**Câu hỏi trắc nghiệm ôn thi cuối kỳ Công nghệ phần mềm**

1. Công nghệ phần mềm được đặc trưng bởi các yếu tố:

Qui trình, phương pháp và công cụ

Kỹ thuật, công cụ và con người

Lý thuyết, phương pháp và công cụ

Con người, thời đại và công cụ

1. Phát họa prototype giao diện với người dùng được làm trong:

Hoạt động nắm bắt yêu cầu phần mềm

Hoạt động phân tích yêu cầu phần mềm

Hoạt động thiết kế

Hoạt động viết code

1. Worker nào xuất hiện trong hầu hết các hoạt động (workflow) phát triển phần mềm:

Chuyên gia lĩnh vực

Phân tích viên

Kiến trúc sư phần mềm

Kỹ sư use-case

1. Để miêu tả hành vi động của các đối tượng phân tích, ta dùng chủ yếu

1. Các package phân tích có:

Tính kết dính thấp (cohension) và tính nối ghép thấp (coupling)

Tính kết dính thấp (cohension) và tính nối ghép cao (coupling)

Tính kết dính cao (cohension) và tính nối ghép thấp (coupling)

Tính kết dính cao (cohension) và tính nối ghép cao (coupling)

1. Mô hình nào có thể chứa chi tiết dư thừa, không nhất quán:

Mô hình use-case

Mô hình phân tích

Mô hình thiết kế

Mọi mô hình đều phải đúng đắn, nhất quán và không thể chứa chi tiết dư thừa

1. ActiveX Control là:

Đối tượng phần mềm

Module phần mềm

Đối tượng phần mềm có thể tương tác trực tiếp với người dùng

Phần mềm giao tiếp trực tiếp với user và chỉ chạy được trên Windows

1. Mô hình usecase nghiệp vụ (Business usecase model):

Nhất thiết phải được xây dựng cho bất kỳ việc phát triển phần mềm nào

Nên được xây dựng cho các chương trình liên quan đến nghiệp vụ

Không cần thiết trong quá trình ………..

2. Trong mối quan hệ kết hợp (association) giữa 2 class A và B thì “role name” ở đầu B sẽ:

Trở thành tên thuộc tính trong class B

Trở thành tên thuộc tính trong class A

Trở thành tên thuộc tính trong class B và điều này được làm tự động bởi Rose 2000

Trở thành tên thuộc tính trong class A và điều này được làm tự động bởi Rose 2000

1. Đặc tính round-trip trong Rose 2000 cho phép:

Cập nhật source code từ các thay đổi ở mô hình thiết kế và ngược lại

Cập nhật mô hình thiết kế từ các thay đổi ở mô hình phân tích và ngược lại

Cập nhật mô hình phân tích từ các thay đổi ở mô hình user case và ngược lại

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Để miêu tả chu trình sống của một đối tượng, ta dùng:

3. Mục đích của biểu đồ thành phần (component diagram) là:

Xây dựng 1 phiên bản phần mềm chạy được

Đặc tả database vật lý

Tổ chức source code thành những thành phần và mối liên hệ giữa chúng

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Một thành phần trong đối tượng Java có thuộc tính truy xuất default là:

Private

Protected

Public

Friendly

1. Tính đa hình được hiện thực bởi:

3. Mục đích sử dụng cơ chế nới rộng (extensibility mechamism) là:

Giảm thiểu số lượng cấu tử cơ bản mà vẫn miêu tả được nhiều loại phần tử khác nhau

Nới rộng một cấu tử mô hình thành nhiều phần tử khác nhau

Làm phức tạp thêm cho ngôn ngữ UML

Chỉ có câu a và b đúng

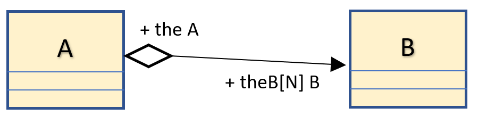
1. Để thêm các component trong file component sẵn có vào Project Rose 2000:

Ta dùng WE duyệt file component rồi drag nó vào cửa sổ miêu tả cây Project

Ta dùng WE duyệt file component rồi drag nó vào cửa sổ working

Cả 2 câu trên đều đúng

4. Xem hình bên, khi sinh mã VC++ tự động bởi Rose 200x thì trong class A có phát biểu nào sau đây:

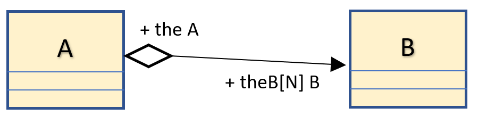
public: B theB;

public: B\* theB;

public: B\* theB[N];

public: B theB[N];

1. Xem hình trên, khi sinh mã VB tự động bởi Rose 200x thì trong class A có phát biểu nào sau đây:

public Dim theB As B

public Dim theB As Collection

public Dim theB[N]\_B\_ As B

public Dim theB[N]\_B\_ As Collection

1. Ngôn ngữ C++:

Không hỗ trợ kiểu trừu tượng của …….

4. Trong qui trình phát triển phần mềm hợp nhất, các workflow:

Phải được thực hiện tuần tự

Phải được thực hiện tuần tự nhưng có thể lặp lại nhiều lần

Có thể được thực hiện đồng thời

Có thể được thực hiện đồng thời nhưng có thể lặp lại nhiều lần