

**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM MÔN HỌC THỰC TẬP THỰC TẾ**  
**(Đồ án phần mềm)**

**1. Ba giai đoạn tổng quát của công nghệ phần mềm**

- a. definition, development, support
- b. what, how, where
- c. programming, debugging, maintenance
- d. analysis, design, testing

**2. Mô hình phát triển ứng dụng nhanh**

- a. Một cách gọi khác của mô hình phát triển dựa vào thành phần
- b. Một cách hữu dụng khi khách hàng không xác định yêu cầu rõ ràng
- c. Sự ráp nối tốc độ cao của mô hình tuần tự tuyến tính
- d. Tất cả mục trên

**3. Mô hình tiến trình phần mềm tiến hóa**

- a. Bản chất lặp
- b. Dễ dàng điều tiết những biến đổi yêu cầu sản phẩm
- c. Nói chung không tạo ra những sản phẩm bỏ đi
- d. Tất cả các mục

**4. Mô hình phát triển phần mềm lặp lại tăng thêm**

- a. Một hướng hợp lý khi yêu cầu được xác định rõ
- b. Một hướng tốt khi cần tạo nhanh một sản phẩm thực thi lỗi
- c. Một hướng tốt nhất dùng cho những dự án có những nhóm phát triển lớn
- d. Một mô hình cách mạng không nhưng không được dùng cho sản phẩm thương mại

**5. Mô hình phát triển phần mềm xoắn ốc**

- a. Kết thúc với việc xuất xưởng sản phẩm phần mềm
- b. Nhiều hỗn độn hơn với mô hình gia tang
- c. Bao gồm việc đánh giá những rủi ro phần mềm trong mỗi vòng lặp
- d. Tất cả các mục trên

**6. Thành phần nào của kỹ thuật tiến trình nghiệp vụ là trách nhiệm của kỹ sư phần mềm**

- a. Phân tích phạm vi nghiệp vụ
- b. Thiết kế hệ thống nghiệp vụ
- c. Kế hoạch sản phẩm
- d. Kế hoạch chiến lược thông tin

**7. Mô hình phát triển dựa vào thành phần**

- a. Chỉ phù hợp cho thiết kế phần cứng máy tính

- b. Không thể hỗ trợ phát triển những thành phần sử dụng lại
- c. Dựa vào những kỹ thuật hỗ trợ đối tượng
- d. Không định chi phí hiệu quả bằng những độ đo phần mềm có thể định lượng

**8. Đặc tả hệ thống mô tả**

- a. Chức năng và hành vi của hệ thống dựa vào máy tính
- b. Việc thi hành của mỗi thành phần hệ thống được chỉ
- c. Chi tiết giải thuật và cấu trúc hệ thống
- d. Thời gian đòi hỏi cho việc giả lập hệ thống

**9. Đích của kỹ thuật đặc tả ứng dụng thuận tiện (FAST - facilitated application specification techniques) là nhờ người phát triển và khách hàng**

- a. Xây dựng một nguyên mẫu nhanh chóng
- b. Học công việc lẫn nhau
- c. Làm việc với nhau để phát triển một tập những yêu cầu ban đầu
- d. Làm việc với nhau để phát triển những đặc tả phần mềm kỹ thuật

**10. Loại mô hình nào được tạo ra trong phân tích yêu cầu phần mềm**

- a. Chức năng và hành vi
- b. Giải thuật và cấu trúc dữ liệu
- c. Kiến trúc và cấu trúc
- d. Tính tin cậy và tính sử dụng

**11. Tạo nguyên mẫu tiền hóa thường thích được dùng hơn tạo nguyên mẫu bỏ đi bởi vì**

- a. Cho phép tái sử dụng nguyên mẫu đầu
- b. Không đòi hỏi làm việc nhiều với khách hàng
- c. Dễ dàng thực hiện nhanh
- d. Nhiều tin cậy hơn

**12. Mục nào không là một mục đích cho việc xây dựng một mô hình phân tích**

- a. Xác định một tập những yêu cầu phần mềm
- b. Mô tả yêu cầu khách hàng
- c. Phát triển một giải pháp tóm tắt cho vấn đề
- d. Thiết lập một nền tảng cho thiết kế phần mềm

**13. Sơ đồ luồng dữ liệu**

- a. Đưa ra hình ảnh quan hệ giữa các đối tượng dữ liệu
- b. Đưa ra hình ảnh những chức năng biến đổi luồng dữ liệu
- c. Chỉ ra những quyết định logic chính khi chúng xuất hiện
- d. Chỉ ra sự tương tác của hệ thống với sự kiện bên ngoài

**14. Biểu đồ quan hệ thực thể**

- a. Đưa ra hình ảnh quan hệ giữa các đối tượng dữ liệu
- b. Đưa ra hình ảnh những chức năng biến đổi luồng dữ liệu
- c. Chỉ ra những quyết định logic chính khi chúng xuất hiện

- d. Chỉ ra sự tương tác của hệ thống với sự kiện bên ngoài

**15. Biểu đồ dịch chuyển trạng thái**

- a. Đưa ra hình ảnh về các đối tượng dữ liệu
- b. Đưa ra hình ảnh chức năng biến đổi luồng dữ liệu
- c. Chỉ ra hình ảnh dữ liệu được biến đổi như thế nào bởi hệ thống
- d. Chỉ ra những tương tác của hệ thống đối với sự kiện bên ngoài

**16. Phân tích văn phạm của bản tường thuật xử lý là bước đầu tiên tốt nhất để tạo ra**

- a. Tự điển dữ liệu
- b. Biểu đồ dòng dữ liệu
- c. Biểu đồ quan hệ thực thể
- d. Biểu đồ dịch chuyển trạng thái

**17. Biểu đồ dòng điều khiển**

- a. Cần thiết để mô hình những hệ thống hướng sự kiện
- b. Được đòi hỏi cho tất cả hệ thống
- c. Được dùng trong biểu đồ dòng dữ liệu
- d. Hữu dụng trong mô hình hóa giao diện người dùng

**18. Mô hình thiết kế không quan tâm tới**

- a. Kiến trúc
- b. Dữ liệu
- c. Giao diện
- d. Phạm vi dự án

**19. Sự quan trọng của thiết kế phần mềm có thể được tóm tắt bằng từ đơn**

- a. Accuracy
- b. Complexity
- c. Efficiency
- d. Quality

**20. Một đặc trưng của thiết kế tốt là**

- a. Cho thấy sự liên kết mạnh giữa các module
- b. Thực hiện tất cả yêu cầu trong phân tích
- c. Bao gồm những test case cho tất cả thành phần
- d. Kết hợp mã nguồn nhằm mục đích mô tả

**21. Cấp bậc điều khiển thể hiện**

- a. Thứ tự quyết định
- b. Việc tổ chức của các module
- c. Sự lặp lại của những hoạt động
- d. Sự tuần tự của các tiến trình

**22. Thủ tục phần mềm tập trung vào**

- a. Cấp bậc điều khiển trong một cảm nhận trừu tượng hơn
- b. Xử lý chi tiết của mỗi module riêng biệt
- c. Xử lý chi tiết của mỗi tập module
- d. Quan hệ giữa điều khiển và thủ tục

**23. Nguyên nhân của việc sinh lỗi do thiết kế mức thành phần trước khi thiết kế dữ liệu là**

- a. Thiết kế thành phần thì phụ thuộc vào ngôn ngữ còn thiết kế dữ liệu thì không
- b. Thiết kế dữ liệu thì dễ thực hiện hơn
- c. Thiết kế dữ liệu thì khó thực hiện
- d. Cấu trúc dữ liệu thường ảnh hưởng tới cách thức mà thiết kế thành phần phải theo

**24. Mục đích của tham chiếu chéo những yêu cầu (ma trận) trong tài liệu thiết kế là nhằm**

- a. Cho phép người quản lý theo dõi năng suất của nhóm thiết kế
- b. Xác minh là tất cả các yêu cầu đã được xem xét trong thiết kế
- c. Chỉ ra chi phí kết hợp với mỗi yêu cầu
- d. Cung cấp cho việc thực thi tên của những nhà thiết kế cho mỗi yêu cầu

**25. Mục nào không là một phần của kiến trúc phần mềm**

- a. Chi tiết giải thuật
- b. Cơ sở dữ liệu
- c. Thiết kế dữ liệu
- d. Cấu trúc chương trình

**26. Đặc trưng nào là đúng cho kho dữ liệu, không phải là cơ sở dữ liệu đặc trưng**

- a. Hướng mức nghiệp vụ và kích thước lớn
- b. Thông tin đúng và hợp thời
- c. Tích hợp và không thường thay đổi
- d. Tất cả những mục trên

**27. Tiêu chuẩn đánh giá chất lượng của một thiết kế kiến trúc phải dựa vào**

- a. Tính truy cập và tính tin cậy của hệ thống
- b. Dữ liệu và điều khiển của hệ thống
- c. Tính chức năng của hệ thống
- d. Những chi tiết thực thi của hệ thống

**28. Khi một luồng tổng thể trong một đoạn của biểu đồ luồng dữ liệu có tính trình tự cao và theo sau những những đường thẳng sẽ thể hiện**

- a. Liên kết thấp
- b. Module hóa tốt
- c. Luồng giao dịch (transaction)
- d. Luồng biến đổi (transform)

**29. Khi luồng thông tin trong một đoạn của sơ đồ luồng dữ liệu thể hiện bằng một mục đơn mà bấy một luồng dữ liệu khác theo một trong nhiều đường sẽ thể hiện**

- a. Liên kết thấp
- b. Module hóa tốt
- c. Luồng giao dịch (transaction)
- d. Luồng biến đổi (transform)

- 30. Kiểm thử điều kiện là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dùng để thiết kế test-case**
- a. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản
  - b. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm
  - c. Chọn những đường dẫn kiểm tra dựa vào những vị trí và dùng những biến
  - d. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp
- 31. Kiểm thử luồng dữ liệu là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dùng để thiết kế test-case**
- a. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản
  - b. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm
  - c. Chọn những đường dẫn kiểm tra dựa vào những vị trí và dùng những biến
  - d. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp
- 32. Kiểm thử lặp là một kỹ thuật kiểm thử cấu trúc điều khiển mà những tiêu chuẩn dùng để thiết kế test-case**
- a. Dựa vào kiểm thử đường cơ bản
  - b. Thử thách điều kiện logic trong module phần mềm
  - c. Chọn những đường dẫn kiểm tra dựa vào những vị trí và dùng những biến
  - d. Tập trung vào việc kiểm thử việc giá trị những cấu trúc lặp
- 33. Kiểm thử Black-box cố gắng tìm ra những lỗi**
- a. Chức năng không đầy đủ hay không đúng
  - b. Những lỗi giao diện
  - c. Những lỗi thực thi
  - d. Tất cả mục trên
- 34. Lý do tốt nhất cho việc dùng nhóm kiểm tra phần mềm độc lập là**
- a. Những người phát triển phần mềm không cần làm bất kỳ kiểm thử nào
  - b. Những người lạ sẽ kiểm phần mềm rất chặt
  - c. Những người kiểm thử không được dính dáng tới dự án cho đến khi kiểm thử bắt đầu
  - d. Mâu thuẫn về quyền lợi giữa những người phát triển và những người kiểm thử sẽ giảm
- 35. Trong một dự án thành công sử dụng chiến lược**
- a. Đưa ra những xem xét kỹ thuật hình thức ưu tiên trước khi kiểm thử
  - b. Chỉ rõ những yêu cầu trong theo một cách thức có thể định lượng
  - c. Quan tâm tới việc sử dụng những nhóm kiểm thử độc lập
  - d. Tất cả mục trên
- 36. Kiểm thử tích hợp Top-down có thuận lợi chính là**
- a. Những module mức thấp không bao giờ cần kiểm thử
  - b. Những điểm quyết định chính được kiểm thử sớm
  - c. Không có những stub cần phải viết
  - d. Không có mục nào
- 37. Kiểm thử tích hợp bottom-up có những thuận lợi chính**
- a. Những điểm quyết định chính được kiểm thử sớm
  - b. Không có những driver cần được viết

- c. Không có những stub (nhánh) cần phải viết
- d. Không đòi hỏi kiểm thử hồi quy (regression)

**38. Hướng debug**

- a. Backtracking
- b. Brute force
- c. Sự loại trừ nguyên nhân
- d. Tất cả các mục

**39. Những kiểm tra chấp nhận thường được đưa ra bởi**

- a. Người phát triển
- b. Những người dùng cuối
- c. Nhóm kiểm thử
- d. Những kỹ sư hệ thống

**40. SRS là viết tắt của:**

- a. Software Requirement Specification.
- b. System Requirement Specification.
- c. Studying Requirement Specification.
- d. Solve Requirement Specification.

**41. Phân tích yêu cầu bao gồm 3 hoạt động theo đúng thứ tự ?**

- a. Làm tài liệu yêu cầu, làm rõ yêu cầu, xem xét yêu cầu.
- b. Làm rõ yêu cầu, xem xét yêu cầu, làm tài liệu yêu cầu.
- c. Xem xét yêu cầu, làm tài liệu yêu cầu, làm rõ yêu cầu.
- d. Làm rõ yêu cầu, làm tài liệu yêu cầu, xem xét yêu cầu.

**42. Tài liệu nào sau đây sẽ được tạo ra trong pha thiết kế hệ thống?**

- a. Kế hoạch kiểm thử
- b. Mã lệnh
- c. Thiết kế chi tiết
- d. Lập kế hoạch

**43. Kết quả cuối cùng của giai đoạn xác định và phân tích yêu cầu là:**

- a. Tài liệu SRS.
- b. Sơ đồ DFD.
- c. Sơ đồ Use case
- d. Sơ đồ ERD.

**44. Mục nào sau đây không bao gồm trong tài liệu SRS?**

- a. Yêu cầu chức năng
- b. Yêu cầu phi chức năng
- c. Mục tiêu thực hiện
- d. Hướng dẫn sử dụng

**45. Loại hình đặc tả nào được dùng phổ biến trong tài liệu SRS?**

- a. Đặc tả cấu trúc dữ liệu.
- b. Đặc tả chức năng.
- c. Đặc tả bằng sơ đồ.
- d. Đặc tả đối tượng.

