**课后巩固练习-第5章信息系统工程**

【问题1】(2023年11月真题)( ) 是指当有新版本发布的时候，先少量用户使用新版本，并且观察新版本是否存在问 题。如果出现问题，就及时处理并重新发布；如果一切正常，就稳步地将新版本适配给所 有的用户。

A.蓝绿部署 B.金丝雀部署 C.虚拟机部署 D.持续部署

【参考答案】 B

【点评】 《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P144 页 蓝绿部署和金丝雀部署如下图所示，看到少量用户，选金丝雀。-----选B

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | |  | | 内容①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫3⑭56①8920 | | 例子 |
| 1 | | | 蓝绿部署 | | ①蓝绿部署是指在部署的时候准备新旧两个部署版本  ②通过域名解析切换的方式将用户使用环境切换到新版 本中  ③当出现问题的时候，可以快速地将用户环境切回旧版 本，并对新版本进行修复和调整。 | | 域名切换 |
| 2 | 金丝雀部署 | | ①金丝雀部署是指当有新版本发布的时候，先让少量用 户使用新版本—--选B,并且观察新版本是否存在问题。  ②如果出现问题，就及时处理并重新发布；  ③如果一切正常，就稳步地将新版本适配给所有的用 户。 | | 小范围试错 | |

【问题1 .1】 (2023年11月真题)

( ) 确立代码与事物或概念之间的一一对应关系，以保证数据的准确性和相容性，为信 息集成与资源共享提供良好的基础。

A.元数据标准化 B.数据元标准化 C.数据模式标推化 D.数据分类与编码标准化

【参考答案】D

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》 P152-P153 页 数据分类与编码标准化，如下表所示，--选D

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 数据分类与编码标准化 | 内容①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫3④4516⑦18⑲20 |  |
| 1 | 数据分类 | ①数据分类是根据内容的属性或特征，将数据按一定的原 则和方法进行区分和归类，并建立起一定的分类体系和排 列顺序。 |  |
| 2 | 数据编码 | ①数据编码是将事物或概念(编码对象)赋予具有一定规 律和易于计算机、人识别处理的符号，形成代码元素集 合。 |  |
| 3 | 数据分类与编码标准化 | ①数据分类与编码标准化是简化信息交换、实现信息处理 和信息资源共享的重要前提，是建立各种信息管理系统的 重要技术基础和信息保障依据。  ②通过分类与编码标准化，确立代码与事物或概念之间的 一一对应关系，以保证数据的准确性和相容性，为信息集 成与资源共享提供良好的基础。—--选D |  |

【问题1 .2】 (2023年11月真题) ( ) 不属于应用集成的技术要求。

A.系统中应用分布的透明性

B.应用间数据的存储

C.分布式环境中应用的可移植性

D.应用间的互操作性

【参考答案】B

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》 P169 页 应用集成---如下所示，用排除法---选B

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | 应用集成 | | 内容①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫3456①8920 | |
| 1 | | 应用集成 | | ①集成关心的是个体和系统的所有硬件与软件之间各种人/机界面的一致 性。从应用集合的一致表示、行为与功能的角度来看，应用(构件或部  分)的集成化集合提供一种一致的无缝用户界面。  ②从信息系统集成技术的角度看，在集成的堆栈上，应用集成在最上层， 主要解决应用的互操作性的问题，如图5-10所示。 | |
|  |  | | 应用集成(互操作性) 数据集成(互通)  网络集成(互连)  图5-10系统集成栈  ③应用集成或组织应用集成(EAI)是指将独立的软件应用连接起来，实现 协同工作。 | |
| 2 | 应用集成  技术要求 | | (口诀：移民潮 移-可移植性，民-透明性。潮-互操作性)  ①具有应用间的互操作性；---D属于  ②具有分布式环境中应用的可移植性；---C属于  ③具有系统中应用分布的透明性。---A属于  用排除法---选B | |
| 3 | 协调连接  应用组件 | | ①应用编程接口(API)  ②事件驱动型操作  ③数据映射 | |

考查信息技术基础(第四版)/信息系统工程难度： 一般 P169,对应用集成的技术要求大致有：

(1)具有应用间的互操作性；

(2)具有分布式环境中应用的可移植性；

(3)具有系统中应用分布的透明性。

【问题1 .3】 关于软件工程，说法正确的 是( ) 。

A.批处理序列和层次结构都属于调用/返回风格。

B.权衡点是一个或多个构件(或之间的关系)的特性。

C.敏感点是影响多个质量属性的特性，是多个质量属性的敏感点。

D.事件驱动和进程通信都属于独立构件风格。

【参考答案】D

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P129 页-P130页 3.软件架构分为：(口诀：数调独虚仓)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 |  | 内容 |  |
| 1 | 数据流风格 (批管) | ①批处理序列--A错，虽然层次结构的确属于调 用返回风格，但批处理序列属于数据流风格，。  ②管道/过滤器 |  |
| 2 | 调用/返回风格  (主数面层) | ①主程序/子程序  ②数据抽象  ③面向对象  ④层次结构 |  |
| 3 | 独立构件风格  (进士) | ①进程通信—-D正确  ②事件驱动-D正确 |  |
| 4 | 虚拟机风格  (借机) | ①解释器  ②基于规则的系统 |  |
| 5 | 仓库风格  (数黑钞) | ①数据库系统  ②黑板系统  ③超文本系统 |  |

【问题2】 关于架构和软件需求，说 法正确的是 ( ) 。

A.QFD 将软件需求分为两类，分别是常规需求、期望需求。

B.结构化分析方法核心是功能模型。

C.在架构评估中，一般采用刺激(Stimulus)和响应(Response)两方面来对场景进行描述。

D. 结构化分析方法一般使用实体关系图(E-R图)表示数据模型，用数据流图 (DataFlow Diagram,DFD) 表示功能模型。

【参考答案】D

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P130 页 -P132页

7.在架构评估中， 一般采用(口诀：刺环响): 刺激(Stimulus) 、 环 境(Environment) 和

响应(Response) 三方面来对场景进行描述。-- C错误，三方面，少了环境

8. 软件需求是指用户对新系统在功能、行为、性能、设计约束等方面的期望。

9.QFD 将软件需求分为三类，分 别 是 ( 口诀：常期外) 常规需求、期望需求和意外需 求。---A错误，三类，少了意外需求。

10.需求过程主要包括(口诀：获分编验): 需求获取、需求分析、需求规格说明书编 制、需求验证与确认等。

11.结构化分析(Structured Analysis,SA) 方法进行需求分析，其建立的模型的核心是数 据字典。—--B错误，核心是数字字典，不是功能模型 围绕这个核心，有三个层次的模型，分别是数据模型、功能模型和行为模型(也称为状态模型)。在实际工作中，一般使用实体 关系图(E-R图)表示数据模型，用数据流图 (DataFlow Diagram,DFD)表示功能模型，用状 态转换图(State Transform DiagramSTD)表示行为模型。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 实体关系 (E-R图) | | 数据流图  (DFD) | | 状态转换图  (STD) |
| 关键字 | 数据-D正确 |  | 功能-D正确 |  | 行为 |

【问题3】 关于软件需求，说法正确的 是 ( ) 。

A. 用例描述系统的基本逻辑结构，展示对象和类如何组成系统(静态模型),以及它们如何 保持通信，实现系统行为(动态模型)。。

B.SRS 是软件开发过程中最重要的文档之一，但小规模的项目可以没有SRS。

C. SRS是编码及测试活动的产物，目的是使项目干系人与开发团队对系统的初始规定有一个 共同的理解。

D.SRS正确地描述了预期的、满足项目干系人需求的系统行为和特征。

【参考答案】D

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》 P132 页

12.面向对象的分析(Object-0riented Analysis,00A) 的基本任务是运用面向对象的

(Object-0riented,00)方法，对问题域进行分析和理解. 13.00A模型包括用例模型和分析模型.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 |  | 内容 |  |
| 1 | 用例 | 一种描述系统需求的方法，使用用例的方法来描述系统需求的 过程就是用例建模 |  |
| 2 | 分析模型 | 描述系统的基本逻辑结构，展示对象和类如何组成系统(静态 模型),以及它们如何保持通信，实现系统行为(动态模型)。 |  |

A 错，是分析模型

需求规格说明书

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 |  | 内容 |  |
| 1 | 需求规格说明书  (Software  Requirement  Specification,  SRS) | ①SRS是需求开发活动的产物，编制该文档的目的是使项目干 系人与开发团队对系统的初始规定有一个共同的理解--C错，  是需求开发，不是编码测试活动，使之成为整个开发工作的基 础。  ②SRS是软件开发过程中最重要的文档之一，对于任何规模和 性质的软件项目都不应该缺少---B错，SRS不应该缺少 |  |
| 2 | 需求验证与确认  活动 | (1)SRS 正确地描述了预期的、满足项目干系人需求的系统行 为和特征；---D正确  (2)SRS中的软件需求是从系统需求、业务规格和其他来源中 正确推导而来的；需求是完整的和高质量的；  (3)需求的表示在所有地方都是一致的；  (4)需求为继续进行系统设计、实现和测试提供了足够的基 础。 |  |

【问题4】 关于统一建模语言(UML) , 说法不正确的 是 ( ) 。

A. 统一建模语言(UML) 是普遍适用的建模语言，不是开发语言。

B.UML的关联关系指的是一个类指定了由另一个类保证执行的契约

C.UML 中的事物包括结构事物、行为事物、分组事物和注释事物。

D .UML的结构包括构造块、规则和公共机制三个部分。

【参考答案】B

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P134 页

关联是连接结构，实现才是保证执行的契约。-- -B不正确 UML有四种关系，分别为(口诀：衣冠范式):

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 依赖(Dependency) | 关联  (Association) | 泛化  (Generalization) | 实现  (Realization) | |
| 关键字 | 变化会影响另一个事物 | 连接的结构关系 | 一般化和特殊化 |  | 保证执行的契约  --B错，描述的  是实现 |

22.UML中的图。《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P134-P135页

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | 种类 | | 关键字 | |
| 1 | | 类图(Class Diagram) | | 一组类、接口、协作和它们 之间的关系。 | |
| 2 | | 对象图(0bject Diagram) | | 一组对象及它们之间的关  系。 | |
| 3 | | 构件图(Component Diagram) | | 构件和连接件构成的内部结  构 | |
| 4 | | 组合结构图(Composite Structure Diagram) | | 结构化类(例如，构件或类) 的内部结构 | |
| 5 | | 用例图(Use Case Diagram) | | 一组用例、参与者及它们之 间的关系 | |
| 6 | | 顺序图(Sequence Diagram,也称序 列图) | | 一种交互图(Interaction Diagram),交互图展现了一种 交互，它由一组对象或参与 者以及它们之间可能发送的 消息构成。 | |
| 7 | | 通信图(Communication Diagram) | | 一种交互图，它强调收发消 息的对象或参与者的结构组 织。 | |
| 8 | | 定时图(Timing Diagram,也称计时 图 ) | | 一种交互图，它强调消息跨 越不同对象或参与者的实际  时间 | |
| 9 | | 状态图(State Diagram) | | 一个状态机，它由状态、转 移、事件和活动组成。 | |
| 10 | | 活动图(Activity Diagram) | | 控制流和数据流。 | |
| 11 | | 部署图(Deployment Diagram) | | 描述构件的配置 | |
| 12 | | 制品图(Artifact Diagram) | | 系统的物理结构 | |
| 13 | | 包图(Package Diagram) | | 模型本身分解而成的组织单 元，以及它们之间的依赖关  系 | |
| 14 | | 交互概览图(Interaction Overview Diagram) | | 活动图和顺序图的混合物 | |

【问题5】关于统一建模语言 (UML) , 说法正确的是( ) 。

A. 对象图是一组类、接口、协作和它们之间的关系。

B. 顺序图一种交互图，它强调消息跨越不同对象或参与者的实际时间。

C. 状态图(State Diagram)是一个状态机，它由状态、转移、事件和活动组成。

D. 构件图描述构件的配置。

【参考答案】C

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P134-P135页 22.UML中的图。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | | | 种类 | 关键字 | |
| 1 | | | 类图(Class Diagram) | 一组类、接口、协作和它们 之间的关系。—--A错，是类 图，不是对象图 | |
| 2 | | | 对象图(Object Diagram) | 一组对象及它们之间的关  系。 | |
| 3 | | | 构件图(Component Diagram) | 构件和连接件构成的内部结 构 | |
| 4 | | | 组合结构图(Composite Structure Diagram) | 结构化类(例如，构件或类) 的内部结构 | |
| 5 | | | 用例图(Use Case Diagram) | 一组用例、参与者及它们之 间的关系 | |
| 6 | | | 顺序图(Sequence Diagram,也称序 列图) | 一种交互图(Interaction Diagram),交互图展现了一种 交互，它由一组对象或参与 者以及它们之间可能发送的 | |
|  |  | | | 消息构成。 | |
| 7 | 通信图(Communication Diagram) | | | 一种交互图，它强调收发消 息的对象或参与者的结构组 织。 | |
| 8 | 定时图(Timing Diagram,也称计时 图 ) | | | 一种交互图，它强调消息跨 越不同对象或参与者的实际 时间--B错，是定时图，不 是顺序图 | |
| 9 | 状态图(State Diagram) | | | 一个状态机，它由状态、转 移、事件和活动组成。 C 正确 | |
| 10 | 活动图(Activity Diagram) | | | 控制流和数据流。 | |
| 11 | 部署图(Deployment Diagram) | | | 描述构件的配置---D错，是 部署图，不是构件图 | |
| 12 | 制品图(Artifact Diagram) | | | 系统的物理结构 | |
| 13 | 包图(Package Diagram) | | | 模型本身分解而成的组织单 元，以及它们之间的依赖关  系 | |
| 14 | 交互概览图(Interaction Overview Diagram) | | | 活动图和顺序图的混合物 | |

23.UML的5种视图。

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 关键字 |
| 逻辑视图 | 设计视图，设计模型中在架构方面具有重要 意义的部分：类、子系统、包和用例实现的 子集 |
| 进程视图 | 可执行线程和进程作为活动类的建模 |
| 实现视图 | 物理代码的文件和构件进行建模 |
| 部署视图 | 把构件部署到一组物理节点上，表示软件到 硬件的映射和分布结构 |
| 用例视图 | 最基本的需求分析模型 |

【问题6】 关于统一建模语言(UML), 说法不正确的是 ( ) 。

A. 逻辑视图：设计视图，设计模型中在架构方面具有重要意义的部分。

B. 实现视图：物理代码的文件和构件进行建模。

C. 部署视图：把构件部署到一组物理节点上，表示软件到硬件的映射和分布结构

D. 用例视图：可执行线程和进程作为活动类的建模。

【参考答案】D

【点评】P135-P136

用例视图：最基本的需求分析模型。而进程视图可执行线程和进程作为活动类的建模。 D不正确

【问题7】 关 于统 一 建 模 语 言 ( U M L ), 说 法不 正 确的 是 ( ) 。

A.两个类A和B,如果B的变化可能会引起A的变化，则称类A依赖于类B。

B.泛化关系描述了一般事物与该事物中的特殊种类之间的关系，也就是父类与子类之间的关系。

C.共享聚集“部分’与“整体”的生命周期必须相同。

D.实现关系将说明和实现联系起来。

【参考答案】C

【点评】P137-P138

共享聚集关系通常简称为聚合关系，它表示类之间的整体与部分的关系，其含义是“部分” 可能同时属于多个“整体” ,“部分”与“整体”的生命周期可以不相同---C不正 确。

【问题8】关于软件设计，说 法不正确的是( ) 。

A.软件设计阶段解决“怎么做”的问题。

B.结构化设计(SD) 是一种面向数据流的方法，以 SRS 和 SA 阶段所产生的DFD和数据字典 等文档为基础。

C.SD基本的原则：高内聚，低耦合。

D.单职原则：功能单一的类，与低耦合原则是一致。

【参考答案】D

【点评】P139 页

单职原则：功能单一的类，与高内聚原则是一致 --D 不正确。单 职原则对应高内聚原则才

对。

【问题9】【2023年上半年-第9题】在常用的0OD 原则中， ( )原则是一个对象应当对其他对象有尽可能少的了解，该原 则与结构优化方法的( )原则是 一 致的

A、单 职 高内聚

B 、组合重用低耦合

1. 迪米特 低耦合

D 、开 闭 高内聚

【参考答案】C

【点评】P139页书本原话， -eee-选C

|  |  |
| --- | --- |
| 迪米特原则(最少知识法则) | 尽可能少的了解，低耦合原则是一致 |

【问题10】关于设计模式，说法不正确的 是( ) 。

A 、设计模式可分为：创建型模式、结构型模式和行为型模式三种.

B 、创建型模式主要用于创建对象。

C、责任链，中介者模式都属于行为型模式。

D、工厂方法属于结构型模式

【参考答案】D

【点评】P139 页 工厂方法属于创建型模式--e- 选D

【问题11】 说法正确的是 ( ) 。

A 、软件测试是在将软件交付给客户之后所必须完成的重要步骤.

B 、白盒测试一定是静态测试。

C 、桌前检查，代码走查和黑盒测试是静态测试。

1. 软件测试是发现软件错误(缺陷)的主要手段

【参考答案】D

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P141 页

32.软件测试是在将软件交付给客户之前所必须完成的重要步骤。— -A错，是之前，不是之

后

33. 软件测试是发现软件错误(缺陷)的主要手段。-- D正 确

34.软件测试的目的是验证软件是否满足软件开发合同或项目开发计划、系统/子系统设计文 档 、SRS、软件设计说明和软件产品说明等规定的软件质量要求。

35.软件测试方法可分为静态测试和动态测试。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | | 静态测试 | 动态测试 |
| 特点 | | 不在机器上运行 | 运行程序进行测试 |
| 内容 | | (1)文档：检查  (2)代码：桌前检查  (Desk Checking)、代  码走查和代码审查  发现30%～70%的逻辑设 计和编码错误 | (1)白盒测试：结构测试，清楚程序的结构和处理算  法，按照程序内部逻辑结构设计测试用例。逻辑覆盖， 看到覆盖选白盒测试。  (2)黑盒测试：功能测试，主要用于集成测试、确认  测试和系统测试 中 。根据SRS所规定的功能来设计测试 用 例 。---C错，虽然桌签检查和代码走查是静态测试， 但黑盒测试是动态测试哦。 |
|  | 注意：使用静态测试的方法也可以实现白盒测试。白盒测试既可以是静态测试，也可以是动 | | |

态测试。---B 错，白盒测试既可以是静态，也可以是动态测试

【问题12】 说法正确的是( ) 。

A 、软件部署活动只包括软件打包、安装等.

B、软件的部署和交付是一个一劳永逸的过程。

C 、持续交付是 一个完全自动化的过程，当业务开发完成的时候，可以做到一键部署。 完整 的镜像部署包括三个环节：Run-Build—Ship

D、容器技术目前 是部署中最流行的技术，常用的持续部署方案有Kubernetes+Docker 和 Matrix 系统两种.容器技术上手简单，轻量级架构，体积很小。

【参考答案】D

【点评】《信息系统项目管理师教程(2023年3月第4版)》P142 页-P143 页 36. 软件部署活动包括软件打包、安装、配置、测试、集成和更新等 。—-- A错，还有配 置、 测试、集成和更新

37.软件的部署和交付不再是一个一劳永逸的过程，而是一个持续不断的过程 —-B错 ，是- 个持续不断的过程，伴随在整个软件的开发过程中。

38. 持续交付是一个完全自动化的过程，当业务开发完成的时候，可以做到一键部署。

39. 容器技术目前是部署中最流行的技术，常用的持续部署方案有Kuberne tes+Docker 和 Matrix 系统两种。---D正 确

40.容器技术优点主要有：

(1)容器技术上手简单，轻量级架构，体积很小；--D正确

(2)容器技术的集合性更好，能更容易对环境和软件进行打包复制和发布；

(3)容器技术的引入为软件的部署带来了前所未有的改进，不但解决了复制和部署麻烦的

问题，还能更精准地将环境中的各种依赖进行完整的打包。

41.完整的镜像部署包括三个环节：Build—Ship—Run 。---C 错 ，顺序错了 Run在最后面， Build: 跟传统的编译类似，将软件编译形成RPM包或者Jar 包；

Ship: 则是将所需的第三方依赖和第三方插件安装到环境中； Run:就是在不同的地方启动整套环境。

制作完成部署包之后，每次需要变更软件或者第三方依赖以及插件升级的时候，不 需 要 重新打包，直接更新部署包即可。

【问题13】关于数据工程，说法不正确的是( ) 。

A、数据工程是信息系统的基础工程.

B 、数据模型划分为三类：需求模型、逻辑模型和物理模型。

C 、数据建模过程包括数据需求分析、概念模型设计、逻辑模型设计和物理模型设计等过程。

D、元数据最简单的定义是：元数据是关于数据的数据(Data About Data)

【参考答案】B

【点评】P142 页-P143页

数据模型划分为三类：概念模型、逻辑模型和物理模型----B不正确，是概念模型，不是需 求模型。

【问题14】 关于数据元，说法不 正确 的 是( ) 。

A 、数据元是数据库、文件和数据交换的基本数据单元.

B 、数据元一般来说由三部分组成：①对象②特性③表示。

C 、数据元提取是数据元标准化的一项重要内容。

D、对于新建系统的数据元提取一般适用“自下而上”的提取法.

【参考答案】D

【点评】P142 页-P143页

对于新建系统的数据元提取一般适用“自上而下”的提取法。----D不正确。区分好自上而 下和自下而上。

【问题15】 关于数据存储和备份，说法不正确的是 ( ) 。

1. 数据存储需要考虑：数据存储介质和 存储管理.

B 、安全管理是防止系统被攻击或数据被窃取。

C、常见的备份策略主要有两种：完全备份和增量备份。

D、数据备份是为了防止意外原因导致数据丢失，将数据复制到其他存储介质上的过程.

【参考答案】C

【点评】P154页

常见的备份策略主要有三种：完全备份、差分备份和增量备份。----C不正确，三种才对。

【问题16】 【2023年上半年-第10题】

( ) 是 ( ) 的基础，二者的目的都是为了在系统崩溃或灾难发生时能够恢复数据或 系统。

1. 数据容灾数据备份

B 、数据存储数据安全

C 、数据安全数据存储

D、数据备份数据容灾

【参考答案】D

【点评】P155 数据备份是数据容灾的基础。数据备份是数据高可用的最后一道 防线，其目的是为了在系统数据崩溃是能够快速恢复数据。

【问题17】

关于数据开发利用，说法丕正确的是( ) 。

A 、可 以通过数据集成、数据挖掘和数据服务、数据可视化、信息检索等 技 术 手 段 ，实现对 数据的开发利用.

B 、数据集成就是将驻留在不同数据源中的数据进行整合，向用户提供统一的数据视图。

C 、数据挖掘是指从大量数据中提取或“挖掘”知识。

D、数据服务就是可视化技术.

【参考答案】D

【点评】 P 158 页-P159 页

女数X1据后服X务主X力要o包括 (口诀：目查下分): 数据且录服务、数据查询与浏览及下载服务、 可视化技术是指将抽象的事物或过程变成图形图像的表示方法.---D不正确。

【问题18】 以下说法不正确的是( ) 。

A 、可视化的表现方式主要可分为七类：二维数据可视化、二维数据可视化、三维数据可视化、 多维数据可视化、时态数据可视化、层次数据可视化和网络数据可视化.

B 、时态数据实际上是二维数据的一种特例，即二维中有一维是时间轴。

C 、信息检索的常用技术包括布尔逻辑检索技术、截词检索技术、临近检索技术、限定字段 检索技术、限制检索技术等。

D、基于内容的多媒体检索。以文本数据为主要处理对象.

【参考答案】D

【点评】P160 页

全文检索。以文本数据为主要处理对象，---D不正确。根据数据资料的内容而不是外在特征 来实现的信息检索手段.

基于内容的多媒体检索。按检索内容可分为图像检索、视频检索和声音检索等。

【问题19】 【2023年上半年-第11题】 从信息系统集成技术角度来看，( )在最上层，主要解决( )问题

A 、数据集成 互通

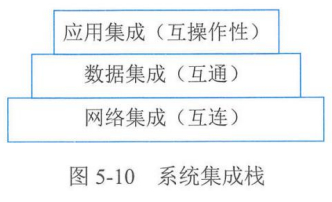
B 、网络集成 互连

C、软件集成 互适应

D 、网络应用集成 互操作性

【参考答案】D

【点评】P169 应用集成在最上层，主要解决应用的互操作性的 问题。 (口诀：应操，数通，网连)



【问题20】 关于安全工 程 ，说法不正确的是( ) 。

A、授权和审计安全、安全防范体系属于安全机制.

B、对等实体认证服务、数据保密服务、数据完整性服务属于安全服务。

C 、基础设施实体安全、平台安全属于安全技术。

D、信息安全系统工程是信息系统工程的一部分.

【参考答案】C

【点评】P174 页

安全技术主要涉及(口诀：加签防完认挖): 加密、数字签名技术、防控控制、数据完 整性、认证、数据挖掘等。---C不正确的 ，基础设施实体安全、平台安全属于安全机制。