**1、瀑布模型把软件生命周期划分为八个阶段：问题的定义、可行性研究、软件需求分析、系统总体设计、详细设计、编码、测试和运行、维护。八个阶段又可归纳为三个大的阶段：计划阶段、开发阶段和（ ）。**

A、详细计划

B、可行性分析

C、运行阶段

D、测试与排错

**你的答案: C**

**2、在结构化的瀑布模型中，哪一个阶段定义的标准将成为软件测试中的系统测试阶段的目标（ ）。**

A、需求分析阶段

B、详细设计阶段

C、概要设计阶段

D、可行性研究阶段

**你的答案: A**

**3、软件工程的出现主要是由于（ ）。**

A、程序设计方法学的影响

B、其它工程科学的影响

C、软件危机的出现

D、计算机的发展，

**你的答案: C**

**4、软件工程方法学的目的是：使软件生产规范化和工程化，而软件工程方法得以实旅的主要保证是（ ）。**

A、硬件环境

B、软件开发的环境

C、软件开发工具和软件开发的环境

D、开发人员的素质

**你的答案: C**

**5、软件开发常使用的两种基本方法是结构化和原型化方法，在实际的应用中，它们之间的关系表现为（ ）。**

A、相互排斥

B、相互补充

C、独立使用

D、交替使用

**你的答案: B**

**6、在下面的软件开发方法中，哪一个对软件设计和开发人员的开发要求最高（ ）。**

A、结构化方法

B、原型化方法

C、面向对象的方法

D、控制流方法

**你的答案: B**

**7、开发软件所需高成本和产品的低质量之间有着尖锐的矛盾，这种现象称（ ）。**

A、软件工程

B、软件危机

C、软件周期

D、软件产生

**你的答案: B**

**8、对于螺旋模型，下列（D）不是利用笛卡尔坐标表达的活动。**

A、制定计划

B、实施工程

C、风险分析

D、程序编码

**你的答案: D**

**9、瀑布模型的存在问题是（ ）。**

A、用户容易参与开发

B、缺乏灵活性

C、用户与开发者易沟通

D、适用可变需求

**你的答案: B**

**10、软件开发的结构化生命周期方法将软件生命周期划分成（ ）。**

A、计划阶段、开发阶段、运行阶段

B、计划阶段、编程阶段、测试阶段

C、总体设计、详细设计、编程调试

D、需求分析、功能定义、系统设计

**你的答案: A**

**1、经济可行性研究的范围包括（ ）。**

A、资源有效性

B、管理制度

C、效益分析

D、开发风险

**你的答案: C**

**2、可行性分析是在系统开发的早期所做的一项重要的论证工作，它是决定该系统是否开发的决策依据，因必须给出（ ）的回答。**

A、确定

B、行或不行

C、正确

D、无二义

**你的答案: B**

**3、可行性分析研究的目的是（ ）。**

A、项目值得开发否

B、争取项目

C、开发项目

D、功能内聚

**你的答案: A**

**4、研究开发所需要的成本和资源是属于可行性研究中的（ ）研究的一方面。**

A、技术可行性

B、经济可行性

C、社会可行性

D、法律可行性

**你的答案: B**

**5、可行性研究主要从以下几个方面进行研究（ ）。**

A、技术可行性、经济可行性、操作可行性

B、技术可行性、经济可行性、社会可行性

C、经济可行性、系统可行性、操作可行性

D、经济可行性、系统可行性、时间可行性

**你的答案: A**

**6、可行性研究要进行一次（ ）需求分析。**

A、详细的

B、全面的

C、简化的、压缩的

D、彻底的

**你的答案: C**

**7、可行性分析的目的是（ ）。**

A、项目值得可发与否

B、争取项目

C、开发项目

D、规划项目

**你的答案: A**

**8、可信性研究的目的是用最小的代价在尽可能短的时间内确定问题（ ）。**

A、能否可解

B、工程进度

C、开发计划

D、人员配置

**你的答案: A**

**9、软件可行性分析是着重确定系统的目标和规模，对功能、性能以及约束条件的分析应属于（ ）。**

A、经济可行性分析

B、技术可行性分析

C、操作可行性分析

D、开发可行性分析

**你的答案: B**

判断题

**10、软件生命周期中需先进行需求分析，再进行可行性研究。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**1、结构化分析方法是一个预先严格定义需求的方法，它在实施时强调的是分析对象的（ ）。**

A、控制流

B、数据流

C、程序流

D、指令流

**你的答案: B**

**2、需求分析中开发人员要从用户那里了解（ ）。**

A、软件做什么

B、用户使用界面

C、输入的信息

D、软件的规模

**你的答案: A**

**3、需求分析阶段的任务是确定（ ）。**

A、软件开发方法

B、软件开发工具

C、软件开发费

D、软件系统的功能

**你的答案: D**

**4、需求分析阶段最重要的技术文档之一是（ ）。**

A、项目开发计划

B、设计说明书

C、需求规格说明书

D、可行性分析报告

**你的答案: C**

**5、需求分析阶段建立原型的目的是（ ）。**

A、确定系统的功能和性能的需求

B、确定系统的运行要求

C、确定系统是否满足用户需求

D、确定系统是否满足开发人员需要

**你的答案: A**

**6、需求分析阶段研究的对象是（ ）。**

A、用户需求

B、分析员要求

C、系统要求

D、软硬件要求

**你的答案: A**

**7、系统流程图用于可行性分析中的（ ）的描述。**

A、当前运行系统

B、当前逻辑模型

C、目标系统

D、新系统

**你的答案: A**

**8、数据流图（DFD）是（ ）方法中用于表示系统的逻辑模型的一种图形工具。**

A、SA

B、SD

C、SP

D、SC

**你的答案: A**

**9、数据字典是用来定义（ ）中的各个成份的具体含义的。**

A、流程图

B、功能结构图

C、系统结构图

D、数据流图

**你的答案: D**

**10、需求规格说明书的作用不包括（ ）。**

A、软件验收的依据

B、用户与开发人员对软件要做什么的共同理解

C、软件可行性研究的依据

D、软件设计的依据

**你的答案: C**

**11、软件开发的需求活动，其主要任务是（ ）。**

A、给出软件解决方案

B、给出系统模块结构

C、定义模块算法

D、定义需求并建立系统模型

**你的答案: D**

**1、完整的软件结构通常用（ ）图来表示。**

A、IPO图

B、HIPO图

C、PAD图

D、DFD图

**你的答案: B**

**2、软件设计中划分模块的一个准则是（ ）。**

A、低内聚低耦合

B、低内聚高耦合

C、高内聚低耦合

D、高内聚高耦合

**你的答案: C**

**3、模块的内聚性最高的是（ ）。**

A、逻辑内聚

B、时间内聚

C、偶然内聚

D、功能内聚

**你的答案: D**

**4、结构化设计的基本思想是（ ）。**

A、模块化

B、集成化

C、自底向上，逐步求精

D、规范化

**你的答案: A**

**5、在系统总体结构设计时，应采纳（ ）方法。**

A、程序设计

B、结构化设计

C、有里向外

D、自底向上

**你的答案: B**

**6、对于结构化设计思想的描述错误的是（ ）。**

A、在结构化设计中，模块的功能应当简单明确，易于理解

B、自顶向下，逐步求精

C、设计者应先设计顶层模块

D、越下层模块，其功能越具体，越复杂

**你的答案: D**

**7、系统设计阶段的主要目的是（ ）。**

A、设计新系统的目标

B、将系统逻辑方案转换成物理方案

C、代码设计

D、程序设计

**你的答案: B**

**8、结构化设计方法中绘制模块结构图的基础是（ ）。**

A、数据流程图

B、数据关系图

C、数据结构图

D、业务流程图

**你的答案: A**

**9、下面哪一项不是系统设计阶段的主要活动（ ）。**

A、系统总体设计

B、系统硬件设计

C、系统详细设计

D、编写系统实施计划

**你的答案: D**

判断题

**10、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髙内聚，低耦合度的软件产品。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**11、扇出是一个模块直接调用的模块数目，一般推荐的扇出为3或4。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**12、耦合用于衡量一个模块内部的各个元素彼此结合的紧密程度。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**13、模块内的髙内聚往往意味着模块间的松耦合。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**14、在进行总体设计时应加强模块间的联系。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**1、在详细设计阶段，经常采用的工具有（ ）。**

A、PAD

B、SA

C、SC

D、DFD

**你的答案: A**

**2、详细设计的结果基本决定了最终程序的（ ）。**

A、代码的规模

B、运行速度

C、质量

D、可维护性

**你的答案: C**

**3、结构化程序设计主要强调的是（ ）。**

A、程序的规模

B、程序的效率

C、程序设计语言的先进性

D、程序易读性

**你的答案: D**

**4、对于结构化设计思想的描述哪一项是错误的（ ）。**

A、在结构化设计中，模块的功能应当简单明确，易于理解

B、自顶向下，逐步求精

C、设计者应先设计顶层模块

D、越下层模块,其功能越具体，越复杂

**你的答案: D**

**5、绘制系统流程图的基础是（ ）。**

A、数据关系图

B、数据流程图

C、数据结构图

D、功能结构图

**你的答案: B**

**6、系统设计阶段的主要成果是（ ）。**

A、用户的决策方针

B、用户的分析方案

C、系统设计说明书

D、系统总体设计方案

**你的答案: C**

**7、信息系统开发的结构化方法的一个主要原则是（ ）。**

A、自顶向下原则

B、自底向上原则

C、分步实施原则

D、重点突破原则

**你的答案: A**

**8、属于系统详细设计工作的是（ ）。**

A、输入输出设计

B、系统平台设计

C、系统结构设计

D、程序设计

**你的答案: A**

**9、导出模块结构图的基础是（ ）。**

A、业务流程图

B、数据流程图

C、处理流程图

D、层次结构图

**你的答案: B**

**10、以下不属于系统详细设计阶段使用的工具是（ ）。**

A、PAD图

B、N-S图

C、程序流程图

D、HIPO图

**你的答案: D**

**1、集成测试主要由用户来完成。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**2、容错就是每个程序采用两种不同的算法编写。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**3、软件测试的目的是为了无一遗漏的找出所有的错误。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**4、程序运行过程中出现错误叫做容错。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**5、软件测试的目的是证明程序没有错误。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**6、白盒测试法是将程序看成一个透明的盒子，不需要了解程序的内部结构和处理过程。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**7、软件的质量好坏主要由验收人员负责，其他开发人员不必关心。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**8、判定覆盖不一定包含条件覆盖，条件覆盖也不一定包含判定覆盖。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**9、在程序调试时，找出错误的位置和性质比改正该错误更难。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**10、如果通过软件测试没有发现错误，则说明软件是正确的。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**11、用黑盒法测试时，测试用例是根据程序内部逻辑设计的。**

**对 错**

**你的答案: 错**

**1、软件生命周期中所花费用最多的阶段是（ ）。**

A、详细设计

B、软件编码

C、软件测试

D、软件维护

**你的答案: D**

**2、软件维护产生的副作用，是指（ ）。**

A、开发时的错误

B、隐含的错误

C、因修改软件而造成的错误

D、运行时误操作

**你的答案: C**

**3、因计算机硬件和软件环境的变化而作出的修改软件的过程称为（ ）。**

A、改正性维护

B、适应性维护

C、完善性维护

D、预防性维护

**你的答案: B**

**4、下列属于维护阶段的文档是（ ）。**

A、软件规格说明

B、用户操作手册

C、软件问题报告

D、软件测试分析报告

**你的答案: C**

**5、软件维护的副作用主要有以下哪几种（ ）。**

A、编码副作用、数据副作用、测试副作用

B、编码副作用、数据副作用、调试副作用

C、编码副作用、数据副作用、文档副作用

D、编码副作用、文档副作用、测试副作用

**你的答案: C**

**6、结构化维护与非结构化维护的主要区别在于（ ）。**

A、软件是否结构化

B、软件配置是否完整

C、程序的完整性

D、文档的完整性

**你的答案: D**

**7、软件维护困难的主要原因是（ ）。**

A、费用低

B、人员少

C、开发方法的缺陷

D、得不到用户支持

**你的答案: C**

**8、可维护性的特性中，相互矛盾的是（ ）。**

A、可理解性与可测试性

B、效率与可修改性

C、可修改性和可理解性

D、可理解性与可读性

**你的答案: B**

**9、为了提高软件的可维护性或可靠性而对软件进行的修改称为（ ）。**

A、纠错性维护

B、适应性维护

C、完善性维护

D、预防性维护

**你的答案: D**

**10、面向维护的技术涉及软件开发的（ ）阶段。**

A、设计

B、编码

C、测试

D、所有

**你的答案: C**

**1、适合于面向对象方法学的软件生存周期模型是（ ）。**

A、瀑布模型

B、喷泉模型

C、螺旋模型

D、增量模型

**你的答案: B**

**2、UML是软件开发中的一个重要工具，它主要应用于哪种软件开发方法（ ）。**

A、基于瀑布模型的结构化方法

B、基于需求动态定义的原型化方法

C、基于对象的面向对象的方法

D、基于数据的数据流开发方法

**你的答案: C**

**3、对象实现了数据和操作的结合，使数据和操作（ ）于对象的统一体中。**

A、结合

B、隐藏

C、封装

D、抽象

**你的答案: C**

**4、面向对象的特点主要概括为（ ）。**

A、可分解性、可组合性、可分类性

B、继承性、封装性、多态性

C、抽象性、继承性、封装性、多态性

D、封装性、易维护性、可扩展性、可重用性

**你的答案: C**

**5、在UML提供的图中，（ ）用于描述系统与外部系统及用户之间的交互。**

A、用例图

B、类图

C、对象图

D、部署图

**你的答案: A**

**6、在UML提供的图中，（ ）用于按时间顺序描述对象间交互。**

A、网络图

B、状态图

C、协作图

D、序列图

**你的答案: D**

**7、下列关于面向对象方法描述，错误的是（ ）。**

A、使用设计模式有助于在软件开发中应用面向对象技术

B、选择面向对象程序设计语言时需要考虑开发人员对其的熟悉程度

C、UML作为一种可视化建模语言，需要与RUP开发过程同时使用

D、目前在软件生命周期的分析、设计、实现和测试中均可以应用面向对象方法

**你的答案: C**

**8、面向对象的运动产生了多种面向对象的语言, 其中（ ）是一种混合性面向对象语言, 既支持面向过程的程序设计方法，又支持面向对象的程序设计方法，有广泛应用的基础和丰富开发环境的支持，因而使面向对象的程序设计能得到很快普及。**

A、Smalltalk

B、Eiffel

C、C++

D、Java

**你的答案: C**

**9、下列不属于面向对象技术的基本特征的是（ ）。**

A、封装性

B、模块性

C、多态性

D、继承性

**你的答案: B**

**10、关于面向对象方法的优点，下列不正确的叙述是（ ）。**

A、与人类习惯的思维方法比较一致

B、可重用性好

C、以数据操作为中心

D、可维护性好

**你的答案: C**

**1、下列关于面向对象分析(OOA)中描述错误的是（ ）。**

A、是运用面向对象方法进行系统分析

B、是软件生命周期的一个阶段

C、强调对问题域和系统责任进行分析和理解

D、强调与实现有关的分析和理解

**你的答案: D**

**2、下列叙述中正确的是（ ）。**

A、系统边界是一个系统所包含的所有系统成分与系统以外各种事物的分界线

B、参与者一定是系统中的一部分

C、参与者是在系统之外但可不与系统进行交互的任何事物

D、参与者只能是人或者设备

**你的答案: A**

**3、关于用例与类的对比中（ ）是错误的。**

A、都属于模型结构元素

B、都存在继承关系

C、类描述系统的部分静态视图，用例描述系统动态的行为视图

D、类描述的是系统的内部构成，用例也可以描述系统的内部构成

**你的答案: D**

**4、关于类和对象的描述中，（ ）是错误的。**

A、对象是具有明确语义边界并封装了状态和行为的实体。

B、类与对象之间的关系，如同一个铸件和它的模具之际的关系。

C、对象是类的实例

D、类是对具有相同属性和操作的一组对象的抽象描述。

**你的答案: B**

**5、若对象a可以给对象b发送消息，那么（ ）。**

A、对象b可以看见对象a

B、对象a可看见对象b

C、对象a、b相互不可见

D、对象a、b相互可见

**你的答案: B**

**6、聚集和组合的描述中，错误的是（ ）。**

A、聚合是表示整体的类和表示部分的类之间的“整体－部分”关系。

B、组合是聚合的一种形式。

C、聚集和组合的区别在于复杂程度不一样。

D、区别聚合和组合的方法可以分析对象之间的生命期是否一致。

**你的答案: C**

**7、下面对包图描述错误的是（ ）。**

A、包图是描绘如何对模型元素分组以及分组之间依赖的图。

B、一个模型元素只能被一个包所拥有。

C、包可以用于各种不同的图。

D、包是一种模型元素，但一个包不能包含其他包。

**你的答案: D**

**8、关于用例和类的描述，错误的是（ ）。**

A、都属于模型结构元素

B、都存在继承关系

C、类描述系统的部分静态试图，用例描述系统动态的行为视图

D、类描述的是系统的内部构成，用例也可以描述系统的内部构成

**你的答案: D**

判断题

**9、以对象、类、继承和通信为基础的面向对象设计方法（OOD)也是常见的软件概要设计方法之一。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**10、参与者（Actor）和用例（use case）之间的关系是关联（association）关系。**

**对 错**

**你的答案: 对**

**1、一个设计得好的面向对象系统具有（ ）特征。**

A、低内聚、低耦合

B、高内聚、低耦合

C、高内聚、高耦合

D、低内聚、高耦合

**你的答案: B**

**2、不是人机交互设计准则的是（ ）。**

A、易学、易用、操作方便

B、尽量保持个性化

C、及时提供有意义的反馈

D、尽量减少用户的记忆

**你的答案: B**

**3、提高性能的改进措施错误的是（ ）。**

A、调整对象的分布

B、减少保存中间结果的属性或类

C、合并通信频频的类

D、用聚合关系描述复杂类

**你的答案: B**

**4、顺序图主要可以为设计人员提供（ ）。**

A、某个方法的执行流程

B、消息发送的顺序

C、类之间关联关系的多重性

D、某个对象在不同状态之间的转移

**你的答案: B**

**5、类和接口的关系类似于下面哪种类型的关系（ ）。**

A、关联和聚集

B、关联和组合

C、包和子系统

D、脚本和用例

**你的答案: C**

**6、在状态图中不能表示下面哪些概念？（ ）。**

A、动作action

B、事件event

C、转移transition

D、类class

**你的答案: D**

**7、面向对象程序设计将描述事物的数据与（ ）封装在一起,作为一个相互依存、不可分割的整体来处理。**

A、信息

B、数据隐藏

C、对数据的操作

D、数据抽象

**你的答案: C**

**8、（ ）是从用户使用系统的角度描述系统功能的图形表达方法。**

A、类图

B、对象图

C、序列图

D、用例图

**你的答案: D**

**9、（ ）是表达系统类及其相互联系的图示，它是面向对象设计的核心，建立状态图、协作图和其他图的基础。**

A、对象图

B、组件图

C、类图

D、配置图

**你的答案: C**

**10、（ ）描述了一组交互对象间的动态协作关系，它表示完成某项行为的对象和这些对象之间传递消息的时间顺序。**

A、对象图

B、协作图

C、状态图

D、序列图

**你的答案: D**