

# QCM séquence 1: introduction architecture logicielle

Total des points 17/20

Adresse e-mail \*

bouneabdoulaye.mbacke@unchk.edu.sn

✓ Qu'est-ce qu'une architecture logicielle ? \*

1/1

- ☐ La conception des interfaces utilisateurs
- ☐ La gestion des bases de données
- ☒ La structure des structures (modules) d'un système
- ☐ La communication entre les processus distribués



✓ Qu'est-ce qui est inclus dans l'architecture logicielle d'un système ? \* 1/1

- ☐ Les bases de données utilisées
- ☐ Les machines ou dispositifs matériels utilisés
- ☐ Les contrôles du logiciel
- ☒ Les composants logiciels et leurs propriétés externes ✓

✓ Quelles sont les tâches de la phase de conception d'une architecture logicielle ? \*1/1

- ☐ Concevoir les fonctionnalités du logiciel
- ☐ Concevoir les tests du logiciel
- ☐ Concevoir les interfaces matérielles du logiciel
- ☒ Concevoir l'architecture, les interfaces utilisateurs, les bases de données, les contrôles du logiciel et le réseau ✓



✓ Quelle est l'utilité d'une architecture logicielle ? \*

1/1

- ☐ Permet de gérer les bases de données efficacement
- ☒ Facilite la compréhension des grands systèmes complexes, favorise la réutilisation, fournit un plan de développement et d'intégration, permet l'évolution du système, offre une base pour l'analyse approfondie de la conception, contribue à la gestion du projet
- ☐ Permet de communiquer entre les processus distribués
- ☐ Permet de concevoir des interfaces utilisateurs attrayantes



✓ Qu'est-ce que l'architecture en pipeline ? \*

1/1

- ☐ Un système de communication étendue à tous les partenaires
- ☒ Des sous-systèmes organisés en pipeline de filtres indépendants
- ☐ Un système avec une architecture client-serveur
- ☐ Un système où les sous-systèmes répondent aux événements



✓ Qu'est-ce que l'architecture tableau noir ?

1/1

- ☐ Qu'est-ce que l'architecture tableau noir ?
- ☒ Un système de communication où un des sous-systèmes est désigné comme le tableau noir ✓
- ☐ Un système de communication où les sous-systèmes répondent aux événements
- ☐ Un système de communication où les sous-systèmes sont organisés en architecture client-serveur

✓ Qu'est-ce que l'architecture par événements ? \*

1/1

- ☒ Un système où les sous-systèmes répondent aux événements ✓
- ☐ Un système de communication où les sous-systèmes sont organisés en pipeline de filtres indépendants
- ☐ Un système de communication où un des sous-systèmes est désigné comme le tableau noir
- ☐ Un système de communication où les sous-systèmes sont organisés en architecture client-serveur



✓ Qu'est-ce que l'architecture 2-tiers ? \*

1/1

- ☐ Une architecture où les sous-systèmes répondent aux événements
- ☒ Une architecture où la gestion des données est prise en charge par un SGBD centralisé sur un serveur dédié ✓
- ☐ Une architecture où les sous-systèmes communiquent via un tableau noir
- ☐ Une architecture où les sous-systèmes sont organisés en pipeline de filtres indépendants

✗ Qu'est-ce que le middleware dans l'architecture 2-tiers ? \*

0/1

- ☐ L'ensemble des couches réseau et services logiciels qui permettent le dialogue entre différents composants d'une application répartie
- ☐ Le dialogue entre le client et le serveur
- ☒ L'envoi de requêtes et les données en réponse ✗
- ☐ La gestion des données par le SGBD centralisé

Bonne réponse

- ☒ L'ensemble des couches réseau et services logiciels qui permettent le dialogue entre différents composants d'une application répartie



✓ Quels sont les inconvénients de l'architecture 2-tiers de première génération ? \*1/1

- ☐ Difficulté à concevoir des interfaces utilisateurs attrayantes
- ☐ Difficulté à gérer les bases de données
- ☒ Difficulté à soulager la charge du client, complexité et mises à jour régulières du poste client, adaptation difficile à des bandes passantes étroites, difficulté de modification de l'architecture initiale ✓
- ☐ Difficulté à communiquer entre les processus distribués

✓ Qu'est-ce qu'une architecture logicielle ? \* 1/1

- ☐ La communication entre les processus distribués
- ☐ La gestion des bases de données
- ☐ La conception des interfaces utilisateurs
- ☒ La structure des structures (modules) d'un système ✓



✓ Quels sont les composants logiciels d'une architecture logicielle ? \* 1/1

- ☐ Les processus distribués
- ☐ Les bases de données
- ☒ Les modules
- ☐ Les interfaces utilisateurs



✗ Quels sont les propriétés externes visibles des composants d'une architecture logicielle ? \*0/1

- ☐ Les processus distribués utilisés
- ☒ Les interfaces utilisateurs
- ☐ Les bases de données utilisées
- ☐ Les relations entre ces composants



Bonne réponse

- ☒ Les relations entre ces composants



✓ Qu'est-ce que la phase de conception d'une architecture logicielle ? \* 1/1

- ☒ Concevoir l'architecture et les interfaces utilisateurs ✓
- ☐ Concevoir les bases de données
- ☐ Concevoir le réseau de communication
- ☐ Concevoir les contrôles du logiciel

✓ Qu'est-ce que l'architecture d'un logiciel ? \* 1/1

- ☒ La structure des structures (modules) d'un système ✓
- ☐ La communication entre les processus distribués
- ☐ La gestion des bases de données
- ☐ La conception des interfaces utilisateurs





✓ Qu'est-ce qu'une architecture en pipeline ? \*

1/1

- ☐ Une architecture basée sur un tableau noir
- ☐ Une architecture client-serveur
- ☒ Des sous-systèmes organisés en pipeline de filtres indépendants
- ☐ Une architecture basée sur des événements



✗ Qu'est-ce qu'une architecture tableau noir ? \*

0/1

- ☐ Un médium de communication où tous les partenaires peuvent recevoir et transmettre des informations
- ☐ Une architecture basée sur un pipeline de filtres
- ☐ Une architecture client-serveur
- ☒ Une architecture basée sur des événements



Bonne réponse

- ☒ Un médium de communication où tous les partenaires peuvent recevoir et transmettre des informations



✓ Qu'est-ce qu'une architecture par événements ? \*

1/1

- ☐ Des sous-systèmes organisés en pipeline de filtres indépendants
- ☒ Des sous-systèmes qui répondent aux événements ✓
- ☐ Une architecture client-serveur
- ☐ Un médium de communication où tous les partenaires peuvent recevoir et transmettre des informations

✓ Qu'est-ce qu'une architecture 2-tiers ? \*

1/1

- ☐ Une architecture client-serveur
- ☐ Une architecture basée sur des événements
- ☒ Une architecture où la gestion des données est prise en charge par un SGBD centralisé sur un serveur dédié ✓
- ☐ Une architecture basée sur un pipeline de filtres



✓ Qu'est-ce que le middleware dans une architecture 2-tiers ? \*

1/1

- ☐ L'API du serveur qui définit les protocoles applicatifs
- ☐ Le client qui envoie des requêtes au serveur
- ☐ Le serveur qui répond aux requêtes du client
- ☒ L'ensemble des couches réseau et services logiciels qui permettent le dialogue entre différents composants d'une application répartie ✓

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. - [Conditions d'utilisation](#) - [Règles de confidentialité](#)

Google Forms























