这使得同样的接口在不同的类中可以有不同的实现。
- (A) 不定义不实现 (B) 不定义只实现 (C) 只定义不实现 (D) 定义且实现
441. Maven 工具的打包命令是 ( )。
- (A) mvn clean (B) mvn package (C) mven package (D) mven clean
442. 软件产品打包参数配置主要包括打包文件名、打包项目的版本号和 ( )。
- (A) 生成打包文件的目标路径 (B) 数据库版本号 (C) 作者 (D) 发布时间
443. 软件产品打包对象一般包括应用程序和 ( )。
- (A) 管理工具 (B) 数据库 (C) 操作系统 (D) 配置文件
444. 在软件产品打包对象中的配置文件里, 一般会包含数据库连接参数、项目工作端口号和 ( )。
- (A) 项目启动命令 (B) 项目名称 (C) 操作系统类型 (D) 项目作者
445. 软件部署环节是指将软件项目本身, 包括配置文件、用户手册、帮助文档等进行收集、打包、 ( ) 的过程。
- (A) 开发、测试、验收 (B) 安装、配置、发布 (C) 测试、验收、发布 (D) 配置、发布、验收
446. 软件部署过程的主要特征有: 过程覆盖度、 ( ) 和模型抽象。
- (A) 过程可变更性、过程间协调 (B) 功能完成度、性能效率 (C) 功能完成度、过程间协调 (D) 过程可变更性、性能效率
447. 抽象的软件部署模型, 用于有效地指导部署过程, 包括 ( )、企业模型、站点模型、策略模型和部署模型。
- (A) 设计模型、开发模型 (B) 应用模型、产品模型 (C) 设计模型、产品模型 (D) 应用模型、开发模型
448. 企业级软件部署一般可以通过组策略来为域内的用户与计算机部署软件, 此类软件的

---

部署分为（ ）两种，

(A) 分布与调试 (B) 配置与安装 (C) 指派与发布 (D) 安装与调试

449. 软件产品集中部署其实就是将所有的应用软件都部署在服务器，客户（ ），通过远程登录应用，保留和本地相同的体验。

(A) 需安装客户端软件 (B) 不安装任何应用软件 (C) 需安装本地数据库 (D) 需部署本地服务器

450. 软件产品集中式部署方案需要解决的关键技术是（ ）。

(A) 高速度 (B) 高可用 (C) 安全性 (D) 高并发

451. 软件产品分布式部署是将（ ）分散的存储于多台独立的机器设备上，采用可扩展的系统结构，利用多台存储服务器分担存储负荷，利用位置服务器定位存储信息，不但解决了传统集中式存储系统中单存储服务器的瓶颈问题，还提高了系统的可靠性、可用性和扩展性。

(A) 数据 (B) 应用软件 (C) 镜像 (D) 日志

452. 软件产品分布式部署的（ ）是指，各单位分别部署，分别由各自独立的服务器、网络及应用系统，根据各自的管理体系进行架构。

(A) 开放性 (B) 独立性 (C) 安全性 (D) 高性价比性

453. 软件产品（ ）在实施过程中可以很方便地实行分步实施，降低实施风险，可分单位逐步进行部署，可以在各独立系统上线运行成功的基础上，最后部署交换中心即可。

(A) 服务器 (B) 客户端部署 (C) 分布式部署 (D) 集中式部署