

تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۳	نام درس: مهندسی نرم افزار ۲ - تحلیل و طراحی سیستم‌های اطلاعاتی
زمان آزمون: تستی: ۵۰ تشریحی: ۵۰ دقیقه	رشته تحصیلی، گذاره: نرم افزار (۱۱۱۵۱۱۵)-مهندسی فناوری اطلاعات (۱۱۱۵۱۵۰)-
آزمون نمره منفی دارد ○ ندارد	علوم کامپیوتر (۱۱۱۹۰۰۶)
مجاز است.	استفاده از: ---
	گذاره سوال: یک (۱)

امام علی^ع: شرافت به خرد و ادب است نه به دارایی و نژاد.

۱. کدامیک از عبارات زیر در مورد اهداف اصلی آزمون نرم افزار صحیح نمی باشد؟

الف. آزمون، فرآیند اجرای یک برنامه به قصد یافتن خطاهاست.

ب. آزمون خوب آن است که به احتمال بالا خطای در آن نمایان نشود.

ج. آزمون نمی تواند نبود خطأ و نقایص را نشان دهد.

د. یک آزمون موفق، آزمونی است که یک خطای نامشخص را بیابد.

۲. مورد آزمون زیر مربوط به کدام گزینه است؟

"تمام ساختارهای اطلاعاتی داخلی را برای تضمین اعتبارشان اجرا کن"

الف. آزمون جعبه سیاه

ب. آزمون جعبه سفید

ج. آزمون جامع

د. آزمون اعتبارسنجی

۳. وضعیت C3 را در شکل زیر در نظر می گیریم:

$$C_3: (E_1 > E_2) \& (E_3 = E_4)$$

طبق راهبرد BRO (آزمون عملگر رابطه‌ای و شاخه) کدام مجموعه محدودیتی برای C3 ساخته می شود؟

الف. $\{(T,T), (F,T), (T,F), (F,F)\}$

ب. $\{(>,=), (=,=), (<,=), (>,>), (>,<), (=,>), (=,<), (<,>), (<,<)\}$

ج. $\{(T,=), (F,=), (T,<), (T,>)\}$

د. $\{(>,=), (=,=), (<,=), (>,>), (>,<)\}$

۴. جهت آزمون کنترل نیروگاه هسته‌ای کدام آزمون توصیه می شود؟

الف. آزمون مبتنی بر گراف

ب. آزمون آرایه متعادم

ج. تحلیل مقادیر ارزی

د. تحلیل مقایسه‌ای

۵. طبق تعریف بوهم عبارت زیر بیانگر کدام جنبه از آزمون نرم افزار است؟

"آیا ما فرآورده خود را بطور صحیح و مناسب ساخته‌ایم؟"

الف. تعیین صحت (Validation)

ب. انتبارسنجی (Verification)

ج. تضمین کیفیت (QA)

۶. کدامیک از گزینه‌های زیر بر آزمودن طراحی و ساخت معماری نرم افزار تأکید دارد؟

الف. آزمون واحد (Unit Testing)

ب. آزمون تلفیقی (Integration Testing)

ج. آزمون اعتبارسنجی (Validation Testing)

د. آزمون سیستم (System Testing)

تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۳

زمان آزمون: تستی: ۵۰ تشریحی: ۵۰ دقیقه

آزمون نمره منفی دارد ○ ندارد

مجاز است.

نام درس: مهندسی نرم افزار ۲ - تحلیل و طراحی سیستم‌های اطلاعاتی

رشته تحصیلی، گذ درس: نرم افزار (۱۱۱۵۱۱۵) - مهندسی فناوری اطلاعات (۱۱۱۵۱۵۰) -

علوم کامپیوتر (۱۱۱۹۰۰۶)

گذ سری سوال: یک (۱)

استفاده از: ---

۷. آزمون در بافت راهبرد آزمون تلفیقی (جامعیت) قرار می‌گیرد و هر زمان که یک تغییر عمدی در ساخت نرم افزار بوجود آید، عمل می‌کند.

د. تلفیق عمقی

ج. آلفا

ب. دود

الف. رگرسیون

۸. کدامیک از موارد زیر جزو متريک‌های مدل تحلیل نمی‌باشد؟

ب. متريک‌های کیفیت مشخصات

الف. متريک‌های مبنی بر کارکرد

د. متريک‌های بنگ

ج. متريک‌های مورفوژی

۹. کدام گزینه در مورد متريک‌های طراحی تفصيلي صحیح است؟

الف. متريک‌های طراحی در سطح اجزاء شامل چسبندگی، پیوستگی و تکاملی می‌باشد.

ب. اگر پیمانه ای یک پارامتر ورودی و خروجی داشته و به هیچ داده سراسری دست نیافته باشد، اتصال بالایی خواهد داشت.

ج. مطابق نظر مککیب اگر پیچیدگی چرخشی از ۱۰ بیشتر شود، آزمون پیمانه سخت و مشکل خواهد شد.

د. همه موارد

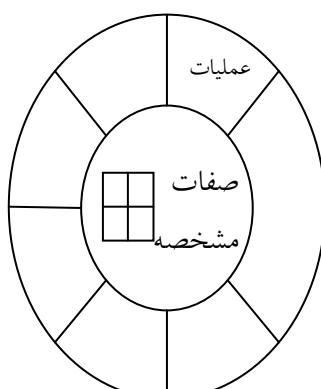
۱۰. شکل مقابل که توسط تیلور ارائه شده بیانگر کدام جنبه از مفهوم شی‌عگرایی است؟

د. تجرید داده‌ها

ج. چندریختی

ب. ارثبری

الف. ارتباط



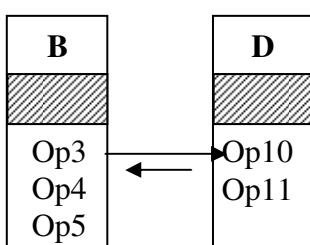
۱۱. با توجه به شکل مقابل پیامی که شیء B به شیء D می‌فرستد، با چه فرمتی است؟

Message:[B, Op10, {data}]

Message:[D, Op10, {data}]

Message:[D, return_v]

Message:[B, return_v]



تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۳	نام درس: مهندسی نرم افزار ۲ - تحلیل و طراحی سیستم‌های اطلاعاتی
زمان آزمون: تستی: ۵۰ تشریحی: ۵۰ دقیقه	رشته تحصیلی، گذ درس: نرم افزار (۱۱۱۵۱۱۵) - مهندسی فناوری اطلاعات (۱۱۱۵۱۵۰) -
آزمون نمره منفی دارد ○ ندارد	علوم کامپیوتر (۱۱۱۹۰۰۶)

مجاز است.

استفاده از: ---

گذ سری سوال: یک (۱)

۱۲. کدام یک از موارد زیر از مزایای قابلیت استفاده مجدد در تحلیل حوزه (مربوط به تحلیل شیء‌گرا) نمی‌باشد؟
- الف. کاهش هزینه محصول
 - ب. افزایش دسترسی‌پذیری
 - ج. کیفیت بهتر محصول
 - د. بهبود زمان ارائه به بازار
۱۳. در یک بازی ویدیویی، رابطه کلاس بدن بازیکن با کلاس بازیکن کدام است؟
- الف. is-part-of
 - ب. depends-upon
 - ج. has-knowledge-of
 - د. associate
- ۱۴- مدل مورد کاربرد (use-case) در تحلیل شیء‌گرا با کدامیک از موارد زیر در مدل طراحی شیء‌گرا مرتبط است؟
- الف. طراحی مسئولیتها
 - ب. طراحی پیامها
 - ج. طراحی کلاسهای فرعی
۱۵. در دیاگرام کلاس در UML، کلاس Computer با کلاس Message ارتباط دارد - با خاطر اینکه مجموعه ای از پیامها منتظر پردازش توسط کامپیوترند. این رابطه از چه نوعی است؟
- الف. تعمیم (Generalization)
 - ب. تجمعی (Aggregation)
 - ج. شرکت پذیری (Association)
 - د. ترکیب (Composition)
۱۶. از نمودار تغییر حالت (STD) جهت یک سیستم در روش تحلیل ساختیافته استفاده می‌شود.
- الف. مدل‌سازی داده
 - ب. مدل‌سازی کارکردی
 - ج. مدل‌سازی رفتاری
 - د. مدل‌سازی کنترلی
۱۷. کدام گزینه در مورد نمودار جریان داده‌ها (DFD) صحیح نیست؟
- الف. در حرکت از سطح صفر به سطح یک، پیوستگی جریان اطلاعات (موازن) باید حفظ شود.
 - ب. توالی پردازش یا منطق شرطی صریحاً در نمودار DFD ارائه می‌شود.
 - ج. در سطح صفر DFD، فقط یک حباب داریم که کل عناصر نرم‌افزار و داده‌های ورودی/خروجی به آنرا نمایش می‌دهد.
 - د. در DFD، مستطیل برای نمایش موجودیت خارجی، دایره نشانگر پردازش و پیکان جهت نمایش اقلام داده‌ای بکار می‌رود.
۱۸. مطابق با نظر مایر، عبارت زیر کدام معیار ارزیابی را برای طراحی یک سیستم مؤثر پیمانه‌ای تعریف می‌کند؟
- "اگر در یک پیمانه شرایط غیرعادی پیش بباید و تأثیرات آن به همان پیمانه محدود شود، اثرات جانبی ناشی از خطای حداقل خواهد رسید."
- الف. استمرار پیمانه‌ای
 - ب. قابلیت درک پیمانه‌ای
 - ج. تجزیه پذیری پیمانه‌ای
 - د. محافظت پیمانه‌ای
۱۹. کدام گزینه نامطلوبترین (ضعیفترین) نوع انسجام (Cohesion) را دارد؟
- الف. منسجم منطقی
 - ب. منسجم اتفاقی
 - ج. منسجم رویه‌ای
 - د. منسجم گذرا

تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۳

زمان آزمون: تستی: ۵۰ تشریحی: ۵۰ دقیقه

آزمون نمره منفی دارد ○ ندارد

مجاز است.

استفاده از: ---

گذ سری سوال: یک (۱)

نام درس: مهندسی نرم افزار ۲ - تحلیل و طراحی سیستم‌های اطلاعاتی

رشته تحصیلی، گذ درس: نرم افزار (۱۱۱۵۱۱۵) - مهندسی فناوری اطلاعات (۱۱۱۵۰)

علوم کامپیوتر (۱۱۱۹۰۰۶)

آزمون نمره منفی دارد ○ ندارد

○ مجاز است.

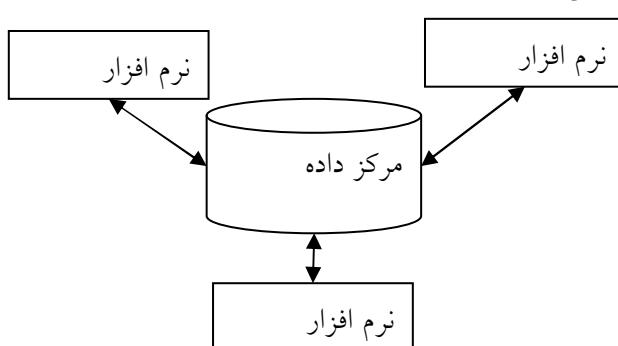
۲۰. شکل مقابل نشان دهنده کدام سبک (الگو) از معماری است؟

ب. معماری جریان داده ها

الف. معماری خادم/مخدم

د. معماری فراخوانی و بازگشت

ج. معماری مرکزی بر داده ها



۲۱. از نظر ژائو، اگر جزء u بوسیله پارامترهایی با جزء v ارتباط برقرار کند (u و v هر دو اجزاء درون یک معماری هستند)، چه نوع وابستگی میان آنها وجود دارد؟

د. وابستگی مقیدشده

ج. وابستگی ارتباطی

ب. وابستگی مشترک

۲۲. سه اصل مهم در طراحی رابط کاربر عبارتند از:

الف. ساختن آسان-کاهش بار حافظه کاربر-سازگار کردن رابط

ب. واگذاری کنترل به کاربر-کاهش بار حافظه کاربر-سازگار کردن رابط

ج. واگذاری کنترل به کاربر-کاهش بار حافظه کاربر-تنوع در طراحی

د. زیباسازی رابط-کاهش بار حافظه کاربر-تنوع در طراحی

۲۳. کدام دسته از کاربران به دنبال میانبرها و حالت‌های اختصاری تعامل هستند؟

ب. کاربران مطلع و دوره‌ای

الف. کاربران مطلع و دائمی

د. کاربران غیرحرفه‌ای

ج. کاربران مبتدی

۲۴. با توجه به معیارهای اساسی ارزیابی علائم طراحی، کدام نشان‌گذاری طراحی بهترین ترکیب ویژگیها را دربردارد؟

ب. نمودار کادری (جعبه‌ای)

الف. فلوچارت

د. جدول تصمیم‌گیری

ج. زبان طراحی برنامه (PDL)

۲۵. در هنگام طراحی تفصیلی در سطح اجزاء، کدامیک از ابزارهای زیر جهت ارزیابی مجموعه پیچیده‌ای از شرایط و اقدامات مناسبتر است؟

ب. زبان طراحی برنامه (PDL)

الف. فلوچارت

د. جدول تصمیم‌گیری

ج. N-S Chart

تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۳

زمان آزمون: تستی: ۵۰ تشریحی: ۵۰ دقیقه

آزمون نمره منفی دارد ○ ندارد

نام درس: مهندسی نرم افزار ۲ - تحلیل و طراحی سیستم‌های اطلاعاتی

رشته تحصیلی، گذ درس: نرم افزار (۱۱۱۵۱۱۵) - مهندسی فناوری اطلاعات (۱۱۱۵۱۵۰) -

علوم کامپیوتر (۱۱۱۹۰۰۶)

گذ سری سوال: یک (۱)

مجاز است.

استفاده از: ---

« سوالات تشریحی »

۱. گراف جریان برنامه زیر را رسم کرده و پیچیدگی سیکلوماتیک آنرا محاسبه کنید. (۲ نمره)

PROCEDURE average;

INTERFACE RETURNS average, total.input, total.valid;

INTERFACE ACCEPTS value, minimum, maximum;

TYPE value[1..100] IS SCALAR ARRAY;

TYPE average, total.input, total.valid;

Minimum, maximum, sum IS SCALAR;

TYPE i IS INTEGER;

i=1;

total.input = total.valid = 0;

sum=0;

DO WHILE value[i] <> -999 AND total.input < 100

increment total.input by 1;

IF value[i] >= minimum AND value[i] <= maximum

THEN increment total.valid by 1;

sum = s sum + value[i]

ELSE skip

ENDIF

increment i by 1;

ENDDO

IF total.valid > 0

THEN average = sum/total.valid;

ELSE average = -999;

ENDIF

END average

۲. در نمودار کلاس (در UML) روابط تجمعی (Composition) و ترکیب (Aggregation) را با ذکر مثال تعریف کنید. تفاوت ایندو در

چیست؟ (۲ نمره)

۳. پنج مشخصه مربوط به متريک‌های ويژه شئ‌گرائي که توسط برآرد تعریف شده است را نام ببريد و برای هر یک توضیح مختصری بباورید؟ (۲ نمره)