**Câu hỏi trắc nghiệm ôn thi giữa kỳ (1)**

1. Đơn vị đo lường đời sống 1 phần mềm là:

Bước lặp

Chu kỳ

Năm

Công đoạn (phase)

1. Theo qui trình RUP, cách tiến hành các workflow là:

Tuần tự

Song song

Lặp theo pipe-line

Tùy theo sở thích

1. Ta sử dụng “hoạt động lặp” trong khi thực hiện:

Từng workflow

Từng bước nhỏ trong workflow

Từng chu kỳ phát triển phần mềm

Cả 3 câu trên đều đúng

1. UML cho phép:

Đặc tả và xây dựng các artifacts cho 1 hệ thống cần tin học hóa.

Lặp tài liệu và hiển thị trực quan các artifacts cho 1 hệ thống cần tin học hóa

Cả 2 câu trên đều đúng

Cả 2 câu trên đều sai

1. UML cung cấp:

2 ký hiệu miêu tả thông tin cơ bản

3 ký hiệu miêu tả thông tin cơ bản

Nhiều ký hiệu miêu tả thông tin cơ bản

Cả 3 câu trên đều sai

1. Lược đồ use-case có thể chứa:

Use-case, actor, mối quan hệ giữa các thành phần

Use-case, actor, note

Use-case, actor, note, mối quan hệ giữa các thành phần

Cả 3 câu trên đều sai

1. Các mối quan hệ phổ biến giữa các actor là:

Generalization

Include, extend

Cả 2 câu a và b đều đúng

Cả 2 câu a và b đều sai

1. Các mối quan hệ phổ biến giữa các use-case là:

Generalization

Include, extend

Cả 2 câu a và b đều đúng

Cả 2 câu a và b đều sai

1. Công dụng thiết yếu của mối quan hệ tổng quát hóa giữa 2 actor là:

Giúp ta miêu tả được 2 actor tương ứng có mối quan hệ với nhau

Cấu trúc lược đồ use-case trong sáng, dễ đọc, dễ hiểu hơn

Giúp chúng ta dễ dàng viết code cho các actor dựa vào tính thừa kế của ngôn ngữ hướng đối tượng

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Công dụng thiết yếu của mối quan hệ extends giữa 2 use-case là:

Giúp chúng ta miêu tả được 2 use-case tương ứng có mối quan hệ với nhau

Cấu trúc lược đồ use-case trong sáng, dễ đọc, dễ hiểu hơn

Giúp ta lập kế hoạch thực hiện các buid

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Lược đồ use-case cho thấy:

Toàn bộ chức năng của hệ thống phần mềm

Toàn bộ chức năng của hệ thống phần mềm và các actor

Một số chức năng của hệ thống phần mềm

Một số chức năng của hệ thống phần mềm và một số actor tương tác với các chức năng này

1. Mô hình use-case cho thấy:

Toàn bộ chức năng của hệ thống phần mềm

Toàn bộ chức năng của hệ thống phần mềm và các actor

Một số chức năng của hệ thống phần mềm

Một số chức năng của hệ thống phần mềm và một số actor tương tác với các chức năng này

1. Lược đồ hoạt động miêu tả được:

Giải thuật thực hiện chức năng của use-case tương ứng

1 kịch bản thực hiện chức năng của use-case tương ứng

Sự tương tác giữa các đối tượng

Sự tương tác giữa các actor và các đối tượng cũng như giữa các đối tượng

1. Lược đồ tuần tự miêu tả được:

Giải thuật thực hiện chức năng của use-case tương ứng

1 kịch bản thực hiện chức năng của use-case tương ứng

Sự tương tác giữa các đối tượng

Sự tương tác giữa các actor và các đối tượng cũng như giữa các đối tượng

1. Lược đồ cộng tác miêu tả được:

Giải thuật thực hiện chức năng của use-case tương ứng

1 kịch bản thực hiện chức năng của use-case tương ứng

Sự tương tác giữa các đối tượng

Sự tương tác giữa các actor và các đối tượng cũng như giữa các đối tượng

1. Mô hình use-case được xây dựng ở workflow

Nắm bắt yêu cầu

Phân tích

Thiết kế

Hiện thực

1. Lược đồ class phân tích có thể chứa:

Use-case, actor, note, mối quan hệ giữa các thành phần

Actor, class, interface và mối quan hệ giữa chúng

Actor, class, đối tượng và mối quan hệ giữa chúng

Cả 3 câu trên đều sai

1. Ở cấp phân tích:

Chỉ có 1 loại class phân tích

Chỉ có 2 loại class phân tích

Chỉ có 3 loại class phân tích

Có thể có nhiều loại class phân tích tùy vào chức năng cần tích

1. Mỗi class phân tích có thể:

Tham gia thực hiện 1 chức năng nào đó của phần mềm

Thực hiện 1 yêu cầu không chức năng nào đó của phần mềm

Cả 2 câu a và b đều đúng

Cả 2 câu a và b đều sai

1. Ở cấp phân tích, để miêu tả hành vi động của các đối tượng phân tích, ta thường dùng:

Lược đồ cộng tác

Lược đồ trình tự

Lược đồ hoạt động

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Mối quan hệ giữa 2 mô hình phân tích và mô hình use-case là:

Vĩ mô và vi mô

Tổng quát hóa

Hiện thực

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Trong hoạt động tìm actor và use-case của workflow nắm bắt yêu cầu:

Ta nên tìm actor trước rồi tìm use-case dựa trên actor tìm được

Ta nên tìm actor và use-case đồng thời bởi 2 nhóm khác nhau để hiệu quả

Ta nên tìm use-case trước rồi tìm actor dựa trên use-case tìm được

Ta nên làm theo sở thích của mình để được thoải mái, nhờ đó đạt được kết quả tốt nhất

1. Theo qui trình phát triển phần mềm RUP (Rational Unified Process), kiến trúc của hệ thống phần mềm là:

Các module chứa chức năng cấu thành phần mềm và mối quan hệ giữa chúng

Các góc nhìn (view) của các mô hình

Các mô hình

Cả 3 câu trên đều đúng

1. Việc đặc tả chi tiết thông tin về use-case là của:

Kiến trúc sư

Người phân tích hệ thống phần mềm

Người đặc tả use-case

Cả 3 worker trên phải hợp tác với nhau

1. Việc phân tích 1 class là của:

Người phân tích hệ thống phần mềm

Kỹ sư thành phần (component engineer)

Kỹ sư use-case (use-case engineer)

Cả 3 worker trên phải hợp tác với nhau

**Câu hỏi trắc nghiệm ôn thi giữa kỳ (2)**

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 ………..



1. 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:







1. 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:







1. 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



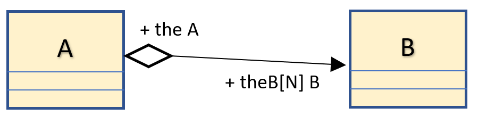








1. Xem hình bên, khi sinh mã VC++ tự động bởi Rose 200x thì trong class A có phát biểu nào sau đây:

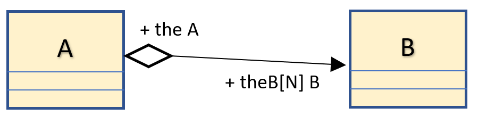
public: B theB;

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 …….











1. 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