Chương 1. Giới thiệu

1. Phần mềm là một tập hợp bao gồm:
   1. Các chương trình máy tính
   2. Các cấu trúc dữ liệu làm cho chương trình thao tác thông tin thích hợp
   3. Các tài liệu mô tả thao tác và cách dùng chương trình

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Một trong các đặc điểm của phần mềm:
   1. Phần mềm được chế tạo theo nghĩa cổ điển
   2. Phần mềm được lắp ráp từ các thành phần có sẵn

# Phần mềm không “hỏng đi”

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Đặc điểm của phần mềm có:
   1. Phần mềm được phát triển hay được kỹ nghệ hoá, nó không được chế tạo theo nghĩa cổ điển
   2. Phần mềm không hỏng đi
   3. Phần lớn phần mềm được xây dựng theo đơn đặt hàng, ít khi được lắp ráp từ các thành phần có sẵn

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Đặc điểm của phần mềm có:
   1. Phần mềm được phát triển hay được kỹ nghệ hoá, nó không được chế tạo theo nghĩa cổ điển
   2. Phần mềm không hỏng đi

# Phần mềm được phát triển hay được kỹ nghệ hoá, nó không được chế tạo theo nghĩa cổ điển, phần mềm không hỏng đi

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Đặc điểm của phần mềm có:
   1. Phần mềm không hỏng đi
   2. Phần lớn phần mềm được xây dựng theo đơn đặt hàng, ít khi được lắp ráp từ các thành phần có sẵn

# Phần lớn phần mềm được xây dựng theo đơn đặt hàng, ít khi được lắp ráp từ các thành phần có sẵn, phần mềm không hỏng đi

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Công nghệ phần mềm là:
   1. Là một lĩnh vực nghiên cứu của tin học nhằm đưa ra các nguyên lý, phương pháp, công cụ, phương tiện giúp việc thiết kế và cài đặt một sản phẩm phần mềm

# Là một lĩnh vực nghiên cứu của tin học nhằm đưa ra các nguyên lý, phương pháp, công cụ, phương tiện giúp việc thiết kế và cài đặt một sản phẩm phần mềm đạt đầy đủ các yêu cầu về chất lượng

* 1. Là một lĩnh vực nghiên cứu nhằm đưa ra các nguyên lý, phương pháp giúp việc thiết kế và cài đặt một sản phẩm phần mềm đạt đầy đủ các yêu cầu về chất lượng
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Ứng dụng của nhóm phần mềm hệ thống là:

# Phục vụ cho các chương trình khác

* 1. Phục vụ công tác quản lý nghiệp vụ
  2. Phục vụ việc quản lý thời gian thực
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Ứng dụng của nhóm phần mềm quản lý nghiệp vụ:
   1. Phục vụ công tác xử lý văn bản

# Phục vụ công tác quản lý nghiệp vụ

* 1. Phục vụ việc quản lý thời gian thực
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Ứng dụng của nhóm phần mềm máy tính cá nhân:
   1. Xử lý văn bản, trang tính
   2. Xử lý đồ hoạ
   3. Quản trị cơ sở dữ liệu

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Thành phần của phần mềm gồm:
   1. Thành phần giao diện
   2. Thành phần dữ liệu
   3. Thành phần xử lý

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Thành phần giao diện của phần mềm gồm:

# Hệ thống các hàm nhập/xuất cùng với hình thức trình bày

* 1. Hệ thống các hàm xử lý tính toán
  2. Hệ thống các hàm đọc/ghi với mô hình tổ chức dữ liệu tương ứng
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Thành phần dữ liệu của phần mềm gồm:
   1. Hệ thống các hàm nhập/xuất cùng với hình thức trình bày
   2. Hệ thống các hàm xử lý tính toán

# Hệ thống các hàm đọc/ghi cùng với mô hình tổ chức dữ liệu tương ứng

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Thành phần xử lý của phần mềm gồm:
   1. Hệ thống các hàm nhập/xuất cùng với hình thức trình bày

# Hệ thống các hàm xử lý tính toán

* 1. Hệ thống các hàm đọc/ghi cùng với mô hình tổ chức dữ liệu tương ứng
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Tính đúng đắn trong yêu cầu chất lượng phần mềm là:

# Đầy đủ và chính xác các yêu cầu của người dùng

* 1. Cho phép người dùng khai báo các thay đổi về quy định với phần mềm
  2. Tốc độ xử lý nhanh
  3. Đạt hiệu quả kinh tế

ANSWER**: A**

1. Tính tiến hoá trong yêu cầu chất lượng phần mềm là:
   1. Đầy đủ và chính xác các yêu cầu của người dùng

# Sản phẩm có thể thay đổi về mặt chức năng một cách dễ dàng

* 1. Tốc độ xử lý nhanh
  2. Đạt hiệu quả kinh tế

ANSWER**: B**

1. Tính hiệu quả trong yêu cầu chất lượng phần mềm là:
   1. Đầy đủ và chính xác các yêu cầu của người dùng
   2. Cho phép người dùng khai báo các thay đổi về quy định với phần mềm

# Tốc độ xử lý nhanh, đạt hiệu quả kinh tế, sử dụng tối ưu tài nguyên hệ thống

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Tính tiện dụng trong yêu cầu chất lượng phần mềm là:
   1. Đầy đủ và chính xác các yêu cầu của người dùng
   2. Cho phép người dùng khai báo các thay đổi về quy định với phần mềm
   3. Tốc độ xử lý nhanh

# Giao diện đẹp, trực quan, dễ thao tác

ANSWER**: D**

1. Tính tương thích trong yêu cầu chất lượng phần mềm là:
   1. Đầy đủ và chính xác các yêu cầu của người dùng

# Cho phép trao đổi dữ liệu với các phần mềm khác

* 1. Tốc độ xử lý nhanh, đạt hiệu quả kinh tế
  2. Giao diện đẹp, trực quan, dễ thao tác

ANSWER**: B**

**Chương 2. Các mô hình phát triển phần mềm**

1. Nhược điểm của mô hình thác nước là:

# Nếu có sai sót ở một giai đoạn sẽ dẫn đến sai sót gấp bội ở giai đoạn tiếp theo

* 1. Khó tiếp cận
  2. Tốn nhiều người
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn “Xác định yêu cầu” trong mô hình thác nước là:

# Xác định chính xác các yêu cầu đặt ra cho phềm mềm

* 1. Mô tả lại thế giới thực thông qua các mô hình trước khi thiết kế
  2. Mô tả các thành phần của phần mềm trước khi tiến hành cài đặt
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn “Phân tích” trong mô hình thác nước là:
   1. Xác định chính xác các yêu cầu đặt ra cho phềm mềm

# Mô tả lại thế giới thực thông qua các mô hình trước khi thiết kế

* 1. Mô tả các thành phần của phần mềm trước khi tiến hành cài đặt
  2. Phương án khác

ANSWER**: B**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn “Thiết kế” trong mô hình thác nước là:
   1. Xác định chính xác các yêu cầu đặt ra cho phềm mềm
   2. Mô tả lại thế giời thực thông qua các mô hình trước khi thiết kế

# Mô tả các thành phần của phần mềm trước khi tiến hành cài đặt

* 1. Tạo lập phần mềm theo yêu cầu

ANSWER**: C**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn “Lập trình (cài đặt)” trong mô hình thác nước là:
   1. Xác định chính xác các yêu cầu đặt ra cho phềm mềm
   2. Mô tả lại thế giời thực thông qua các mô hình trước khi thiết kế
   3. Mô tả các thành phần của phần mềm trước khi tiến hành cài đặt

# Tạo lập phần mềm theo yêu cầu

ANSWER**: D**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn “Kiểm thử” trong mô hình thác nước là:
   1. Tạo lập phần mềm theo yêu cầu
   2. Mô tả lại thế giời thực thông qua các mô hình trước khi thiết kế
   3. Mô tả các thành phần của phần mềm trước khi tiến hành cài đặt

# Tăng độ tin cậy của phần mềm

ANSWER**: D**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn “Bảo trì” trong mô hình thác nước là:
   1. Tạo lập phần mềm theo yêu cầu

# Đảm bảo phần mềm vận hành tốt

* 1. Mô tả các thành phần của phần mềm trước khi tiến hành cài đặt
  2. Tăng độ tin cậy của phần mềm

ANSWER**: B**

1. Kết quả nhận của giai đoạn “Xác định yêu cầu” trong mô hình thác nước là:

# Thông tin về hoạt động của thế giới thực

* 1. Danh sách các yêu cầu cùng các thông tin có liên quan
  2. Mô hình thế giới thực
  3. Mô hình phần mềm

ANSWER**: A**

1. Kết quả nhận của giai đoạn “Phân tích” trong mô hình thác nước là:
   1. Thông tin về hoạt động của thế giới thực

# Danh sách các yêu cầu cùng các thông tin có liên quan

* 1. Mô hình thế giới thực
  2. Mô hình phần mềm

ANSWER**: B**

1. Kết quả nhận của giai đoạn “Thiết kế” trong mô hình thác nước là:
   1. Thông tin về hoạt động của thế giới thực
   2. Danh sách các yêu cầu cùng các thông tin có liên quan

# Mô hình thế giới thực

* 1. Mô hình phần mềm

ANSWER**: C**

1. Kết quả nhận của giai đoạn “Lập trình (cài đặt)” trong mô hình thác nước là:
   1. Thông tin về hoạt động của thế giới thực
   2. Danh sách các yêu cầu cùng các thông tin có liên quan
   3. Mô hình thế giới thực

# Mô hình phần mềm

ANSWER**: D**

1. Kết quả nhận của giai đoạn “Kiểm thử” trong mô hình thác nước là:
   1. Thông tin về hoạt động của thế giới thực
   2. Danh sách các yêu cầu cùng các thông tin có liên quan
   3. Mô hình thế giới thực

# Danh sách các yêu cầu; Mô hình phần mềm; Phần mềm

ANSWER**: D**

1. Kết quả nhận của giai đoạn “Bảo trì” trong mô hình thác nước là:
   1. Thông tin về hoạt động của thế giới thực
   2. Danh sách các yêu cầu cùng các thông tin có liên quan
   3. Mô hình thế giới thực

# Phần mềm đã hoàn thành

ANSWER**: D**

1. Kết quả chuyển giao của giai đoạn “Xác định yêu cầu” trong mô hình thác nước là:
   1. Mô hình xử lý; Mô hình dữ liệu

# Danh sách các yêu cầu cùng với thông tin chi tiết về từng yêu cầu

* 1. Mô hình thế giới thực
  2. Phần mềm với độ tin cậy cao

ANSWER**: B**

1. Kết quả chuyển giao của giai đoạn “Phân tích” trong mô hình thác nước là:

# Mô hình xử lý; Mô hình dữ liệu

* 1. Danh sách các yêu cầu cùng với thông tin chi tiết về từng yêu cầu
  2. Các phản ánh của khách hàng trong quá trình sử dụng phần mềm
  3. Phần mềm với độ tin cậy cao

ANSWER**: A**

1. Kết quả chuyển giao của giai đoạn “Thiết kế” trong mô hình thác nước là:

# Mô tả thành phần giao diện; Mô tả thành phần xử lý; Mô tả thành phần dữ liệu

* 1. Danh sách các yêu cầu cùng với thông tin chi tiết về từng yêu cầu
  2. Các phản ánh của khách hàng trong quá trình sử dụng phần mềm
  3. Chương trình nguồn của phần mềm với cấu trúc cơ sở dữ liệu tương ứng

ANSWER**: A**

1. Kết quả chuyển giao của giai đoạn “Lập trình (cài đặt)” trong mô hình thác nước là:
   1. Mô hình xử lý; Mô hình dữ liệu
   2. Danh ách các yêu cầu cùng với thông tin chi tiết về từng yêu cầu

# Chương trình nguồn của phần mềm với cấu trúc cơ sở dữ liệu tương ứng

* 1. Phần mềm với độ tin cậy cao

ANSWER**: C**

1. Kết quả chuyển giao của giai đoạn “Kiểm thử” trong mô hình thác nước là:
   1. Mô hình xử lý; Mô hình dữ liệu
   2. Danh ách các yêu cầu cùng với thông tin chi tiết về từng yêu cầu
   3. Chương trình nguồn của phần mềm với cấu trúc cơ sở dữ liệu tương ứng

# Phần mềm với độ tin cậy cao

ANSWER**: D**

1. Mô hình thác nước thích hợp với:
   1. Những hệ thống lớn và phức tạp

# Những hệ thống đã hiểu rõ về yêu cầu nghiệp vụ ngay từ ban đầu

* 1. Những hệ thống không xác định rõ yêu cầu nghiệp vụ
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Mô hình bản mẫu thích hợp với:
   1. Những hệ thống lớn và phức tạp
   2. Những hệ thống đã hiểu rõ về yêu cầu nghiệp vụ ngay từ ban đầu

# Những hệ thống chưa xác định rõ yêu cầu nghiệp vụ

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Mô hình xoắn ốc thích hợp với:

# Những hệ thống lớn và phức tạp

* 1. Những hệ thống đã hiểu rõ về yêu cầu nghiệp vụ ngay từ ban đầu
  2. Những hệ thống không xác định rõ yêu cầu nghiệp vụ
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

**Chương 3: Quy trình phát triển phần mềm thống nhất Rational Unified Process (RUP)**

1. Trong kiến trúc của RUP, trục hoành là chiều biểu diễn:
   1. Vòng đời của quy trình
   2. Các tiến trình của quy trình

# Thời gian và vòng đời của quy trình

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Trong kiến trúc của RUP, trục tung là chiều biểu diễn:
   1. Vòng đời của quy trình

# Các tiến trình của quy trình

* 1. Thời gian và vòng đời của quy trình
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn khởi tạo trong RUP:
   1. Thiết lập phạm vi phần mềm
   2. Thiết lập các điều kiện biên của dự án

# Thiết lập phạm vi phần mềm và các điều kiện biên của dự án

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn phác thảo trong RUP:
   1. Thiết lập phạm vi phần mềm

# Phân tích các vấn đề nghiệp vụ, xác định kiến trúc hợp lý, xây dựng kế hoạch cho dự án, giới hạn các yếu tố rủi ro cao nhất

* 1. Thiết lập các điều kiện biên của dự án
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Mục tiêu chính của giai đoạn xây dựng trong RUP:
   1. Thiết lập phạm vi phần mềm và các điều kiện biên của dự
   2. Phân tích các vấn đề nghiệp vụ, xác định kiến trúc hợp lý, xây dựng kế hoạch cho dự án, giới hạn các yếu tố rủi ro cao nhất

# Xây dựng sản phẩm phần mềm hoàn thiện sẵn sàng chuyển giao cho người sử dụng

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Trong RUP, chuyển giao sản phẩm cho những người sử dụng bao gồm:
   1. Hoàn chỉnh sản phẩm

# Hoàn chỉnh sản phẩm, phân phối, huấn luyện, hỗ trợ và bảo trì cho đến khi người sử dụng hài lòng

* 1. Hỗ trợ và bảo trì
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Mục tiêu của mô hình hoá nghiệp vụ trong RUP là:
   1. Hiểu được vấn đề đang tồn tại trong tổ chức và đề xuất cải tiến
   2. Để đảm bảo khách hàng, người dùng cuối, người phát triển có sự hiểu biết thống nhất về hệ thống
   3. Để tìm ra những yêu cầu hệ thống cần thiết

# Tất cả phương án trên

ANSWER**: D**

1. Mục tiêu của mô hình hoá nghiệp vụ trong RUP là:
   1. Thiết lập và duy trì sự đúng đắn về yêu cầu của khách hàng hoặc các nhân tố khác về

# Để đảm bảo khách hàng, người dùng cuối, người phát triển có sự hiểu biết thống nhất về hệ thống

* 1. Xác định giới hạn của hệ thống
  2. Tất cả phương án trên

ANSWER**: B**

1. Mục tiêu của mô hình hoá nghiệp vụ trong RUP là:
   1. Thiết lập và duy trì sự đúng đắn về yêu cầu của khách hàng hoặc các nhân tố khác về
   2. Xác định giới hạn của hệ thống

# Để tìm ra những yêu cầu hệ thống cần thiết

* 1. Tất cả phương án trên

ANSWER**: C**

1. Mục tiêu của quản lý yêu cầu trong RUP là:
   1. Thiết lập và duy trì sự đúng đắn về yêu cầu của khách hàng hoặc các nhân tố khác về những gì mà hệ thống sẽ thực hiện
   2. Giúp cho người phát triển hiểu rõ hơn về những yêu cầu của hệ thống
   3. Xác định giới hạn của hệ thống

# Tất cả phương án trên

ANSWER**: D**

1. Mục tiêu của quản lý yêu cầu trong RUP là:
   1. Xác định cách thức viết mã cài đặt

# Giúp cho người phát triển hiểu rõ hơn về những yêu cầu của hệ thống

* 1. Cài đặt các lớp và đối tượng như là các thành phần
  2. Tất cả phương án trên

ANSWER**: B**

1. Mục tiêu của cài đặt trong RUP là:
   1. Xác định cách thức viết mã cài đặt
   2. Cài đặt các lớp và đối tượng như là các thành phần
   3. Tích hợp vào trong một hệ thống có thể thực thi được

# Tất cả phương án trên

ANSWER**: D**

1. Mục tiêu của cài đặt trong RUP là:
   1. Thiết lập và duy trì sự đúng đắn về yêu cầu của khách hàng hoặc các nhân tố khác về những gì mà hệ thống sẽ thực hiện
   2. Xác định giới hạn của hệ thống

# Tích hợp vào trong một hệ thống có thể thực thi được

* 1. Tất cả phương án trên

ANSWER**: C**

1. Mục đích của kiểm thử trong RUP là:
   1. Chứng minh phần mềm không có lỗi
   2. Kiểm tra tính tiện dụng của phần mềm

# Đảm bảo chất lượng của phần mềm

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Các công việc liên quan đến kiểm thử trong RUP là:
   1. Xét duyệt sự tương tác giữa các thành phần trong hệ thống
   2. Xét duyệt sự tích hợp đúng đắn các thành phần
   3. Xét duyệt tất cả các yêu cầu đã được cài đặt

# Tất cả các phương án trên

ANSWER**: D**

1. Mục đích của triển khai ứng dụng trong RUP là:
   1. Làm mịn phần mềm
   2. Phát hiện lỗi của phần mềm

# Đưa sản phẩm phần mềm đến người sử dụng

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Công việc của triển khai ứng dụng trong RUP gồm:
   1. Đóng gói phần mềm
   2. Cài đặt phần mềm
   3. Huấn luyện người sử dụng

# Tất cả phương án trên

ANSWER**: D**

1. Những người triển khai ứng dụng trong RUP là:
   1. Người quản lý triển khai, Người viết tài liệu kỹ thuật, Người phát triển, Người cài đặt, Người kiểm thử
   2. Người quản lý triển khai, Người quản lý dự án, Người phát triển, Người cài đặt, Người kiểm thử

# Người quản lý triển khai, Người quản lý dự án, Người viết tài liệu kỹ thuật, Người phát triển, Người cài đặt, Người kiểm thử

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Các tài liệu khi triển khai ứng dụng trong RUP là:
   1. Phần mềm có thể thực thi, Các lưu ý, Tài liệu huấn luyện sử dụng

# Phần mềm có thể thực thi, Hướng dẫn cài đặt, Các lưu ý, Tài liệu huấn luyện sử dụng

* 1. Phần mềm có thể thực thi, Hướng dẫn cài đặt, Các lưu ý
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Mục đích của quản lý cấu hình và sự thay đổi trong RUP là:

# Theo dõi và duy trì tính toàn vẹn của hệ thống trong quá trình phát triển

* 1. Duy trì hệ thống
  2. Đảm bảo hệ thống luôn vận hành
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Mục đích của quản lý dự án trong RUP là:
   1. Cung cấp một khung để quản lý dự án, quản lý rủi ro
   2. Cung cấp các hướng dẫn thực hành để lập kế hoạch, thực thi và theo dõi

# Cung cấp một khung để quản lý dự án, quản lý rủi ro, Cung cấp các hướng dẫn thực hành để lập kế hoạch, thực thi và theo dõi

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Mục đích của quản lý dự án trong RUP là:

# Cung cấp một khung để quản lý dự án, quản lý rủi ro

* 1. Duy trì hệ thống
  2. Cung cấp một khung để quản lý dự án, quản lý rủi ro, duy trì hệ thống
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Mục đích của quản lý dự án trong RUP là:
   1. Đảm bảo hệ thống luôn vận hành

# Cung cấp các hướng dẫn thực hành để lập kế hoạch, thực thi và theo dõi

* 1. Đảm bảo hệ thống luôn vận hành, cung cấp các hướng dẫn thực hành để lập kế hoạch, thực thi và theo dõi
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Mục đích của quản lý ứng dụng trong RUP là:

# Hỗ trợ sự phát triển hệ thống bằng các quy trình và công cụ

* 1. Hỗ trợ sự phát triển hệ thống bằng các quy trình
  2. Hỗ trợ sự phát triển hệ thống bằng các công cụ
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

**Chương 4: Quy trình phát triển phần mềm eXtreme Programming (XP)**

1. XP là viết tắt của:
   1. Xtreme Programming

# eXtreme Programming

* 1. eXtreme Program
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Cách thức làm việc của các nhân tố trong XP là:
   1. Làm việc độc lập không có sự trợ giúp của người khác

# Làm việc theo nhóm

* 1. Làm việc theo sự chỉ đạo của người khác
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Nhóm kết hợp làm việc của XP gồm có:
   1. Khách hàng
   2. Lập trình viên
   3. Nhà quản trị

# Tất cả đều đúng

ANSWER**: D**

1. Nhóm kết hợp làm việc của XP gồm có:
   1. Quản trị mạng
   2. Kiểm nghiệm viên

# Khách hàng; Lập trình viên; Nhà quản trị

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. XP cho ra sản phẩm phần mềm nhanh và tốn ít chi phí vì có:
   1. Phương thức làm việc theo nhóm
   2. Tận dụng các công cụ sẵn có
   3. Coi khách hàng như một thành viên

# Tất cả đều đúng

ANSWER**: D**

1. XP cho ra sản phẩm phần mềm nhanh và tốn ít chi phí vì có:

# Phương thức làm việc theo nhóm

* 1. Đội ngũ nhân vên có chuyên môn cao
  2. Nhân viên làm việc nhiệt tình
  3. Tất cả đều đúng

ANSWER**: A**

1. Sự đơn giản trong XP thể hiện:
   1. Phần thiết kế được thiết lập một cách đơn giản nhất, cho phép có được đặc tính 'mở' cao
   2. Phần thiết kế và mã nguồn được thiết lập một cách đơn giản nhất, không cho phép có được đặc tính 'mở'

# Phần thiết kế và mã nguồn được thiết lập một cách đơn giản nhất, cho phép có được đặc tính 'mở' cao

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. XP xử lý phản hồi từ:
   1. Khách hàng
   2. Nhóm phát triển

# Khách hàng và Nhóm phát triển

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. XP đưa ra số lượng phương án thực hành là:
   1. 10
   2. 11

# 12

* 1. 13

ANSWER**: C**

1. Trách nhiệm của khách hàng trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển
   2. Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm

# Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển, định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Trách nhiệm của nhóm phát triển trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp)
   2. Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story

# Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp), Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Trách nhiệm của khách hàng trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp)
   2. Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story
   3. Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp), Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story

# Tất cả đều sai

ANSWER**: D**

1. Trách nhiệm của nhóm phát triển trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển
   2. Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm
   3. Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển, Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm

# Tất cả đều sai

ANSWER**: D**

1. Trách nhiệm của khách hàng trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp)

# Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm

* 1. Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp), Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Trách nhiệm của nhóm phát triển trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm

# Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story

* 1. Định ra thời điểm và chu kỳ bàn giao sản phẩm, Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Trách nhiệm của khách hàng trong việc lập kế hoạch của XP:

# Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển

* 1. Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story
  2. Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển, Ước lượng thời gian, nhân công cũng như giá thành để phát triển từng user story
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Trách nhiệm của nhóm phát triển trong việc lập kế hoạch của XP:
   1. Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển

# Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp)

* 1. Ước lượng yêu cầu kỹ thuật (để phát triển) cho từng user story (ước lượng độ phức tạp), Mô tả tính năng phần mềm cần phát triển
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. XP sử dụng chung một hệ thống các thuật ngữ biểu diễn hệ thống cần phát triển để:

# Dùng trao đổi giữa các thành viên trong nhóm

* 1. Dùng trong mã nguồn
  2. Dùng trao đổi giữa các thành viên trong nhóm, Dùng trong mã nguồn
  3. Tất cả đề sai

ANSWER**: A**

1. XP sử dụng chung một hệ thống các thuật ngữ biểu diễn hệ thống cần phát triển để:
   1. Thống nhất cách gọi

# Dùng trao đổi với khách hàng

* 1. Thống nhất cách gọi, Dùng trao đổi với khách hàng
  2. Tất cả đề sai

ANSWER**: B**

1. XP sử dụng chung một hệ thống các thuật ngữ biểu diễn hệ thống cần phát triển để:
   1. Dùng trao đổi giữa các thành viên trong nhóm
   2. Dùng trao đổi với khách hàng

# Dùng trao đổi giữa các thành viên trong nhóm, Dùng trao đổi với khách hàng

* 1. Tất cả đề sai

ANSWER**: C**

1. XP chuyển giao từng phần của dự án cho khách hàng là vì:

# Cần có ngày sự phản hồi của khách hàng từ đó kịp thời hiệu chỉnh cho phù hợp

* 1. Để dự án nhanh hoàn thiện
  2. Để khách hàng dùng dần từng modun một
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Các dự án của XP thường được đơn giản ở mức tối đa vì:

# Đảm bảo rằng sau này nếu có cần thay đổi thì chi phí cũng rất nhỏ

* 1. Dễ kiểm soát mã nguồn
  2. Đảm bảo rằng sau này nếu có cần thay đổi thì chi phí cũng rất nhỏ, Dễ kiểm soát mã nguồn
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Các lập trình viên XP thực hiện việc kiểm thử liên tục ở ngay từng module của mình nhằm:
   1. Chứng minh mã nguồn không có lỗi

# Phát hiện sớm các lỗi để kịp thời hiệu chỉnh

* 1. Chứng minh mã nguồn không có lỗi, Phát hiện sớm các lỗi để kịp thời hiệu chỉnh
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. XP tích hợp mã nguồn của các thành viên trong nhóm phát triển bao nhiêu lần/trên ngày:
   1. 1/ngày
   2. 2/ngày
   3. 3/ngày

# Vài lần/ngày

ANSWER**: D**

1. Tại sao XP liên tục tích hợp mã nguồn của các thành viên trong nhóm phát triển:
   1. Để các thành viên có thể xem mã nguồn của nhau
   2. Để tránh mất mã nguồn

# Để giúp cho việc phát hiện và sửa lỗi thích hợp nhanh hơn và rẻ hơn

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. XP cho khách hàng làm việc cùng trong suốt quá trình phát triển phần mềm là vì:

# Để giúp cho nhóm phát triển có điều kiện tham khảo trực tiếp ý kiến của khách hàng, trao đổi về hệ thống cần được phát triển

* 1. Để giảm tải công việc cho các thành viên
  2. Để giúp cho nhóm phát triển có điều kiện tham khảo trực tiếp ý kiến của khách hàng, trao đổi về hệ thống cần được phát triển, để giảm tải công việc cho các thành viên
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. XP khuyễn cáo nhân viên không nên làm việc quá bao nhiêu giờ/tuần:
   1. 35

# 40

* 1. 45
  2. 50

ANSWER**: B**

1. Tại sao XP khuyến cáo nhân viên không nên làm việc quá giờ quy định:
   1. Sợ nhân viên chán nản

# Để đảm bảo chất lượng sản phẩm

* 1. Sợ nhân viên chán nản, Để đảm bảo chất lượng sản phẩm
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Tại sao XP phải sử dụng các chuẩn viết mã:
   1. Để các thành viên có thể sao chép mã nguồn của nhau

# Để chương trình (mã nguồn) có thể hiểu được một cách dễ dàng

* 1. Để các thành viên có thể sao chép mã nguồn của nhau, Để chương trình (mã nguồn) có thể hiểu được một cách dễ dàng
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

**Chương 5. Khảo sát và phân tích yêu cầu**

1. Khi phân tích yêu cầu về tốc độ cần quan tâm đến yếu tố:
   1. Băng thông (độ rộng của đường truyền mạng)
   2. Việc thiết kế cơ sở dữ liệu
   3. Khả năng chứa

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Khi phân tích yêu cầu về bảo mật cần quan tâm đến yếu tố:
   1. Mức độ bảo mật
   2. Môi trường bảo mật
   3. Ảnh hưởng của bảo mật

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Quyền trên hệ thống bao gồm:
   1. Quyền kết nối cơ sở dữ liệu
   2. Các câu lệnh định nghĩa dữ liệu (DDL)
   3. Các câu lệnh thao tác dữ liệu (DML)

# Quyền kết nối cơ sở dữ liệu, Các câu lệnh định nghĩa dữ liệu (DDL)

ANSWER**: D**

1. Quyền trên đối tượng bao gồm:
   1. Quyền kết nối cơ sở dữ liệu
   2. Các câu lệnh định nghĩa dữ liệu (DDL)

# Các câu lệnh thao tác dữ liệu (DML)

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Các phép toán trong ngôn ngữ thao tác dữ liệu DMLbao gồm:
   1. INSERT, UPDATE, DELETE
   2. COMMIT, ROLLBACK

# INSERT, UPDATE, DELETE, SELECT

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Các phép toán trong ngôn ngữ điều khiển dữ liệu DCL gồm có:
   1. INSERT, UPDATE, DELETE

# COMMIT, ROLLBACK

* 1. INSERT, UPDATE, DELETE, SELECT
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Các phép toán trong ngôn ngữ định nghĩa dữ liệu DDL gồm có:
   1. COMMIT, ROLLBACK
   2. INSERT, UPDATE, DELETE, SELECT

# CREATE.., ALTER.., DROP…

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Khi phân tích khả năng mở rộng yêu cầu cần quan tâm đến yếu tố:
   1. Băng thông (độ rộng của đường truyền mạng)

# Việc thiết kế cơ sở dữ liệu

* 1. Khả năng chứa
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Để giảm bớt chi phí vận hành phần mềm cần:

# Chương trình được kiểm thử và chạy debug trước khi đưa vào sử dụng

* 1. Cấu hình phần cứng tốt
  2. Khả năng chứa tốt
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Khi phân tích yêu cầu tích hợp cần quan tâm đến:
   1. Chuyển đổi dữ liệu cũ sang khuôn dạng mới
   2. Tích hợp ứng dụng với phần mềm cũ

# Chuyển đổi dữ liệu cũ sang khuôn dạng mới, Tích hợp ứng dụng với phần mềm cũ

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Loại thông tin chính khi xác định yêu cầu phần mềm là:
   1. Tên công việc ứng với từng yêu cầu
   2. Người hoặc bộ phận sẽ thực hiện công việc
   3. Địa điểm và thời gian thực hiện công việc

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Loại thông tin nào dưới đây khi xác định yêu cầu phần mềm:

# Cách thức tiến hành và các quy định liên quan

* 1. Cơ sở hạ tầng
  2. Phạm vi của hệ thống
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Yêu cầu chức năng hệ thống bao gồm:
   1. Môi trường; Kết xuất; Tự động; Phân quyền; Sao lưu

# Môi trường; Mô phỏng; Tự động; Phân quyền; Sao lưu

* 1. Lưu trữ; Mô phỏng; Tự động; Phân quyền; Sao lưu
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Yêu cầu chức năng nghiệp vụ bao gồm:
   1. Lưu trữ; Kết xuất; Tra cứu; Sao lưu
   2. Lưu trữ; Tra cứu; Tính toán; Sao lưu

# Lưu trữ; Tra cứu; Tính toán; Kết xuất

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Yêu cầu phi chức năng liên quan đến người dùng bao gồm:

# Tính tiến hoá; Tính tiện dụng; Tính hiệu quả; Tính tương thích

* 1. Tính tiến hoá; Tính tái sử dụng; Tính hiệu quả; Tính tương thích
  2. Tính tiến hoá; Tính tiện dụng; Tính hiệu quả; Tính bảo trì
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Yêu cầu phi chức năng liên quan đến chuyên viên tin học bao gồm:
   1. Tính tiến hoá; Tính tiện dụng; Tính hiệu quả; Tính bảo trì
   2. Tính tiến hoá; Tính tái sử dụng; Tính hiệu quả; Tính tương thích

# Tính tái sử dụng; Tính bảo trì

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Đối tượng tham gia xác định yêu cầu gồm:
   1. Chuyên viên tin học
   2. Nhà chuyên môn

# Chuyên viên tin học và Nhà chuyên môn

* 1. Người sử dụng

ANSWER**: C**

1. Nhược điểm của hình thức “Quan sát” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Chi phí chuẩn bị lớn
   2. Khó thực hiện

# Mất nhiều thời gian

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Nhược điểm của hình thức “Phỏng vấn” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Khó thực hiện
   2. Không hiệu quả
   3. Cả hai phương án trên

# Đòi hỏi kỹ năng giao tiếp

ANSWER**: D**

1. Nhược điểm của hình thức “Họp nhóm” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Khó thực hiện
   2. Không hiệu quả

# Mất nhiều công sức, thời gian và tiền bạc để chuẩn bị

* 1. Đòi hỏi kỹ năng giao tiếp

ANSWER**: C**

1. Ưu điểm của hình thức “Quan sát” khi khảo sát hiện trạng:

# Nhận được các hiểu biết tốt về môi trường công tác hiện tại, vấn đề và quá trình xử lý thông qua quan sát

* 1. Nhận được thông tin chất lượng và số lượng
  2. Cả hai phương án trên
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Ưu điểm của hình thức “Phỏng vấn” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Nhận được các hiểu biết tốt về môi trường công tác hiện tại, vấn đề và quá trình xử lý thông qua quan sát
   2. Kỹ sư phần mềm không bị định kiến

# Nhận được cả thông tin chất lượng và số lượng

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Ưu điểm của hình thức “Họp nhóm” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Nhận được các hiểu biết tốt về môi trường công tác hiện tại, vấn đề và quá trình xử lý thông qua quan sát

# Nhận được cả thông tin tổng hợp và chi tiết

* 1. Nhận được cả thông tin chất lượng và số lượng
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Trước khi tiến hành phỏng vấn khách hàng cần chuẩn bị:
   1. Kế hoạch phỏng vấn (con người, thời gian, địa điểm)
   2. Bộ câu hỏi

# Kế hoạch phỏng vấn (con người, thời gian, địa điểm), Bộ câu hỏi

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Trong khi phỏng vấn khách hàng cần chú ý:
   1. Chỉ hỏi các câu hỏi liên quan đến nghiệp vụ hệ thống
   2. Lắng nghe, không nhìn ra ngoài khi khách hàng trình bày
   3. Góp ý khéo với khách hàng

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Ưu điểm của hình thức “Phỏng vấn” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Nhận được các hiểu biết tốt về môi trường công tác hiện tại, vấn đề và quá trình xử lý thông qua quan sát

# Nhận được cả thông tin đầy đủ và chi tiết

* 1. Kỹ sư phần mềm không bị định kiến
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Ưu điểm của hình thức “Quan sát” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Nhận được thông tin chất lượng và số lượng
   2. Nhận được cả thông tin đầy đủ và chi tiết

# Khắc phục ngăn cách giữa chuyên viên tin học và người được phỏng vấn

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Nhược điểm của hình thức “Họp nhóm” khi khảo sát hiện trạng:
   1. Thói quen dễ thay đổi khi biết mình bị quan sát
   2. Đòi hỏi kỹ năng giao tiếp

# Mời không đúng thành viên dẫn đến chậm có kết quả

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Tìm hiểu tổng quan về thế giới thực bao gồm:

# Quy mô hoạt động; Các hoạt động mà đơn vị có tham gia

* 1. Đối nội; Đối ngoại; Chức danh
  2. Cả hai phương án trên
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Tìm hiểu hiện trạng tổ chức bao gồm:
   1. Quy mô hoạt động; Các hoạt động mà đơn vị có tham gia

# Đối nội; Đối ngoại; Chức danh

* 1. Thông tin đầu vào
  2. Thông tin kết xuất

ANSWER**: B**

1. Tìm hiểu hiện trạng nghiệp vụ bao gồm:
   1. Quy mô hoạt động; Các hoạt động mà đơn vị có tham gia
   2. Đối nội; Đối ngoại; Chức danh

# Thông tin đầu vào; Quá trình xử lý; Thông tin kết xuất

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Xác định yêu cầu chức năng nghiệp vụ là:
   1. Xác định bộ phận (người dùng) sẽ sử dụng phần mềm
   2. Xác định các công việc mà người dùng sẽ thực hiện trên phần mềm

# Cả 2 phương án trên

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

**Chương 6. Mô hình hoá hệ thống**

1. Mô hình hoá miền thông tin cần thực hiện:
   1. Định danh dữ liệu (đối tượng, thực thể)
   2. Định nghĩa các thuộc tính
   3. Mỗi quan hệ giữa các dữ liệu

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Mô hình hoá chức năng cần thực hiện:
   1. Định danh các chức năng
   2. Xác định cách thức dữ liệu di chuyển trong hệ thống
   3. Xác định tác nhân tạo dữ liệu và tác nhân tiêu thụ dữ liệu

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Phát biểu nào sau đây sai khi vẽ luồng thông tin:
   1. Luồng thông tin cho nối giữa tác nhân và tiến trình, giữa tiến trình và kho
   2. Mỗi luồng thông tin chỉ có một chiều (một mũi tên)

# Luồng thông tin cho phép từ một tiến trình vào chính nó

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Phát biểu nào sau đây đúng khi vẽ luồng thông tin giữa một tiến trình chỉ đọc và kho:
   1. Chỉ có một luồng thông tin từ tiến trình về kho

# Chỉ có một luồng thông tin từ kho về tiến trình

* 1. Có cả 2 luồng thông tin ngược chiều nhau
  2. Không có luồng thông tin nào

ANSWER**: B**

1. Phát biểu nào sau đây đúng khi vẽ luồng thông tin giữa một tiến trình thực hiện phép toán ghi và kho:
   1. Chỉ có một luồng thông tin từ tiến trình về kho
   2. Chỉ có một luồng thông tin từ kho về tiến trình

# Có cả 2 luồng thông tin ngược chiều nhau

* 1. Không có luồng thông tin nào

ANSWER**: C**

**Chương 7. Thiết kế hệ thống**

1. Khi tạo bảng, ràng buộc mức cột khác với ràng buộc mức bảng ở chỗ:
   1. Ràng buộc mức cột viết ngay sau tên cột đó và không có dấu phẩy
   2. Ràng buộc mức bảng viết sau dấu phẩy

# Ràng buộc mức cột viết ngay sau tên cột đó và không có dấu phẩy, Ràng buộc mức bảng viết sau dấu phẩy

* 1. Không có sự khác nhau

ANSWER**: C**

1. Khi tạo bảng, đặt ràng buộc khoá quan hệ (foreign key) ở:
   1. Bảng cha

# Bảng con

* 1. Cả bảng cha và bảng con
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Yêu cầu đối với việc thiết lập ràng buộc quan hệ giữa 2 cột của 2 bảng là:
   1. Hai cột đó phải cùng kiểu dữ liệu và độ rộng
   2. Cột bên bảng cha là khoá chính
   3. Cột bên bảng con là khóa ngoại

# Tất cả đều đúng

ANSWER**: D**

1. Mũi tên vẽ mối quan hệ giữa 2 bảng trong sơ đồ logic theo hướng:
   1. Từ bảng cha đến bảng con

# Từ bảng con đến bảng cha

* 1. Cả hai chiều
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Khi xoá một bản ghi trong bảng, có thể sẽ ảnh hướng đến:
   1. Ràng buộc khoá chính trong bảng đó
   2. Ràng buộc khoá quan hệ trong bảng đó

# Ràng buộc khoá quan hệ ở bảng con khác có tham chiếu quan hệ đến bảng đó

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Khi sửa một cột khoá quan hệ trong bảng, có thể sẽ ảnh hướng đến:
   1. Ràng buộc khoá chính không bao gồm cột đó
   2. Ràng buộc NOT NULL
   3. Ràng buộc khoá duy nhất không bao gồm cột đó

# Tất cả đều sai

ANSWER**: D**

1. Khi thêm một một bản ghi mới vào bảng, có thể sẽ ảnh hướng đến:
   1. Ràng buộc khoá chính trong bảng
   2. Ràng buộc NOT NULL trong bảng
   3. Ràng buộc khoá quan hệ trong bảng

# Tất cả đều đúng

ANSWER**: D**

1. Khi thiết kế dữ liệu với yêu cầu tính đúng đắn cần thoả mãn:
   1. Đảm bảo chính xác về mặt ngữ nghĩa các thông tin
   2. Đảm bảo đầy đủ các thông tin

# Đảm bảo đầy đủ và chính xác về mặt ngữ nghĩa các thông tin

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Khi thiết kế dữ liệu với yêu cầu tính tiến hoá cần thoả mãn:

# Vẫn đảm bảo tính đúng đắn nhưng thoả mãn thêm tính tiến hoá

* 1. Đảm bảo tính tiến hoá
  2. Đảm bảo đầy đủ và chính xác về mặt ngữ nghĩa các thông tin
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Khi thiết kế dữ liệu với yêu cầu tính hiệu quả cần thoả mãn:
   1. Đảm bảo tốc độ nhanh, lưu trữ tối ưu

# Vẫn đảm bảo tính đúng đắn, tính tiến hoá nhưng thoả mãn thêm tốc độ nhanh và lưu trữ tối ưu

* 1. Đảm bảo đầy đủ và chính xác về mặt ngữ nghĩa các thông tin
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Khi thiết kế dữ liệu với yêu cầu hệ thống cần thoả mãn:
   1. Đảm bảo việc sao lưu dữ liệu

# Vẫn đảm bảo các yêu cầu về chất lượng nhưng thoả mãn thêm yêu cầu về hệ thống (phân quyền, cấu hình, môi trường…)

* 1. Đảm bảo việc phân quyền, khai báo hệ thống
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Khi vẽ đường quan hệ giữa 2 bảng ĐỘC\_GIẢ và PHIẾU\_MƯỢN trong sơ đồ logic, đường mũi tên chỉ về đâu? Biết rằng mỗi độc giả có thể mượn nhiều sách, mỗi phiếu mượn xác định duy nhất một dộc giả.

# Chỉ về bảng ĐỘC\_GIẢ

* 1. Chỉ về bảng PHIẾU\_MƯỢN
  2. Chỉ về cả 2 bảng
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Khi vẽ đường quan hệ giữa 2 bảng SÁCH và CHI\_TIẾT\_PHIẾU\_MƯỢN trong sơ đồ logic, đường mũi tên chỉ về đâu? Biết rằng mỗi sách có thể có nhiều chi tiết phiếu mượn, mỗi chi tiết phiếu mượn xác định duy nhất một sách.
   1. Chỉ về bảng CHI\_TIẾT\_PHIẾU\_MƯỢN

# Chỉ về bảng SÁCH

* 1. Chỉ về cả 2 bảng
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Yêu cầu về tốc độ truy xuất dữ liệu có liên quan đến:
   1. Giao diện phần mềm
   2. Cấu trúc thiết kế cơ sở dữ liệu
   3. Cấu trúc truy vấn dữ liệu

# Cấu trúc thiết kế cơ sở dữ liệu, Cấu trúc truy vấn dữ liệu

ANSWER**: D**

1. Mục tiêu chính của thiết kế giao diện là:
   1. Mô tả cấu trúc chương trình
   2. Mô tả cấu trúc dữ liệu

# Mô tả hệ thống các màn hình giao diện

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Các thông tin cần mô tả một màn hình giao diện gồm:
   1. Tên màn hình (Tên công việc muốn thực hiện trên máy tính)
   2. Nội dung (Cấu trúc thành phần bên trong màn hình)

# Tên màn hình (Tên công việc muốn thực hiện trên máy tính), Nội dung (Cấu trúc thành phần bên trong màn hình)

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Nội dung của màn hình giao diện gồm các thành phần:
   1. Thành phần dữ liệu
   2. Thành phần xử lý

# Thành phần dữ liệu và Thành phần xử lý

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Phân loại màn hình gao diện gồm:
   1. Màn hình chính; Màn hình nhập liệu; Màn hình tra cứu

# Màn hình chính; Màn hình nhập liệu; Màn hình kết quả; Màn hình thông báo; Màn hình tra cứu

* 1. Màn hình chính; Màn hình nhập liệu; Màn hình kết quảMàn hình tra cứu
  2. Màn hình chính; Màn hình nhập liệu; Màn hình thông báo; Màn hình tra cứu

ANSWER**: B**

1. Ý nghĩa sử dụng của màn hình chính:
   1. Cho phép người dùng nhập liệu và tính toán

# Cho phép người dùng chọn được công việc mà họ muốn thực hiện trên máy tính

* 1. Cho phép người dùng tra cứu, tìm kiếm thông tin
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Ý nghĩa sử dụng của màn hình tra cứu:
   1. Cho phép người dùng nhập liệu và tính toán
   2. Cho phép người dùng chọn được công việc mà họ muốn thực hiện trên máy tính

# Cho phép người dùng tìm kiếm và xem các thông tin về các đối tượng

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Ý nghĩa sử dụng của màn nhập liệu:
   1. Cho phép người tìm kiếm, tra cứu thông tin
   2. Cho phép người dùng chọn được công việc mà họ muốn thực hiện trên máy tính

# Cho phép người dùng thực hiện các công việc có liên quan đến ghi chép trong thế giới thực

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Nội dung của màn hình chính gồm:
   1. Tiêu chí tra cứu
   2. Kết quả tra cứu

# Danh sách các công việc có thể thực hiện với phần mềm

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Hình thức trình bày của thiết kế màn hình chính gồm:
   1. Phím nóng Thực đơn; Biểu tượng
   2. Thực đơn; Phím nóng; Biểu tượng; Sơ đồ

# Thực đơn; Phím nóng; Biểu tượng; Sơ đồ; Tích hợp

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Nội dung của màn hình tra cứu gồm:
   1. Thông tin nhập liệu
   2. Thông tin tính toán

# Tiêu chí tra cứu và Kết quả tra cứu

* 1. Cả 3 phương án trên

ANSWER**: C**

1. Nội dung của màn hình nhập liệu gồm:

# Thông tin nhập liệu và Thông tin tính toán

* 1. Tiêu chí tra cứu và Kết quả tra cứu
  2. Danh sách các công việc có thể thực hiện với phần mềm
  3. Cả 3 phương án trên

ANSWER**: A**

1. Nhóm phép toán Single-Row là:

# A. =, <>, <, <=, >, >=

1. EXISTS, NOT EXISTS
2. IN, NOT IN, All, ANY
3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Nhóm phép toán Multiple-Row là: A. =, <>, <, <=, >, >=
2. EXISTS, NOT EXISTS

# IN, NOT IN, All, ANY

1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Truy vấn con dạng Single-Row SubQuery trả kết quả về:

# Một cột, một dòng

* 1. Một cột, nhiều dòng
  2. Nhiều cột, nhiều dòng
  3. Nhiều cột, một dòng

ANSWER**: A**

1. Truy vấn con dạng Multiple-Row SubQuery trả kết quả về:
   1. Một cột, một dòng

# Một cột, nhiều dòng

* 1. Nhiều cột, nhiều dòng
  2. Nhiều cột, một dòng

ANSWER**: B**

1. Truy vấn con dạng Multiple-Column SubQuery trả kết quả về:
   1. Một cột, một dòng
   2. Một cột, nhiều dòng

# Nhiều cột

* 1. Nhiều dòng

ANSWER**: C**

1. Phép toán Single-Row có thể so sánh với truy vấn con:

# Single-Row SubQuery

* 1. Multiple-Row SubQuery
  2. Multiple-Column SubQuery
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Phép toán Multiple-Row có thể so sánh với truy vấn con:
   1. Single-Row SubQuery
   2. Multiple-Row SubQuery
   3. Multiple-Column SubQuery

# Single-Row SubQuery, Multiple-Row SubQuery

ANSWER**: D**

1. Phép toán Exists/Not Exists có thể so sánh với truy vấn con:
   1. Single-Row SubQuery
   2. Multiple-Row SubQuery
   3. Multiple-Column SubQuery

# Cả 3 loại truy vấn trên

ANSWER**: D**

1. Tối ưu câu truy vấn để cải thiện tốc độ cần:
   1. Loại bỏ những bảng dư thừa (không liên quan) trong truy vấn
   2. Hạn chế sử dụng các hàm tính toán thống kê không cần thiết

# Loại bỏ những bảng dư thừa (không liên quan) trong truy vấn, Hạn chế sử dụng các hàm tính toán thống kê không cần thiết

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Trong cùng một bảng có thể:
   1. Tạo mối quan hệ giữa một cột đến một cột khác
   2. Truy vấn kết nối từ bảng tới chính nó

# Tạo mối quan hệ giữa một cột đến một cột khác, Truy vấn kết nối từ bảng tới chính nó

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

**Chương 8. Kiểm thử phần mềm**

1. Mục đích của việc kiểm thử phần mềm là:
   1. Chứng minh phần mềm không có lỗi

# Phát hiện lỗi của phần mềm

* 1. Chứng minh sự tồn tại của lỗi
  2. Tất cả đều sai

ANSWER**: B**

1. Nội dung của bộ kiểm thử bao gồm:
   1. Tên modun/chức năng muốn kiểm thử
   2. Dữ liệu vào

# Tên modun/chức năng muốn kiểm thử; Dữ liệu vào; Kết quả mong muốn; Kết quả thực tế

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Yêu cầu đối với kiểm thử phần mềm:
   1. Tính lặp lại
   2. Tính hệ thống
   3. Được lập tài liệu

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Đặc điểm của phương pháp kiểm thử hộp đen là:
   1. Dựa trên đặc tả các chức năng
   2. Chỉ chú tâm đến phát hiện sai sót
   3. Không quan tâm đến cài đặt cụ thể

# Cả 3 phương án trên

ANSWER**: D**

1. Một trong các đặc điểm của phương pháp kiểm thử hộp đen là:

# Chỉ chú tâm đến phát hiện sai sót

* 1. Quan tâm đến cài đặt cụ thể
  2. Dựa trên đặc tả cầu trúc
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Một trong các đặc điểm của phương pháp kiểm thử hộp đen là:
   1. Không chú tâm đến phát hiện sai sót
   2. Quan tâm đến cài đặt cụ thể

# Dựa trên đặc tả chức năng

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**

1. Công việc của phương pháp hộp trắng cần:

# Kiểm tra giao tiếp của đơn vị, dữ liệu cục bộ, các điều kiện biên và đảm bảo mọi con đường thực hiện phải đi qua ít nhất một lần

* 1. Kiểm tra dữ liệu cục bộ
  2. Kiểm tra các điều kiện biên
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Tính lặp lại trong yêu cầu kiểm thử phần mềm cần:

# Được lặp lại để kiểm tra xem lỗi đã được sửa hay chưa

* 1. Kiểm tra dữ liệu cục bộ
  2. Cần đảm bảo đã kiểm tra hết tất cả các trường hợp
  3. Tất cả đều sai

ANSWER**: A**

1. Tính hệ thống trong yêu cầu kiểm thử phần mềm cần:
   1. Được lặp lại để kiểm tra xem lỗi đã được sửa hay chưa
   2. Kiểm tra dữ liệu cục bộ

# Cần đảm bảo đã kiểm tra hết tất cả các trường hợp

* 1. Tất cả đều sai

ANSWER**: C**