B09S0061 Software Engineering Assignment 1

Answer Sheet

True/False Questions (10 pts)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| True | False | True | False | False | False | False | True | False | False |

Multiple Choice Questions (10 pts, one correct choice for each question)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| C | A | B | B | B | B | C | C | A | D |

Short-Answer Questions (10 pts, you can answer the questions in either CN or EN)

Q1

通过充分重视需求分析，确保需求的准确性和完整性。

灵活运用重量级和轻量级过程，根据项目规模、复杂度和团队特点选择合适的开发模式。

使用面向对象编程来应对需求变更，降低需求变更对整个系统的影响。

Q2

瀑布模型：需求工程是在可行性分析之后进行的，允许反馈和迭代，但通常需要详细的规范，强调在项目初期明确所有需求细节。

敏捷开发：以 sprint 为单位，每个 sprint 只开发一部分需求，使用可工作的代码原型来验证需求，强调客户与开发人员的紧密合作，迭代期间创建最少的文档。

Q3

如果替代流程或异常需要额外的细节，可以使用 << extends >> 关系将其建模为单独的用例。

当包含的用例出现在其他上下文中时，可以使用 << includes >> 关系。它通常是独立开发的。

Q4

外部实体，表示系统之外的实体，是数据源或数据接收者。

处理步骤，表示对数据进行转换或处理的过程。

数据存储或源，表示数据的存储位置或数据的来源。

数据流，表示数据在系统中的流动方向。

Q5

用途：用例图显示参与者及其与系统的交互之间的关系，但不显示这些交互的逻辑。

示例：

参与者：系统中扮演特定角色的用户，可以是人或外部系统。

用例：参与者需要在系统帮助下执行的任务。（“参与者和用例图”部分）