

软件工程选择题

窗体顶端

1:

92. 下面说法哪个不属于设计准则 ()

- 1.① 提高模块的内聚, 降低模块间的耦合
- 2.② 降低模块接口的复杂程度
- 3.③ 模块大小要适中
- 4.④ 模块要有重用性

2: 88. 计算机的体系结构对程序设计语言具有 ()

- 1.① 反作用
- 2.② 促进作用
- 3.③ 抑制作用
- 4.④ 完善作用

3: 79. 程序图的作用是 ()

- 1.① 定性度量软件的复杂程度
- 2.② 定量度量软件的复杂程度
- 3.③ 预测软件的质量标准
- 4.④ 估计软件中的错误数量

4:

87. 下面说法正确的是 ()

- 1.① 模块的作用域在模块的控制域之内
- 2.② 模块的控制域在模块的作用域之内
- 3.③ 模块的作用域和模块的控制域有时相同

- 4.④ 模块的作用域和模块的控制域都是一种层次结构

5: 94. 等价类划分属于 ()

- 1.① 白盒测试
- 2.② 黑盒测试
- 3.③ 穷尽测试
- 4.④ 系统测试

6: 90. 软件维护组织包括 ()

- 1.① 系统维护人员和系统管理人员
- 2.② 系统程序员和硬件维护人员
- 3.③ 系统程序员和操作员
- 4.④ 打字员和软件工程师

7:

86. 可行性研究阶段使用的图形工具是 ()

- 1.① DFD 图
- 2.②N-S 图
- 3.③ PAD 图
- 4.④Warnier 图

8:

85. 好的软件结构它的外观形状一般呈 ()

- 1.① 线性
- 2.② 扇形
- 3.③ 椭圆形
- 4.④ 层次型

9:

93. 变换型结构的数据流呈 ()

- 1.① 线性形状
- 2.② 辐射状
- 3.③ 椭圆形
- 4.④ 阶梯形

10: 78. 结构化程序设计就是要 ()

- 1.① 保留 GOTO 语句
- 2.② 取消前转 GOTO 语句
- 3.③ 限制 GOTO 语句的使用
- 4.④ 取消后转 GOTO 语句

11:

89. 若要保证开发出来的软件局部优化, 而且能尽早发现设计上的错误, 应采用 ()

- 1.① 自顶向下的开发方法
- 2.② 自底向上的开发方法
- 3.③ 渐增式的开发方法
- 4.④ 非渐增式的开发方法

12:

软件工程的七条基本原理中有一条是“坚持进行阶段评审”, 要这么做的理由有 (1)。

- ① 大部分错误是在编码之前造成的
- ② 在软件开发过程中插入阶段评审是为了张弛有度、提高开发效率
- ③ 错误发现得越晚, 所付出的修正代价越高
- ④ 为了便于控制开发进度

1. 供选择的答案:

- 1.A. ①②
- 2.B. ①③

软件工程

3.C. ②④

4.D. ③④

13:

76. 软件的开发模式有 ()

1.① 面向过程模式、面向对象模式、混合模式

2.② 变换模式、渐增模式、瀑布模式

3.③ 自顶向下模式、自底向上模式、关系模式

4.④ 分步模式、渐增模式、非渐增模式

14:

80. $V(G) = m - n + p$ 中的 p 取 3 意味着 ()

1.① 软件有三个模块

2.② 软件有两个子程序

3.③ 主程序中含两个子程序

4.④ 软件有三个子程序

15:

82. 模块的初始化工作和模块处理意外故障均属于 ()

1.① 时间内聚

2.② 顺序内聚

3.③ 功能内聚

4.④ 逻辑内聚

16:

81. 在数据流图中, 源点和终点的数量 ()

1.① 必须是一对一的

2.② 源点个数大于终点个数

3.③ 终点个数大于源点个数

4.④ 依需要而定

17: 83. HIPO 的含义是 ()

1.① 层次、输入、处理、输出

2.② 高速、信息、程序、目标

3.③ 顶层的 IPO 图

4.④ 关于输入、处理、输出的层次

18:

CMU/SEI 推出的 (2) 将软件组织的过程能力分为五个成熟度级别, 每一个级别定义了一组过程能力目标, 并描述了要达到这些目标应该具备的实践活动。

1.A. CMM

2.B. PSP

3.C. ISO-9000

4. D. RUP

19:

77. 需求分析的方法包括 ()

1.① 结构化分析技术、面向对象的分析技术、原型开发技术

2.② 结构化分析技术、面向对象的分析技术

3.③ 面向对象的分析技术、原型开发技术

4.④ 原型开发技术、结构化分析技术

20: 84. 数据字典和数据流图共同构成系统的 ()

1.① 物理模型

2.② 结构模型

3.③ 设计说明书

4.④逻辑模型

21: 95. 软件测试的目的是 ()

1.① 破坏已有的软件

2.②寻找软件中的错误

3.③ 证明软件不能正常工作

4.④证明软件功能正确

窗体底端

窗体顶端

1: 91、泛化针对类型而不针对实例，一个类可以继承另一个类，但一个对象不能继承另一个对象。

正确 错误

2: 43、可重用的软件构件在开发时都经过了很严格的测试，本身是无错误的，其构件的可靠性很高。

正确 错误

3: 85、模块化就是把程序划分成独立命名且可独立访问的模块，每个模块完成一个子功能。

正确 错误

4: 20、预防性维护是把今天的方法学应用到昨天的系统上，以支持明天的需求。

正确 错误

5: 18、除非对效率有特殊的要求，程序编写要做到清晰第一，效率第二。

正确 错误

6: 47、实体类指系统要记录和维护的信息；边界类指系统和外部要素间交互的边界；控制类指 Use Case 中行为的协调。

正确 错误

7: 55、等价类划分法的主要思想是首先将所有的输入数据划分成若干个有效等价类，然后设计一个新的测试用例，使其仅覆盖一个尚未被覆盖的等价类，重复这一步，直到所有的等价类都被覆盖为止。

正确 错误

8: 83、数据流图和数据字典共同构成系统的物理模型。

正确 错误

9: 36、软件体系结构风格通过施加于构件上的限制及组成与设计规则来表现构件和构件间的关系。

正确 错误

10: 65、瀑布模型的本质是“一次通过”，它是一种文档驱动模型，在可运行产品交付之前，客户只能通过文档来了解最终的产品。

正确 错误

11: 39、如果程序员足够小心，就不需要测试。

正确 错误

12: 50、面向对象分析是提取和整理用户需求，并建立问题域精确模型的过程。面向对象设计则是把分析阶段得到的需求转变成符合成本和质量要求的、抽象的系统实现方案的过程。

正确 错误

13: 26、对软件的质量控制，必须着重在软件开发方面下功夫。

正确 错误

14: 5、软件工程方法学包含三个要素：方法、模型和过程。

正确 错误

15: 1、软件开发应该是一种组织良好、管理严密、各类人员协同配合、共同完成的工程项目。

正确 错误

16: 10、概要设计通过对系统的结构表示进行细化，得到软件的数据结构和算法。

正确 错误

17: 66、增量模型适用于人员配备不充裕、不能在软件项目期限之前实现一个完全版本的软件的情况。

正确 错误

18:

34、在一个设计得很好的系统中，模块的控制域应该在作用域之内。

正确 错误

19: 71、耦合是对一个软件结构内不同模块之间互连程度的度量，耦合由弱到强的顺序是：非直接耦合、数据耦合、标记耦合、控制耦合、外部耦合、公共耦合、内容耦合。

正确 错误

20: 75、测试是程序的执行过程，目的在于改正错误。一个好的测试用例在于能发现至今未发现的错误；一个成功的测试是发现了至今未发现的错误的测试。

正确 错误

21: 14、软件体系结构是软件需求活动的一种工作产品。

正确 错误

22: 94、软件项目的开发时间最多可以减少到正常开发时间的 75%。如果要求一个软件系统的开发时间过短，则开发成功的概率几乎为零。

正确 错误

23: 46、白盒测试又叫做功能测试或数据驱动测试，黑盒测试又称为结构测试或逻辑驱动测试。

正确 错误

24: 53、内聚标志一个模块内各个元素彼此结合的紧密程度，模块独立性由弱到强的同时模块内聚性由低到高的顺序是：功能内聚、信息内聚、通信内聚、过程内聚、时间内聚、逻辑内聚、巧合内聚。

正确 错误

25: 40、软件重用技术是从根本上提高软件可维护性的重要技术。

正确 错误

26: 93、面向对象方法在设计的前期阶段，变动较大，随着时间推移，设计方案日趋成熟，改动也越来越小了。

正确 错误

27: 17、可以用基于流图的环形复杂度描述测试一个单元或构件所需的工作量。

正确 错误

28:

6、传统方法学采用结构化技术自底向上地完成软件开发各项任务。

正确 错误

29: 25、从项目的角度来看，需求总是向着膨胀的方向变化。

正确 错误

30: 89、Alpha 测试由用户在开发者的场所进行，并且在开发者对用户的“指导”下进行测试，开发者负责记录发现的错误和使用中遇到的问题。

正确 错误

31: 29、瀑布模型中每个阶段都必须完成规定的文档，没有交出合格的文档就是没有完成该阶段的任务。

正确 错误

32: 69、传统结构化分析方法就是用抽象模型的概念，按照软件内部数据传递、变换的关系，自顶向下逐层分解，直到找到满足性能要求的所有可实现的软件为止。

正确 错误

33: 19、测试就是不断寻找程序中的漏洞直到时间耗尽为止。

正确 错误

34: 23、高级语言表达和解决问题方面效率越高,采用代码行方法计算的生产率也越高。

正确 错误

35: 95、面向对象程序没有面向过程程序执行效率高。

正确 错误

36: 64、维护阶段的关键任务是通过各种必要的维护活动使软件系统持久地满足用户的需要。通常的4种维护活动有:改正性维护,适应性维护,完善性维护,防预性维护。

正确 错误

37:

41、软件开发小组的规模与个人生产率成正比,向一个已经延期的软件项目中增加人力,会使它按期完工。

正确 错误

38: 74、环形复杂度取决于程序控制结构的复杂度,当程序的分支数目或循环数目增加时其复杂度也增加,环形复杂度与程序中覆盖的路径条数有关,在 McCabe 复杂度为10的附近,存在出错率的间断跃变。

正确 错误

39:

56、用户手册要使用专门术语,并充分地描述该软件系统的结构及使用方法。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

1: 37、使用 PAD 符号所设计出来的程序必然是结构化程序。

正确 错误

2:

56、用户手册要使用专门术语,并充分地描述该软件系统的结构及使用方法。

正确 错误

3: 88、Pareto 原理说明,测试发现的错误中的80%很可能是由程序中20%的模块造成的。

正确 错误

4: 14、软件体系结构是软件需求活动的一种工作产品。

正确 错误

5: 82、面向对象方法学是一种以数据为主线，把数据和对数据的操作紧密地结合起来的方法，把对象作为融合了数据及在数据上的操作行为的统一的软件构件。

正确 错误

6: 9、借助于当前系统的逻辑模型导出目标系统的逻辑模型是需求分析的主要任务。

正确 错误

7: 26、对软件的质量控制，必须着重在软件开发方面下功夫。

正确 错误

8:

34、在一个设计得很好的系统中，模块的控制域应该在作用域之内。

正确 错误

9: 23、高级语言表达和解决问题方面效率越高，采用代码行方法计算的生产率也越高。

正确 错误

10:

44、回归测试是指重新执行已经做过的测试的某个子集，以保证由于调试或其他原因引起的变化，不会导致非预期的软件行为或额外错误。

正确 错误

11:

6、传统方法学采用结构化技术自底向上地完成软件开发各项任务。

正确 错误

12: 80、一个 Use Case 是用户与计算机之间为达到某个目的的一次典型交互作用，作为结果，Use Case 代表的是系统的一个完整功能。

正确 错误

13:

72、内聚标志一个模块内各个元素彼此结合的紧密程度，模块独立性由弱到强的同时模块内聚性由低到高的顺序是：功能内聚、信息内聚、通信内聚、过程内聚、时间内聚、逻辑内聚、巧合内聚。

正确 错误

14: 57、软件开发时，一个错误发现得越晚，为改正它所付出的代价就越大。

正确 错误

15: 94、软件项目的开发时间最多可以减少到正常开发时间的 75%。如果要求一个软件系统的开发时间过短，则开发成功的概率几乎为零。

正确 错误

16: 1、软件开发应该是一种组织良好、管理严密、各类人员协同配合、共同完成的工程项目。

正确 错误

17: 17、可以用基于流图的环形复杂度描述测试一个单元或构件所需的工作量。

正确 错误

18: 33、对一批模块进行测试，发现错误多的模块中残留的错误将比其它的模块少。

正确 错误

19: 78、衡量软件规模的功能点指标有：生产率、成本、质量、文档和资源。

正确 错误

20: 38、在为标识符命名时，名字不是越长越好，应当选择精炼的意义明确的名字。

正确 错误

21: 42、快速原型应该具备的基本特性是“快速”和“容易修改”。

正确 错误

22: 76、逻辑覆盖是以程序内部的逻辑结构为基础的设计测试用例的技术，其中判定/条件覆盖是比判定覆盖更严格的测试标准。

正确 错误

23: 32、在进行详细的过程设计和编写程序之前，进行概要设计的好处是可以在软件开发的早期在全局高度对软件结构进行优化，使软件质量得到重大改进。

正确 错误

24: 93、面向对象方法在设计的前期阶段，变动较大，随着时间推移，设计方案日趋成熟，改动也越来越小了。

正确 错误

25: 62、软件的生产与硬件不同，在它的开发中没有明显的制造过程。对软件的质量控制，必须着重在软件维护方面下功夫。

正确 错误

26: 64、维护阶段的关键任务是通过各种必要的维护活动使软件系统持久地满足用户的需要。通常的4种维护活动有：改正性维护，适应性维护，完善性维护，预防性维护。

正确 错误

27:

41、软件开发小组的规模与个人生产率成正比，向一个已经延期的软件项目中增加人力，会使它按期完工。

正确 错误

28: 21、模型是为了理解事物而对事物做出的一种抽象，是对事物的一种无歧义的书面的描述。用面向对象方法开发软件，通常要建立描述系统数据结构的 E-R 模型，描述系统控制结构的动态模型，描述系统功能的功能模型。

正确 错误

29: 60、可行性研究报告应评述为了合理地达到开发目标而可能选择的各种方案，以便用户抉择。因此，编写者不必提出结论。

正确 错误

30: 59、项目开发计划除去规定项目开发所需的资源、开发的进度等以外，还可以包括用户培训计划。

正确 错误

31: 90、改正性维护是改正软件中原有的错误，所以对软件的修改一般不会导致文档的修改，而适应性和完善性维护将导致文档的修改。

正确 错误

32: 36、软件体系结构风格通过施加于构件上的限制及组成与设计规则来表现构件和构件间的关系。

正确 错误

33: 85、模块化就是把程序划分成独立命名且可独立访问的模块，每个模块完成一个子功能。

正确 错误

34: 79、软件配置管理是一门应用技术、管理和监督相结合的学科，通过标识和文档来记录配置项的功能和物理特性、控制这些特性的变更、记录和报告变更的过程和状态，并验证它们与需求是否一致。软件配置管理主要有：标识、版本控制、变化控制、配置审计和配置状态报告。

正确 错误

35: 86、软件结构一般要求顶层扇出比较少，中层扇出较高，底层模块有高扇入。

正确 错误

36: 69、传统结构化分析方法就是用抽象模型的概念，按照软件内部数据传递、变换的关系，自顶向下逐层分解，直到找到满足性能要求的所有可实现的软件为止。

正确 错误

37: 87、McCabe 方法的核心是：通过定量分析程序中分支个数或循环个数，对软件测试难度进行定量度量，对软件最终的可靠性进行预测。

正确 错误

38: 24、软件配置管理是在软件项目启动时就开始的，并且一直持续到软件退役后才终止的一组跟踪和控制活动。

正确 错误

39: 47、实体类指系统要记录和维护的信息；边界类指系统和外部要素间交互的边界；控制类指 Use Case 中行为的协调。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

4: 12、错误处理类模块是典型的时间内聚模块。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

6: 92、在面向对象方法中，软件系统的结构是根据问题领域的模型建立起来的，因此系统功能需求变化时并不会引起软件结构的整体变化，仅需要作一些局部性的修改即可。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

8: 35、判定表、判定树和 IPO 图都是常用来编写数据字典加工逻辑说明的工具。

正确 错误

9: 15、管道 / 过滤器风格支持并行执行。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

11: 11、控制耦合实质是在单一接口上选择多功能模块中的某项功能。

正确 错误

12: 84、需求定义文档要从适合顾客的层次，而且要用顾客能够理解的术语编写。

正确 错误

13: 63、软件工程方法学包含三个要素：方法、工具和过程。方法是完成软件开发的各项任务的技术；工具为软件工程方法提供了自动或半自动的软件支撑环境；过程为获得高质量软件所需要完成的一系列任务的框架，它规定了完成各项任务步骤。目前使用

得最广泛的软件工程方法学是传统方法学和面向对象方法学。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

17: 30、抽象和求精是一对互补的概念，也是人类解决复杂问题时最常用、最有效的方法。

正确 错误

18: 73、在一个设计得很好的系统中，所有受判定影响的模块应该都从属于做出判定的那个模块，最好局限于做出判定的那个模块本身及它的直属下级模块。

正确 错误

19: 67、可行性研究应着重考虑技术可行性，经济可行性，操作可行性，法律可行性和开发方案的选择性研究，可行性研究的成本一般为预期总成本的 15%~20%。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

23:

45、事实上，层次图和结构图不仅表明一个模块调用哪些模块，而且对模块的其他成分也有明确的表示。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

28: 13、软件设计优化应该力求做到在有效的模块化的前提下使用最少量的模块。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

31: 58、测试分析报告应把每个模块实际测试的结果，与软件需求规格说明书和概要设计说明书中规定的要求进行对照并作出结论。

正确 错误

32: 81、在传统开发方法中，早期引入变动代价比较低，中期引入变动要付出的代价剧增，在软件“已经完成”时再引入变动，则需要付出更高的代价。

正确 错误

窗体底端

窗体顶端

34: 77、软件工程的 Brooks 定律指出：向已经延期的软件项目中添加人手只会使进度更加落后。我们不可能用“人力换时间”的办法无限缩短一个软件的开发时间，Boehm 根据经验指出，软件项目的开发时间最多可以减少到正常开发时间的 75%。

正确 错误

35: 68、面向对象需求过程的本质是在问题空间与求解空间之间架设桥梁。

正确 错误

36: 需求分析是提取、建模、规格说明和复审的过程。

正确 错误