

# KIỂM TRA CNTT03

trinhxuanha8862@gmail.com [Chuyển đổi tài khoản](#)



## Phần trắc nghiệm

UML là ngôn ngữ dùng để chi tiết hoá, nghĩa là

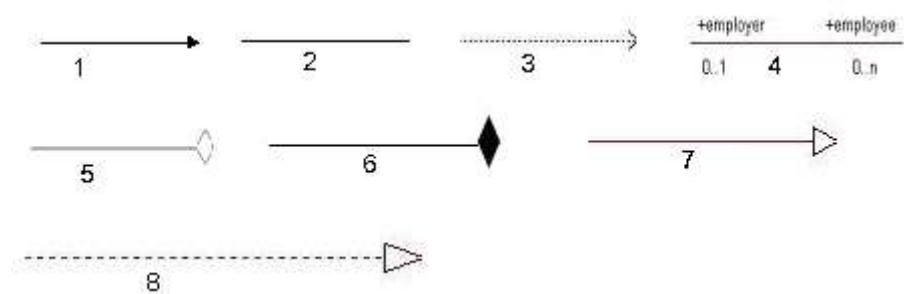
- ☐ Các mô hình xây dựng bởi UML có thể ánh xạ tới một ngôn ngữ lập trình cụ thể như: JAVA, C++,...
- ☐ Sử dụng UML để tạo tài liệu cho kế hoạch dự án, tạo nguyên mẫu, sinh mã nguồn,...
- ☐ Xây dựng các mô hình một cách tỉ mỉ, rõ ràng, đầy đủ ở các mức độ chi tiết khác nhau.
- ☐ Thể hiện mô hình cấu trúc hệ thống một cách rõ ràng, sáng sủa thông qua hình vẽ, giúp tăng khả năng giao tiếp giữa các nhà phát triển

Ta nói ""Lớp thể hiện trình tự ứng xử của hệ thống trong một hay nhiều Use case."" được gọi là

- ☐ Lớp thực thể
- ☐ Lớp ngoại biên
- ☐ Lớp điều khiển
- ☐ Lớp giao diện



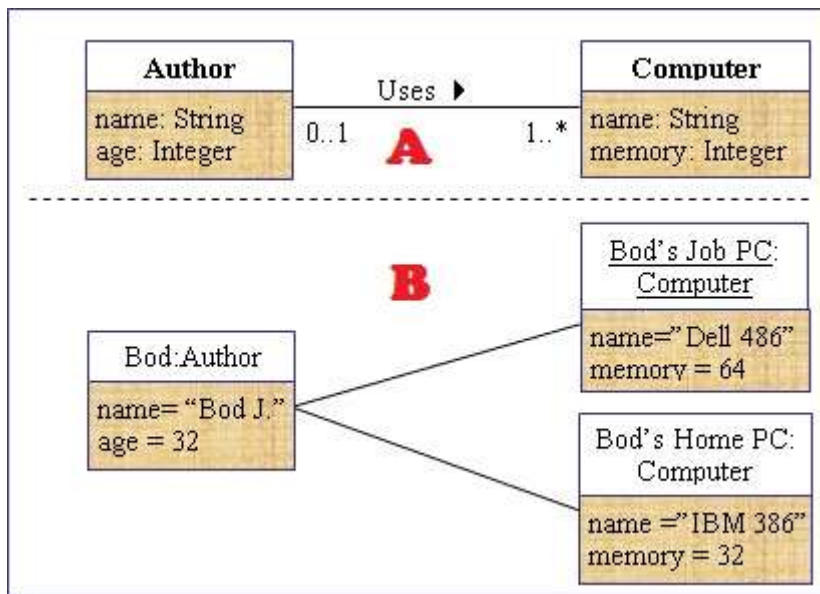
Trong hình bên, kí hiệu 6 là quan hệ



- ☐ Gộp
- ☐ Kết hợp
- ☐ Thừa kế
- ☐ Tập hợp



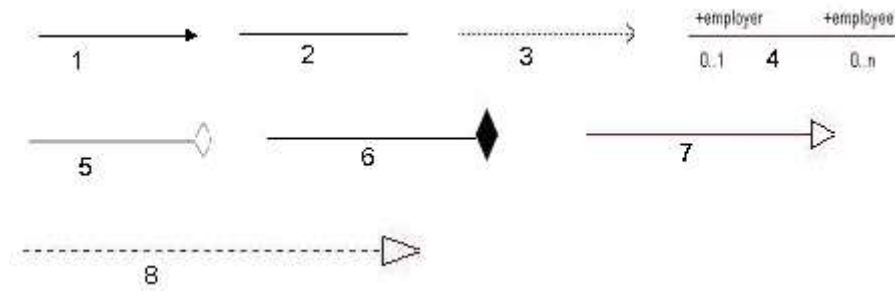
Trong hình trên sơ đồ A là



- ☐ use case diagrams
- ☐ state diagrams
- ☐ activity diagrams
- ☐ class diagrams

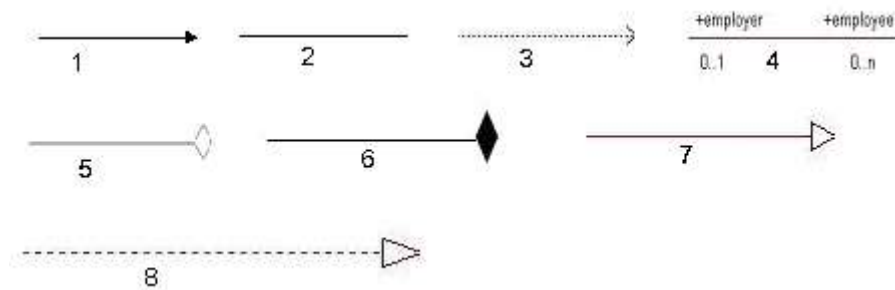


Trong hình bên, kí hiệu 4 là quan hệ



- ☐ Gộp
- ☐ Kết hợp
- ☐ Thừa kế
- ☐ Tập hợp

Trong hình bên, kí hiệu 2 là quan hệ



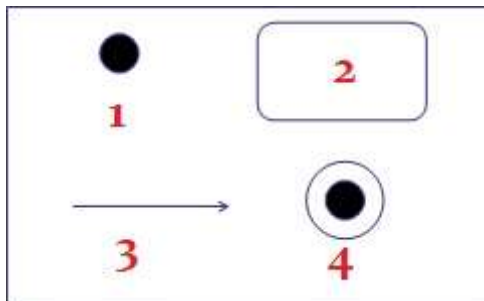
- ☐ Thể hiện sự tương tác giữa một actor và một use case
- ☐ Sự tương tác giữa đối tượng độc lập và đối tượng phụ thuộc
- ☐ Thể hiện sự tương tác một chiều giữa một actor và một use case hoặc ngược lại.
- ☐ Liên kết giữa hai lớp



Trong quá trình xây dựng và phát triển hệ thống có thể xây dựng nhiều sơ đồ lớp(Class diagrams).

- ☐ Sai
- ☐ Đúng

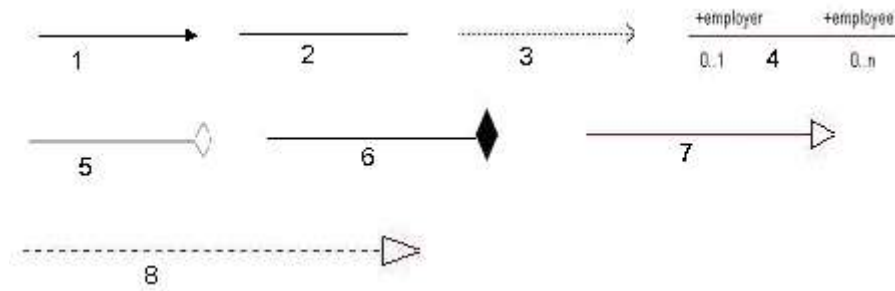
Trong hình trên, kí hiệu số 2 là?



- ☐ Events
- ☐ Start
- ☐ End
- ☐ Object State

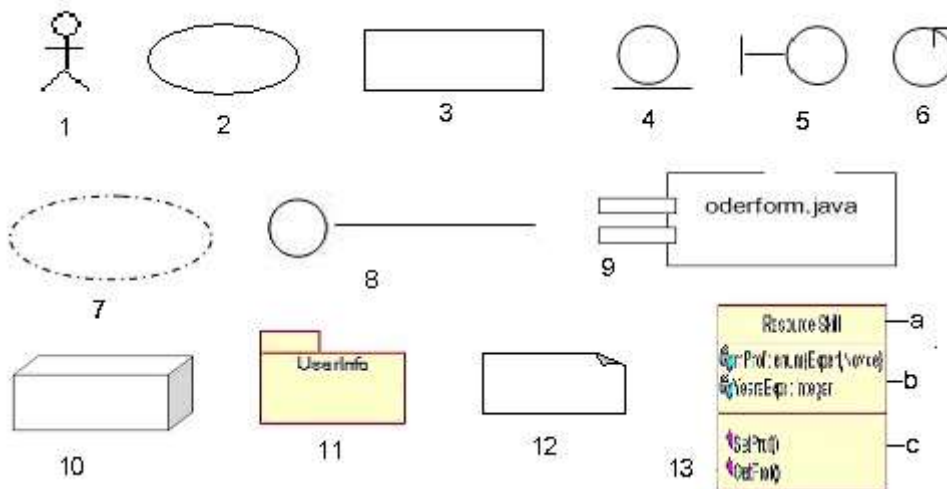


Trong hình bên, kí hiệu 1 là quan hệ



- ☐ Thể hiện sự tương tác giữa một actor và một use case
- ☐ Sự tương tác giữa đối tượng độc lập và đối tượng phụ thuộc
- ☐ Thể hiện sự tương tác một chiều giữa một actor và một use case hoặc ngược lại.
- ☐ Liên kết giữa hai lớp

Trong hình bên, Kí hiệu nào là object?



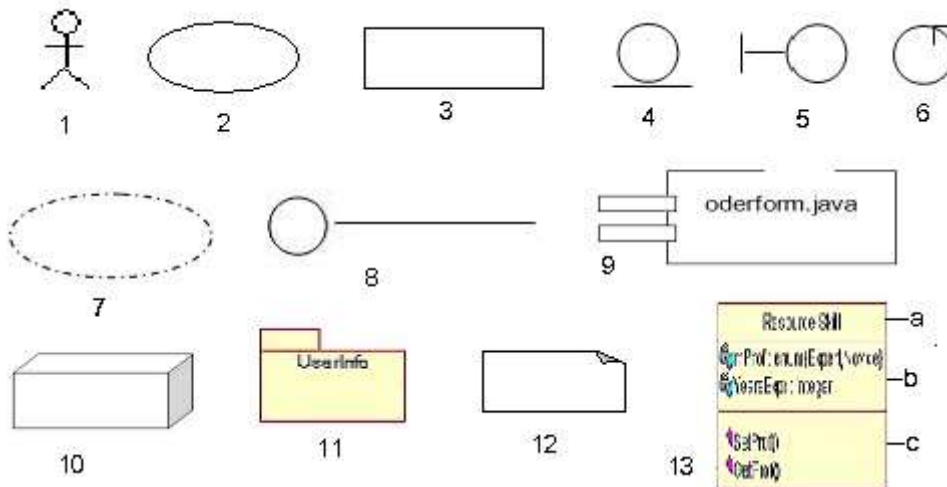
- ☐ 1
- ☐ 4
- ☐ 2
- ☐ 3



Ta nói ""Lớp dùng để mô hình hoá các thông tin lưu trữ lâu dài trong hệ thống"" được gọi là

- ☐ Lớp thực thể
- ☐ Lớp ngoại biên
- ☐ Lớp điều khiển
- ☐ Lớp giao diện

Trong hình bên, kí hiệu nào là Annotational?



- ☐ 11
- ☐ 10
- ☐ 12
- ☐ 9



### Phân tích hệ thống là

- ☐ Lập tài liệu kĩ thuật toàn bộ, bao gồm các bản vẽ, bảng tính toán để từ đó xây dựng hệ thống
- ☐ Là cách chia nhỏ tổng thể thành các phần để tìm ra đặc tính, quan hệ...của chúng
- ☐ Là cách mô tả hệ thống theo một ngôn ngữ nào đó (ví dụ : ngôn ngữ UML)
- ☐ Lập tài liệu bởi ngôn ngữ hình vẽ để mô tả hệ thống

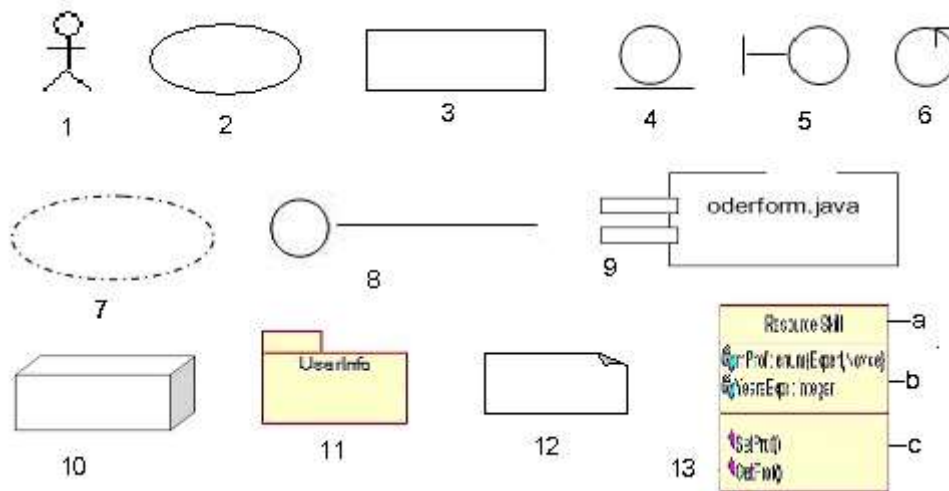
"..... là cách biểu diễn tốt để mô tả hành vi của một đối tượng qua nhiều Use Cases. Nó rất tốt để mô tả hành vi liên quan đến một số đối tượng hợp tác với nhau.

- ☐ Sơ đồ hoạt động (Activity Diagrams)
- ☐ Sơ đồ hợp tác (Collaboration Diagrams)
- ☐ Sơ đồ trạng thái (State Diagrams)
- ☐ Sơ đồ tuần tự (Sequence Diagrams)



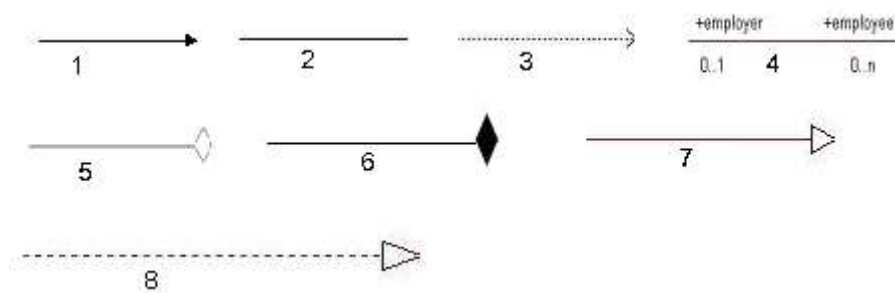


Trong hình bên, Kí hiệu nào là use case?



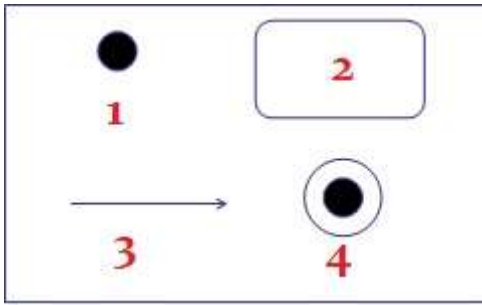
- ☐ 1
- ☐ 4
- ☐ 2
- ☐ 3

Trong hình bên, kí hiệu 8 là quan hệ



- ☐ Hiện thực hoá
- ☐ Phụ thuộc
- ☐ Thừa kế
- ☐ Tập hợp

Trong hình trên, kí hiệu số 4 là?



- ☐ Events
- ☐ Start
- ☐ End
- ☐ Object State

Mục đích của sơ đồ trạng thái (State Diagram) là

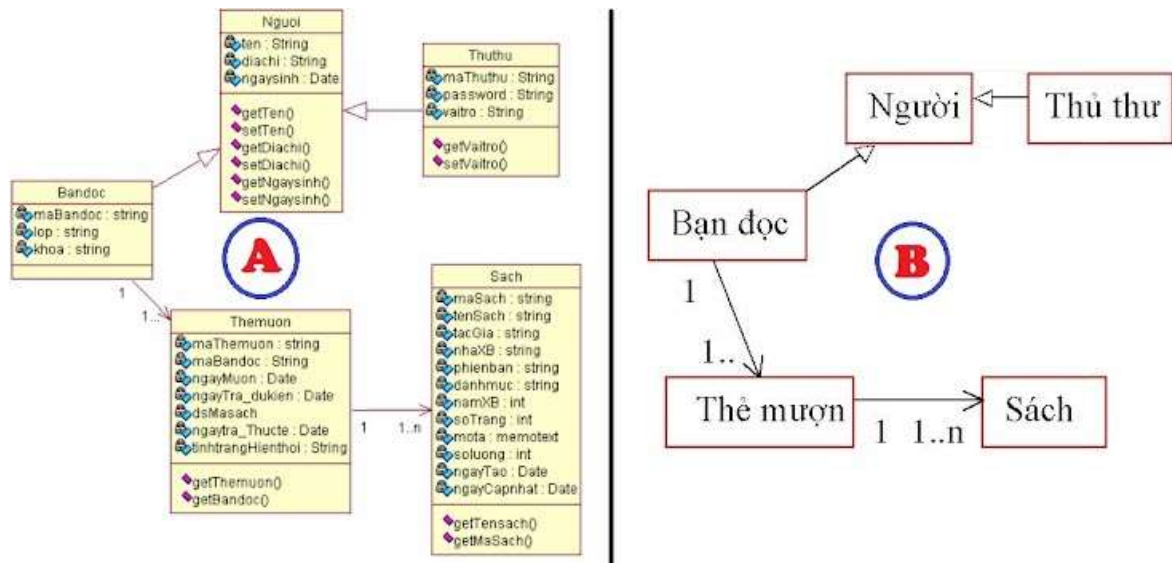
- ☐ Biểu diễn một đối tượng thay đổi trạng thái qua nhiều use cases
- ☐ Biểu diễn nhiều đối tượng thay đổi trạng thái qua nhiều use cases
- ☐ Biểu diễn cấu trúc tĩnh của các khái niệm, các loại và các lớp
- ☐ Giúp cung cấp mục đích chính yếu của lớp.

Phát biểu nào sau đây đúng về Sơ đồ tuần tự(sequence diagrams)?

- ☐ Mỗi thông điệp được biểu diễn bằng một đường thẳng đứng đứt nét
- ☐ Mỗi thông điệp được biểu diễn bằng một mũi tên giữa đường sống của hai đối tượng.
- ☐ Mỗi thông điệp phải có nhãn với tên thông điệp đi kèm một con số
- ☐ Mỗi thông điệp được biểu diễn bằng một đường thẳng đứng đứt nét, mỗi thông điệp phải có nhãn với tên thông điệp đi kèm một con số



Trong hình trên sơ đồ nào là Sơ đồ lớp(Class diagrams) chi tiết?



- ☐ Sơ đồ A
- ☐ Sơ đồ B
- ☐ Cả 2 sơ đồ
- ☐ Không sơ đồ nào

Một Actor có thể

- ☐ Nhận thông tin từ hệ thống
- ☐ Cung cấp thông tin cho hệ thống
- ☐ Là một phần của hệ thống . Và có thể nhận thông tin từ hệ thống và cung cấp thông tin cho hệ thống khác
- ☐ Nhận thông tin từ hệ thống và cung cấp thông tin cho hệ thống



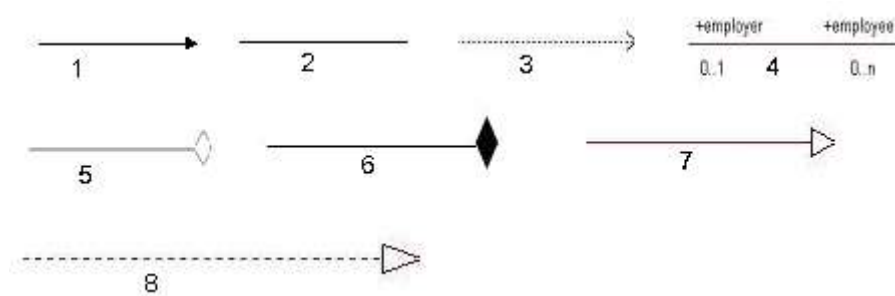
Control là

- ☐ Biểu đồ lớp
- ☐ Lớp giao diện
- ☐ lớp thực thể
- ☐ Lớp điều khiển

Thế nào là hệ thống mở?"

- ☐ Là hệ thống cho phép người dùng có thể thay đổi theo yêu cầu của mình
- ☐ Là hệ thống có quan hệ với các hệ thống khác
- ☐ Là hệ thống có mã nguồn mở
- ☐ Là hệ thống giao tiếp với môi trường bên ngoài

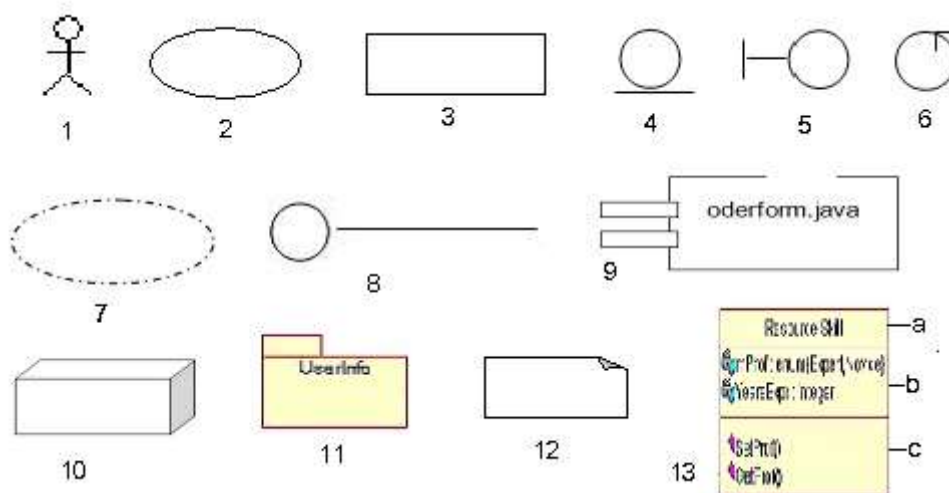
Trong hình bên, kí hiệu 7 là quan hệ



- ☐ Gộp
- ☐ Kết hợp
- ☐ Thừa kế
- ☐ Tập hợp



Trong hình bên, kí hiệu nào là Packages (gói)?



- ☐ 11
- ☐ 10
- ☐ 12
- ☐ 9

Boundary là

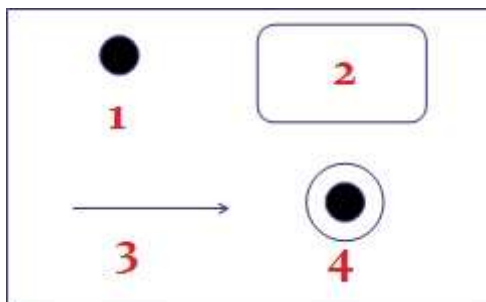
- ☐ Biểu đồ lớp
- ☐ Lớp giao diện
- ☐ lớp thực thể
- ☐ Lớp điều khiển



Entity là

- ☐ Biểu đồ lớp
- ☐ Lớp giao diện
- ☐ lớp thực thể
- ☐ Lớp điều khiển

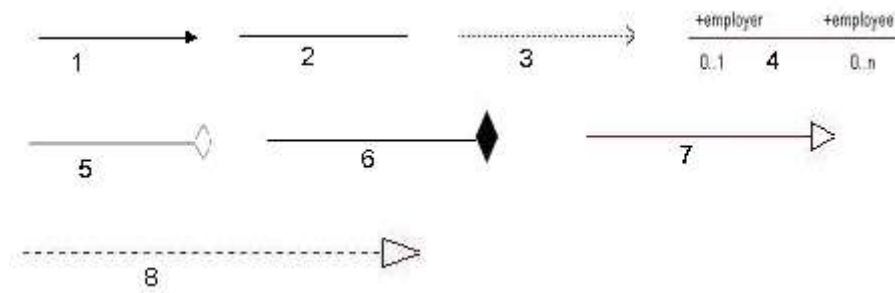
Trong hình trên, kí hiệu số 1 là?



- ☐ Events
- ☐ Start
- ☐ End
- ☐ Object State

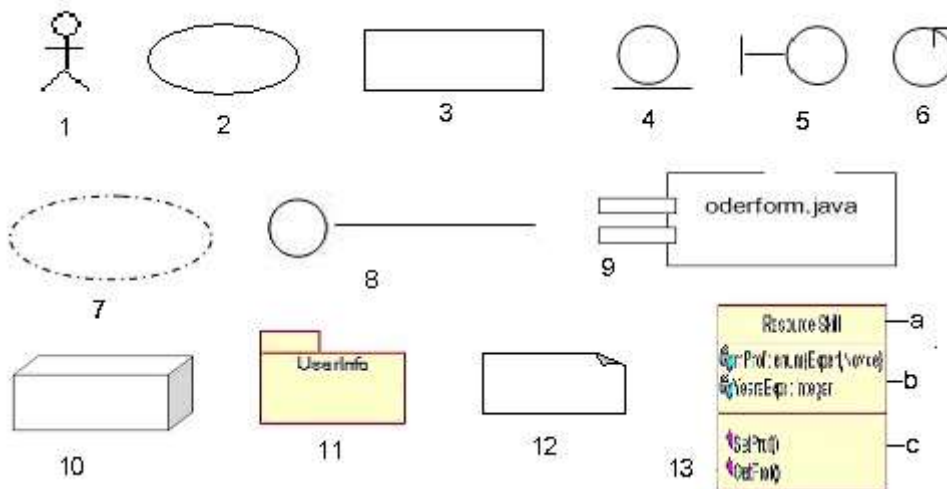


Trong hình bên, kí hiệu 5 là quan hệ?



- ☐ Gộp
- ☐ Kết hợp
- ☐ Thừa kế
- ☐ Tập hợp

Trong hình bên, kí hiệu nào là Interface (giao diện)?



- ☐ 13
- ☐ 10
- ☐ 8
- ☐ 12



Sơ đồ lớp(Class diagrams) được sử dụng trong giai đoạn nào của quá trình phát triển hệ thống

- ☐ Khảo sát sơ bộ
- ☐ Phân tích
- ☐ Triển khai
- ☐ Thiết kế

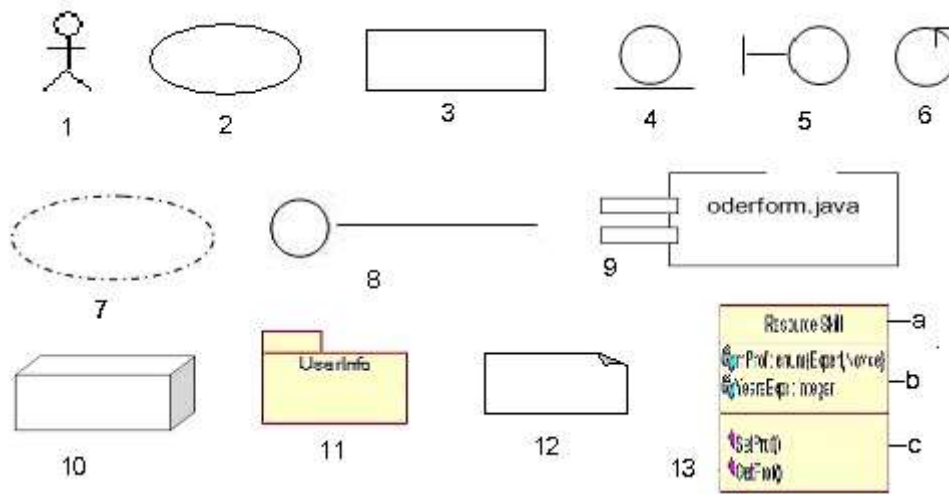
Đặt tên cho lớp điều khiển:

- ☐ Động từ + danh từ
- ☐ Danh từ
- ☐ Danh từ + động từ
- ☐ Danh từ + động từ + danh từ





Trong hình bên, kí hiệu nào là Component (thành phần)?



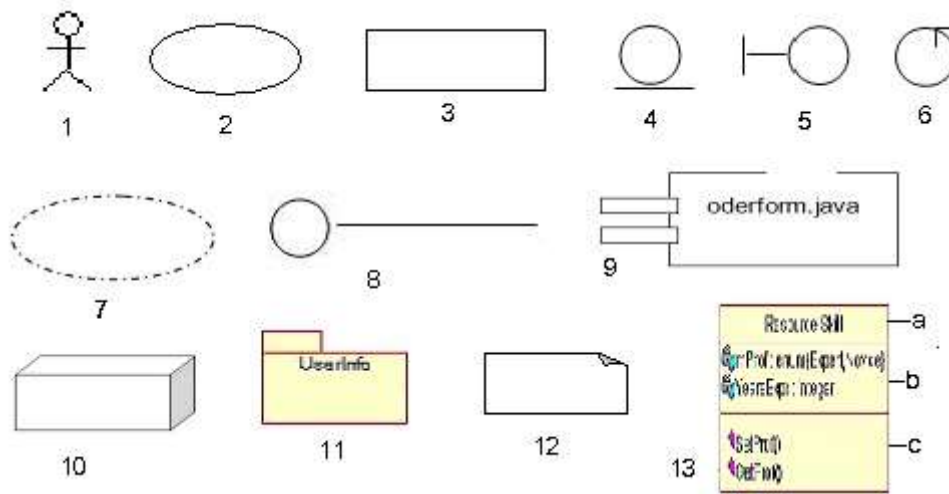
- ☐ 11
- ☐ 10
- ☐ 8
- ☐ 9

Tại sao UML được gọi là ngôn ngữ mô hình hoá thống nhất?

- ☐ Vì UML là ngôn ngữ hợp nhất hoá các ngôn ngữ PTTKHT trước đó
- ☐ Vì UML được hợp nhất hoá từ nhiều ý kiến của các chuyên gia PTTKHT
- ☐ Vì UML được hợp nhất hoá từ nhiều ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng
- ☐ Vì UML được tạo ra từ nhiều chuyên gia PTTKHT



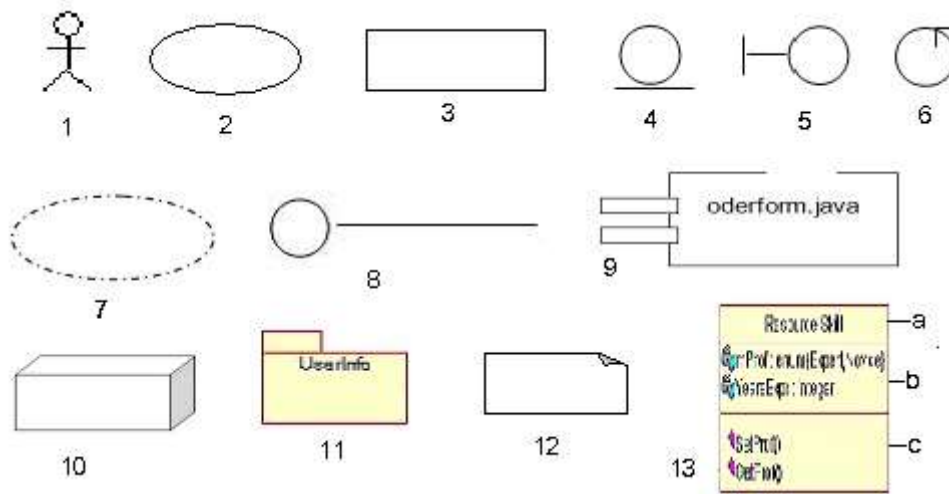
Trong hình 13 mô tả lớp dưới dạng chi tiết, thành phần 13c) là:



- ☐ Thuộc tính
- ☐ Tên lớp
- ☐ Tiêu đề
- ☐ Phương thức

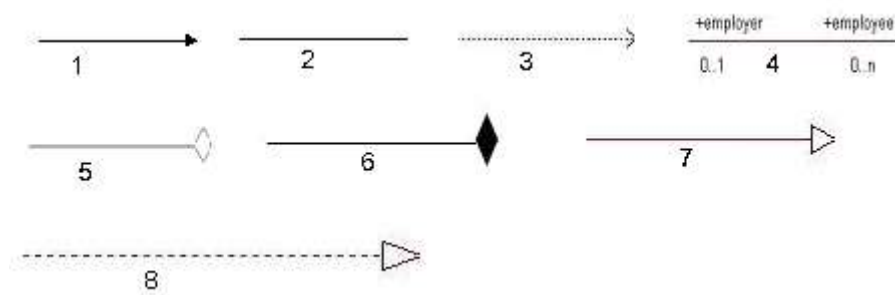


Trong hình bên, kí hiệu nào là Collaboration (hợp tác)?



- ☐ 7
- ☐ 10
- ☐ 9
- ☐ 12

Trong hình bên, kí hiệu 3 là quan hệ



- ☐ Hiện thực hoá
- ☐ Phụ thuộc
- ☐ Thừa kế
- ☐ Tập hợp

[Quay lại](#)

[Gửi](#)

[Xóa hết câu trả lời](#)

Không bao giờ gửi mật khẩu thông qua Google Biểu mẫu.

Nội dung này không phải do Google tạo ra hay xác nhận. [Báo cáo Lạm dụng](#) - [Điều khoản Dịch vụ](#) - [Chính sách quyền riêng tư](#)

Google Biểu mẫu

