

软件工程基础期中考试

试卷编号: 820181

录入者 : 吴晓华 (电子科技大学)

试卷总分: 100

出卷时间: 2018-10-29 15:09

答题时间: 15分钟

一、单项选择题 (共50分, 每小题2分)

1. 软件是 () [2分]
 - ☒ A 设计开发的
 - ☐ B 软件项目组制造的
 - ☐ C 程序员编写代码实现的
 - ☐ D 项目经理组织实施的
2. 与硬件产品相比 () [2分]
 - ☐ A 软件会磨损
 - ☒ B 软件会退化
 - ☐ C 软件失效遵守盆形曲线
 - ☐ D 软件可以用备用部件替换
3. 软件工程是一种层次化的技术, 支持软件工程的根基在于 () [2分]
 - ☐ A 软件工程过程模型
 - ☐ B 软件生命周期模型
 - ☒ C 质量关注点
 - ☐ D 软件工程工具
4. 软件工程实践的一个重要原则是存在价值, 是指 () [2分]
 - ☐ A 软件正常开发
 - ☐ B 软件能够稳定运行
 - ☐ C 软件具有足够的可靠性
 - ☒ D 软件能够给用户提供价值
5. 瀑布模型也称为经典生命周期模型 () [2分]
 - ☐ A 是一种迭代的模型
 - ☐ B 是增量的模型
 - ☒ C 是顺序的模型
 - ☐ D 强调设计的模型
6. 瀑布模型等顺序过程模型适用于 () [2分]
 - ☐ A 需求变更频繁的项目
 - ☐ B 大规模的项目

- ☐ C 小规模的项目
- ☒ D 需求清楚稳定的项目
7. 需求分析阶段开发人员要从用户那里了解 () [2分]
- ☒ A 软件要做什么
- ☐ B 用户使用界面
- ☐ C 输入的信息
- ☐ D 软件的规模
8. 在需求分析阶段不属于数据模型的是 () [2分]
- ☐ A E-R图
- ☐ B 数据字典
- ☒ C 数据流图
- ☐ D 类图
9. 数据流图里的数据流包括 () 类型。[2分]
- ☒ A 变换型和事务型
- ☐ B 变换型和调度型
- ☐ C 调度型和事务型
- ☐ D 数据型和控制型
10. 0层数据流图有 () 个数据加工。[2分]
- ☐ A 0
- ☒ B 1
- ☐ C 2
- ☐ D 多
11. 数据流图的主图上的数据流必须封闭在 () 之间。[2分]
- ☒ A 外部实体
- ☐ B 数据加工
- ☐ C 数据存储
- ☐ D 数据流
12. 下列实体中不能作为系统用例图中的参与者的是 () [2分]
- ☐ A 用户
- ☐ B 管理员
- ☒ C 服务器
- ☐ D 打印机
13. 下列各组用例之间存在包含关系的是 () [2分]
- ☐ A 管理用户与添加用户
- ☐ B 预订机票与网上预订机票
- ☒ C 提款与登录
- ☐ D 购买商品与查找商品
14. 用例图中的参与者也可以是一种分析类, 它应当归为 () [2分]
- ☒ A 实体类

- ☐ B 控制类
 - ☐ C 边界类
 - ☐ D 父类
15. 不属于用例规约的组成部分的是 () [2分]
- ☐ A 主要参与者
 - ☐ B 前置条件
 - ☐ C 场景
 - ☒ D 输入参数
16. 软件的结构化设计方法中, 一般分为概要设计和详细设计两阶段, 其中详细设计主要是对 () 进行设计。[2分]
- ☐ A 软件结构
 - ☐ B 软件接口
 - ☐ C 软件模型
 - ☒ D 软件模块
17. 下列哪种设计相当于一个房屋中每个房间的门窗详图 (以及规格说明) () 。[2分]
- ☐ A 体系结构设计
 - ☐ B 构件级设计
 - ☒ C 接口设计
 - ☐ D 数据设计
18. 模块间的耦合度越低, 说明模块之间的关系越 () 。[2分]
- ☒ A 松散
 - ☐ B 紧密
 - ☐ C 无法判断
 - ☐ D 相等
19. 结构化程序设计的基本结构不包括 () 。[2分]
- ☐ A 循环
 - ☐ B 分支
 - ☐ C 顺序
 - ☒ D 并发
20. 程序流程图 (框图) 中的箭头代表 () 。[2分]
- ☐ A 数据流
 - ☒ B 控制流
 - ☐ C 调用关系
 - ☐ D 组成关系
21. 对体系结构的建模不使用 () 。[2分]
- ☐ A 构件图
 - ☐ B 部署图
 - ☐ C 包图
 - ☒ D 用例图

22. 下列 () 不是MVC的组成部分。[2分]
- ☐ A 模型
 - ☐ B 视图
 - ☒ C 接口
 - ☐ D 控制器
23. 类之间的关系不包括 () 。[2分]
- ☐ A 依赖关系
 - ☐ B 泛化关系
 - ☐ C 实现关系
 - ☒ D 分解关系
24. () 是一张二维图。其纵向代表时间轴，时间沿垂直方向向下延伸；其横向由多个参与交互的对象构成。[2分]
- ☐ A 对象图
 - ☐ B 活动图
 - ☐ C 交互图
 - ☒ D 顺序图
25. 在顺序图中哪类消息使用带箭头的虚线表示？ () 。[2分]
- ☐ A 简单消息
 - ☐ B 反身消息
 - ☒ C 返回消息
 - ☐ D 异步消息

二、判断题 (共50分，每小题2分)

1. 软件工程的一个重要研究目标是找到一种适用于所有软件开发过程的模型。[2分]
- ☐ 对 ☒ 错
2. 在软件工程中，如果计划不能按时完成，增加程序员数量一般不能解决。[2分]
- ☒ 对 ☐ 错
3. 虽然软件的需求不断变更，但是可以很容易适应。[2分]
- ☐ 对 ☒ 错
4. 开发原型是明确需求的一种重要手段。[2分]
- ☒ 对 ☐ 错
5. 每个软件开发团队应该建立一个唯一的软件过程模式。[2分]
- ☐ 对 ☒ 错
6. 软件开发中，选择开发过程模型是必不可少的。[2分]
- ☒ 对 ☐ 错
7. 构件是实现软件复用的重要技术。[2分]
- ☒ 对 ☐ 错

8. 任意一层数据流图必须包括数据加工、数据流、外部实体和数据存储四种基本元素，缺一不可。[2分]
☐ 对 ☒ 错
9. 在数据流图中，控制流也是一种数据流。[2分]
☐ 对 ☒ 错
10. 初画数据流图时可以忽略琐碎的细节，以集中精力于主要数据流。[2分]
☒ 对 ☐ 错
11. E-R图中的“实体”等同于数据流图中的“外部实体”。[2分]
☐ 对 ☒ 错
12. UML是一种建模语言，可用来直接开发程序。[2分]
☐ 对 ☒ 错
13. 用例图是面向对象需求分析的功能建模的重要手段。[2分]
☒ 对 ☐ 错
14. 由A用例的扩展点可以扩展出B用例，则它们之间存在从A指向B的扩展关系。[2分]
☐ 对 ☒ 错
15. 一个用例可以包含多个用例，反过来，一个用例也可被多个用例包含。[2分]
☒ 对 ☐ 错
16. 用例与用例之间可以存在关联、泛化、扩展和包含关系。[2分]
☐ 对 ☒ 错
17. 详细设计是在概要设计之后进行的。它利用概要设计的结果，对系统中的每个模块给出足够的描述。[2分]
☒ 对 ☐ 错
18. 软件体系结构定义了软件主要构造元素及它们之间的关系。[2分]
☒ 对 ☐ 错
19. 体系结构突出了早期的设计决策，这些决策对随后的所有软件工程活动有着深远影响。[2分]
☒ 对 ☐ 错
20. 模块化、信息隐藏、抽象和逐步求精的软件设计原则有助于得到高内聚、低耦合的软件产品。[2分]
☒ 对 ☐ 错
21. 类内聚和类耦合是衡量类独立性的两种方式，两者之间没有必然联系。[2分]
☐ 对 ☒ 错
22. 系统与硬件接口之间存在边界类。[2分]
☒ 对 ☐ 错

23. 面向数据流的设计方法将数据流图转化为程序流程图。[2分]

☐ 对 ☒ 错

24. 顺序图中出现的所有对象框一定位于图的顶部。[2分]

☐ 对 ☒ 错

25. 顺序图可用于描述用例场景。[2分]

☒ 对 ☐ 错

≡ 本试卷共计50题，此处为结束标志。

≡ examcoo™