

Решение тестов Intuit

тг: georg_nb

★ игра брjс 2048

Поиск по сайту

[Главная](#) / [Менеджмент](#) / [Методы и средства инженерии программного обеспечения](#) / Тест 12

Методы и средства инженерии программного обеспечения – тест 12

Всем привет! Меня зовут Брюс, я коренной житель городка Красноярск.

Мой хозяин очень старается и решает тесты, чтобы выкладывать их сюда и делиться с вами.

Будет классно, если вы скинете немного своих кровно заработанных мне на корм, если вам нравится то, что делает мой человек.

Всем удачи с тестами)

[Помочь прямо сейчас](#)

Упражнение 1:

Номер 1

Компонент - это:

Ответ:

(1) единица интеграции, специфицированная так, чтобы ее можно было объединять с другими компонентами в ПС

(2) код, который будет использоваться при обращении к операциям, определенным в интерфейсах компонента

(3) физический файл или архив, готовый к выполнению, который передается пользователю и содержит все необходимые операции и инструкции для создания, настройки и функционирования компонента

Номер 2

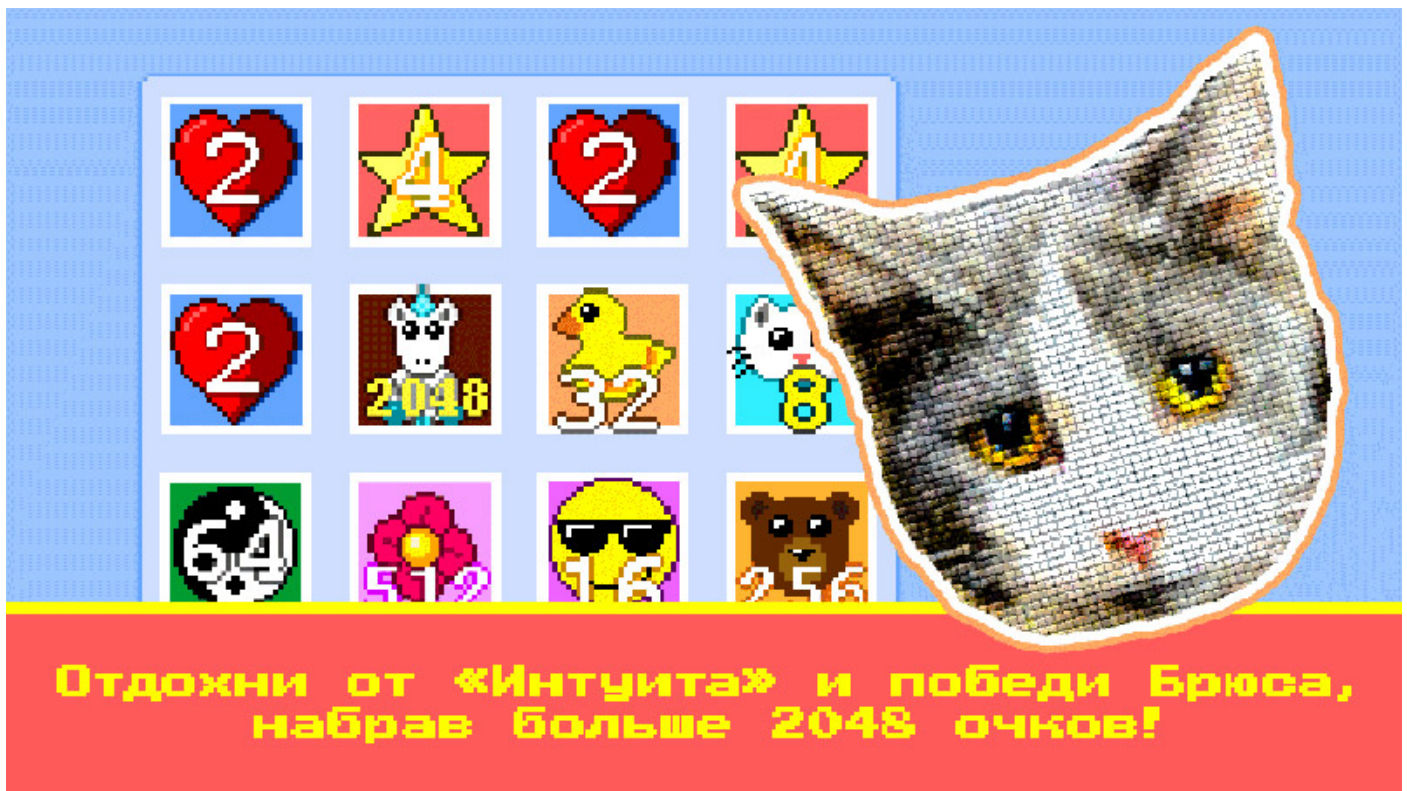
Важнейшее свойство компонента:

Ответ:

(1) отделение реализации класса от определения класса

(2) отделение его интерфейса от реализации

(3) независимость от ЖЦ разработки ПС



Номер 3

Более крупные образования компонентов, используемые на практике - это:

Ответ:

- (1) паттерны
- (2) каркасы
- (3) группы
- (4) классы
- (5) контейнеры

Упражнение 2:

Номер 1

Паттерн:

Ответ:

- (1) определяет повторяемое решение в проблеме объединения компонентов в сложную структуру
- (2) это общая структура, типовая для ряда систем с повторно возникающей ситуацией на уровне модели
- (3) это оболочка, внутри которой реализуется функциональность компонента

Номер 2

Каркас

Ответ:

- (1) определяет повторяемое решение в проблеме объединения компонентов в сложную структуру
- (2) это общая структура, типовая для ряда систем с повторно возникающей ситуацией на уровне модели
- (3) это оболочка, внутри которой реализуется функциональность компонента

Номер 3

Контейнер:

Ответ:

- (1) определяет повторяемое решение в проблеме объединения компонентов в сложную структуру
- (2) это общая структура, типовая для ряда систем с повторно возникающей ситуацией на уровне модели
- (3) это оболочка, внутри которой реализуется функциональность компонента

Упражнение 3:

Номер 1

Компоненты сеансов:

Ответ:

- (1) поддерживают правила бизнеслогики, ориентированы на состояния и могут быть связаны с конкретным клиентским сеансом
- (2) используются для связи с БД непосредственно и предоставляют данные в объектной форме
- (3) функционируют для получения сообщений, поступающих от системы обмена сообщениями JMS (Java Messaging System), и реагируют на них

Номер 2

Компоненты сущностей:

Ответ:

- (1) поддерживают правила бизнеслогики, ориентированы на состояния и могут быть связаны с конкретным клиентским сеансом
- (2) используются для связи с БД непосредственно и предоставляют данные в объектной форме
- (3) функционируют для получения сообщений, поступающих от системы обмена сообщениями JMS (Java Messaging System), и реагируют на них

Номер 3

Компоненты, которые управляются событиями:

Ответ:

- (1) поддерживают правила бизнеслогики, ориентированы на состояния и могут быть связаны с конкретным клиентским сеансом
- (2) используются для связи с БД непосредственно и предоставляют данные в объектной форме
- (3) функционируют для получения сообщений, поступающих от системы обмена сообщениями JMS (Java Messaging System), и реагируют на них

Упражнение 4:

Номер 1

BlankAntProject - это:

Ответ:

- (1) шаблон развертывания компонентов, создающий проект, который не содержит в себе ни одного класса или пакета классов, разрешающий подключать новые классы и пакеты в схему проекта
- (2) шаблон развертывания компонентов, разрешающий сконфигурировать общую схему проекта с помощью иерархии системы файлов как корневой узел схемы нового проекта. Затем в проект добавляются новые компоненты, они пакетируются и делается их детальный просмотр
- (3) шаблон развертывания компонентов, позволяющий создать новый проект, начиная с формирования первоначального класса в этом проекте

Номер 2

SampleAntProject - это:

Ответ:

- (1) шаблон развертывания компонентов, создающий проект, который не содержит в себе ни одного класса или пакета классов, разрешающий подключать новые классы и пакеты в схему проекта
- (2) шаблон развертывания компонентов, разрешающий сконфигурировать общую схему проекта с помощью иерархии системы файлов как корневой узел схемы нового проекта. Затем в проект добавляются новые компоненты, они пакетируются и делается их детальный просмотр
- (3) шаблон развертывания компонентов, позволяющий создать новый проект, начиная с формирования первоначального класса в этом проекте

Номер 3

CustomTask - это:

Ответ:

(1) шаблон развертывания компонентов, создающий проект, который не содержит в себе ни одного класса или пакета классов, разрешающий подключать новые классы и пакеты в схему проекта

(2) шаблон развертывания компонентов, разрешающий сконфигурировать общую схему проекта с помощью иерархии системы файлов как корневой узел схемы нового проекта. Затем в проект добавляются новые компоненты, они пакетируются и делается их детальный просмотр

(3) шаблон развертывания компонентов, позволяющий создать новый проект, начиная с формирования первоначального класса в этом проекте

Упражнение 5:**Номер 1**

Exception - это:

Ответ:

(1) шаблон для создания класса, его исключений и выдачи сообщений об ошибках, которые могут обнаружиться в программе

(2) шаблон, позволяющий отобразить реляционную схему и использовать ее для создания БД без подключения к MySQL

(3) шаблон, который помогает создать новый JAVA интерфейс и использовать его любым классом через ключевое слово implements

Номер 2

Persistence-Capable - это:

Ответ:

(1) шаблон для создания класса, его исключений и выдачи сообщений об ошибках, которые могут обнаружиться в программе

(2) шаблон, позволяющий отобразить реляционную схему и использовать ее для создания БД без подключения к MySQL

(3) шаблон, который помогает создать новый JAVA интерфейс и использовать его любым классом через ключевое слово implements

Номер 3

Interface - это:

Ответ:

(1) шаблон для создания класса, его исключений и выдачи сообщений об ошибках, которые могут обнаружиться в программе

(2) шаблон, позволяющий отобразить реляционную схему и использовать ее для создания БД без подключения к MySQL

(3) шаблон, который помогает создать новый JAVA интерфейс и использовать его любым классом через ключевое слово `implements`

Упражнение 6:

Номер 1

Client class - это:

Ответ:

(1) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, для вызова метода, который будет выполнен сервером

(2) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, обеспечивает конвертирование данных метода, инициирующего работу клиента в Wire формате, используемом при связывании на стороне клиента сети

(3) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, управляет методами передачи данных и вызовами методов между процессами

Номер 2

Stub class - это:

Ответ:

(1) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, для вызова метода, который будет выполнен сервером

(2) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, обеспечивает конвертирование данных метода, инициирующего работу клиента в Wire формате, используемом при связывании на стороне клиента сети

(3) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, управляет методами передачи данных и вызовами методов между процессами

Номер 3

ORB class - это:

Ответ:

(1) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, для вызова метода, который будет выполнен сервером

(2) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, обеспечивает конвертирование данных метода, инициирующего работу клиента в Wire формате, используемом при связывании на стороне клиента сети

(3) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, управляет методами передачи данных и вызовами методов между процессами

Упражнение 7:

Номер 1

Implementation class - это:

Ответ:

- (1) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, содержит деловую логику сервера, экземпляр этого класса сервент регистрируется в ORB и может использоваться клиентом для запуска другого процесса**
 - (2) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, создает сервент и ссылку IOR, которую он записывает в стандартный выходной файл**
 - (3) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, конвертирует иницирующий метод с Wire форматом в формат, который может прочитать экземпляр сервента**
-

Номер 2

Server class - это:

Ответ:

- (1) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, содержит деловую логику сервера, экземпляр этого класса сервент регистрируется в ORB и может использоваться клиентом для запуска другого процесса**
 - (2) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, создает сервент и ссылку IOR, которую он записывает в стандартный выходной файл**
 - (3) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, конвертирует иницирующий метод с Wire форматом в формат, который может прочитать экземпляр сервента**
-

Номер 3

Skeleton class - это:

Ответ:

- (1) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, содержит деловую логику сервера, экземпляр этого класса сервент регистрируется в ORB и может использоваться клиентом для запуска другого процесса**
 - (2) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, создает сервент и ссылку IOR, которую он записывает в стандартный выходной файл**
 - (3) шаблон интеграции компонентов в системе CORBA, конвертирует иницирующий метод с Wire форматом в формат, который может прочитать экземпляр сервента**
-

Упражнение 8:

Номер 1

Stub-интерфейс - это:

Ответ:

(1) интерфейс клиента, содержащий описание внешне видимых параметров и операций объекта в IDL-языке; обеспечивает взаимосвязь клиента с ORB

(2) интерфейс клиента, определяемый во время выполнения программы клиента, используя описание интерфейса из репозитория интерфейсов; обеспечивает доступ (извлечение) к объектам и их интерфейсам во время выполнения

(3) интерфейс клиента, содержащий набор сервисных функций, которые клиент запрашивает у сервера через брокера

Номер 2

Интерфейс DII (интерфейс динамического вызова объекта) - это:

Ответ:

(1) интерфейс клиента, содержащий описание внешне видимых параметров и операций объекта в IDL-языке; обеспечивает взаимосвязь клиента с ORB

(2) интерфейс клиента, определяемый во время выполнения программы клиента, используя описание интерфейса из репозитория интерфейсов; обеспечивает доступ (извлечение) к объектам и их интерфейсам во время выполнения

(3) интерфейс клиента, содержащий набор сервисных функций, которые клиент запрашивает у сервера через брокера

Номер 3

Интерфейс сервисов ORB - это:

Ответ:

(1) интерфейс клиента, содержащий описание внешне видимых параметров и операций объекта в IDL-языке; обеспечивает взаимосвязь клиента с ORB

(2) интерфейс клиента, определяемый во время выполнения программы клиента, используя описание интерфейса из репозитория интерфейсов; обеспечивает доступ (извлечение) к объектам и их интерфейсам во время выполнения

(3) интерфейс клиента, содержащий набор сервисных функций, которые клиент запрашивает у сервера через брокера

Упражнение 9:

Номер 1

К объектным адаптерам, позволяющим экземплярам объектов обращаться к сервисным функциям ORB, не относится:

Ответ:

- (1) базовый адаптер
 - (2) библиотечный адаптер
 - (3) промежуточный адаптер
 - (4) адаптер БД
-

Номер 2

Типы данных подразделяются на:

Ответ:

- (1) базовые
 - (2) конструируемые
 - (3) ссылочные
 - (4) служебные
-

Номер 3

Сервлет - это:

Ответ:

- (1) спецификация точек доступа к компоненту
 - (2) небольшая программа, которая выполняется на серверной стороне WEB, расширяет функциональные возможности WEB-сервера, облегчает доступ к ресурсам и разрешает процессу читать данные из HTTP, запрашивать WEB-сервер и записывать данные из сервера ответ в HTTP
 - (3) окно со строкой заголовка, которое может быть встроено в апплет или существовать само по себе в программе
-

Упражнение 10:

Номер 1

RUP (Rational Unified Process) - это:

Ответ:

- (1) процесс моделирования и построения ПС из объектов с применением языка UML
- (2) деятельность, направленная на определение целей и требований к качеству
- (3) руководство работами команды исполнителей проекта для реализации проекта с использованием методов управления, планирования и контроля работ

Номер 2

Какие модели создаются в процессе моделирования?

Ответ:

- (1) модели вариантов использования
- (2) модель анализа
- (3) модель проектирования
- (4) модель реализации
- (5) модель размещения компонентов

Номер 3

Модель анализа - это:

Ответ:

- (1) модель, отражающая взаимодействие между пользователями и ПС
- (2) модель, обеспечивающая спецификацию требований к системе и описание вариантов использования как кооперации между концептуальными классификаторами
- (3) модель, обеспечивающая создание статической структуры и интерфейсов системы, а также реализацию вариантов использования в виде набора коопераций между подсистемами, классами и интерфейсами

Упражнение 11:

Номер 1

Модель процесса разработки ПО - это:

Ответ:

- (1) модель, определяющая структуру процессов и руководство ими в течение всего времени жизни проекта
- (2) модель, с помощью которой определяется порядок и условия реализации упреждающих решений и мер по выявлению наиболее существенных моментов риска
- (3) модель, определяющая цели и задачи процесса разработки производственной архитектуры с параллельным и итерационным выполнением отдельных работ

Номер 2

Модель управления рисками - это:

Ответ:

- (1) модель, определяющая структуру процессов и руководство ими в течение всего времени жизни проекта
 - (2) модель, с помощью которой определяется порядок и условия реализации упреждающих решений и мер по выявлению наиболее существенных моментов риска
 - (3) модель, определяющая цели и задачи процесса разработки производственной архитектуры с параллельным и итерационным выполнением отдельных работ
-

Номер 3

Модель процесса проектирования - это:

Ответ:

- (1) модель, определяющая структуру процессов и руководство ими в течение всего времени жизни проекта
 - (2) модель, с помощью которой определяется порядок и условия реализации упреждающих решений и мер по выявлению наиболее существенных моментов риска
 - (3) модель, определяющая цели и задачи процесса разработки производственной архитектуры с параллельным и итерационным выполнением отдельных работ
-

Упражнение 12:**Номер 1**

Модель производственной архитектуры - это:

Ответ:

- (1) набор принципов, обеспечивающих создание версии производственной архитектуры предприятия
 - (2) модель, определяющая роли, обязанности каждого участника проекта и распределение между ними ответственности
 - (3) трехуровневая структура, сценарный метод проектирования и разработки приложения
-

Номер 2

Модель проектной группы - это:

Ответ:

- (1) набор принципов, обеспечивающих создание версии производственной архитектуры предприятия
- (2) модель, определяющая роли, обязанности каждого участника проекта и распределение между ними ответственности
- (3) трехуровневая структура, сценарный метод проектирования и разработки приложения

Номер 3

Модель приложения - это:

Ответ:

- (1) набор принципов, обеспечивающих создание версии производственной архитектуры предприятия
- (2) модель, определяющая роли, обязанности каждого участника проекта и распределение между ними ответственности
- (3) трехуровневая структура, сценарный метод проектирования и разработки приложения



[Главная](#) / [Менеджмент](#) / [Методы и средства инженерии программного обеспечения](#) / Тест 12

Поиск правильных ответов по всему сайту

Секретная ссылка

От этого сайта «пригорает» у всех преподав
студенты закрывают сессию пиная *уи

2014 © Решение тестов Intuit