1. 敏捷开发方法通过（ ）管理不可预测性。

A. 非常仔细地收集和定义需求

B. 制定详细的开发计划

C. 软件增量必须在较短周期内发布

D. 软件过程必须逐渐适应变化

E. 选项A和B

F. 选项C和D

2. 关于Sprint，下面的（ ）是错误的。

A. 一个Sprint通常是一个1-4周的迭代

B. Sprint长度在开发过程中是可以调整的

C. 需求在一个Sprint中是不允许变化的

D. Sprint的产出是“完成”的、可用的、潜在可发布的产品增量

3. 在每日站立会议上，下面（ ）不是每个团队成员需要回答的主要问题。

A. 从上次Scrum站立会议后你做了什么？

B. 你遇到哪些障碍或困难？

C. 你所遇到问题的原因是什么？

D. 你打算到下次Scrum站立会议完成什么？

4. 下面的（ ）不属于产品负责人（Product Owner）的职责范围。

A. 组织每日站立会议

B. 定义产品需求

C. 确定需求优先级

D. 验收迭代结果

E. 负责产品的投资回报

5. 在敏捷开发方法中，用户故事（User Story）的作用是（ ）。

A. 定义需要发布给最终用户的软件特性和功能

B. 确定发布每一次增量的日程表

C. 用于代替详细的活动计划

D. 用于估算构建当前增量所需要的努力

E. 选项A和C

F. 选项A和D

6. 下面的（ ）是正确的。

A. 故事点是一个绝对度量单位

B. 故事点估算一定要做到非常精确

C. 故事点表示开发一个用户故事或特性的复杂度

D. 故事点表示开发一个用户故事或特性所要付出的工作量

7. 软件配置管理的目的是（ ）。

A. 降低开发成本

B. 控制软件修改

C. 减少混乱

D. 提高软件开发效率

E. 提高正确率

8. 下面的（ ）是有效的软件配置项。

A. 软件工具

B. 文档

C. 可执行程序

D. 测试数据

E. 以上所有选项

9. 在使用Git进行代码文件提交时，如果提示提交内容为空、不能提交，则最为合适的处理方式是（ ）。

A. 执行git status查看状态，再执行git add命令选择要提交的文件，然后提交。

B. 执行git commit --allow-empty，允许空提交。

C. 执行 git commit -a ，提交所有改动。

D. 执行 git commit --amend 进行修补提交。

10. 如果项目中文件hello.c的内容被破坏，执行（ ）使其还原至原始版本。

A. git reset -- hello.c

B. git checkout HEAD -- hello.c

C. git revert hello.c

D. git update hello.c