



تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۵

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۶۰

سری سوال: ۱ یک

عنوان درس: مهندسی نرم افزار 2

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی کامپیوتر، مهندسی کامپیوتر - نرم افزار، مهندسی کامپیوتر (نرم افزار)، مهندسی کامپیوتر - نرم افزار، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات - ۱۱۱۵۱۱۵، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات - سیستمهای چند رسانه ای، مهندسی فناوری اطلاعات ۱۱۱۵۱۵۰

۸- "ویژگی های راهنما و باز خورد برخط" و "ویژگی های خاص" جز کدام دسته از قابلیت های درخت خواسته های کیفیتی می باشند؟

۱. قابلیت عملیاتی      ۲. قابلیت اطمینان      ۳. قابلیت نگهداری      ۴. قابلیت استفاده

۹- دکمه ها، سویچ ها که کاربر را قادر به انتخاب یک خاصیت یا مشخص کردن یک تصمیم می سازند، جز کدام دسته از سازوکارهای تعاملی می باشند؟

۱. منوهای گشت و گذار      ۲. آیکون های گرافیکی  
۳. تصاویر گرافیکی      ۴. منوهای زیبایی شناسی

۱۰- کدام ساختار از دسته بندی معماری محتوا، مشابه با بسیاری از شیوه های معماری است که برای سیستم های شی گرا تکامل پیدا می کند؟

۱. ساختارهای خطی      ۲. ساختارهای شبکه ای  
۳. ساختارهای سلسله مراتبی      ۴. ساختارهای مشبک

۱۱- کدام گزینه زیر، تعریف راه های گشت و گذار می باشد؟

۱. مجموعه ای از اطلاعات و ساختارهای گشت و گذار مرتبط که با همکاری یکدیگر، زیرمجموعه ای از خواسته های مرتبط با کاربر را برآورده می سازند.  
۲. از تعدادی NSU تشکیل شده است.  
۳. نشان گر بهترین مسیر گشت و گذار برای دستیابی به هدف گشت و گذار برای نوع خاصی از کاربر است.  
۴. ساختار کلی گشت و گذار برای یک برنامه تحت وب را می توان به صورت سلسله مراتبی از راه های گشت و گذار سازمان دهی کرد.

۱۲- جدولی همه جانبه از محتوا را برای گشت و گذار در تمامی اشیای محتوایی و قابلیت های عملیاتی موجود در برنامه ی تحت وب فراهم می آورد؟

۱. پیوند گشت و گذار انفرادی      ۲. نوار افقی گشت و گذار  
۳. برگه ها      ۴. نقشه ی سایت

۱۳- "مدت زمانی که نرم افزار بر اساس این صفات در دسترس است: بلوغ، تحمل در برابر خطاها و قابلیت رهایی یافتن از خطاها"، کدام عامل کیفیتی ISO 9126 را شرح می دهد؟

۱. قابلیت اطمینان      ۲. قابلیت استفاده      ۳. بازدهی      ۴. حمل پذیری

تعداد سوالات: تستی: ۲۵ تشریحی: ۵

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۶۰

سری سوال: ۱ یک

عنوان درس: مهندسی نرم افزار 2

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی کامپیوتر، مهندسی کامپیوتر - نرم افزار، مهندسی کامپیوتر (نرم افزار)، مهندسی کامپیوتر - نرم افزار، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات - ۱۱۱۵۱۱۵، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات - سیستم‌های چند رسانه ای، مهندسی فناوری اطلاعات ۱۱۱۵۱۵۰

۱۴- هزینه های کیفیت شامل کدام سه مورد زیر می باشد؟

۰۱. پیش گیری، ارزیابی، شکست  
۰۲. پیش گیری، دوباره کاری، توسعه  
۰۳. برنامه ریزی، ارزیابی، توسعه  
۰۴. برنامه ریزی، دوباره کاری، شکست

۱۵- تلاش و کار لازم برای مرور یک محصول کاری قبل از جلسه مرور واقعی، کدام معیار مرور را توصیف می کند؟

۰۱. تلاش آماده سازی  
۰۲. تلاش ارزیابی  
۰۳. تلاش دوباره کاری  
۰۴. اندازه محصول کاری

۱۶- کدام گزینه زیر، جز چهار خصوصیت سهیم در تعیین سطح رسمیت اجرای مرور نمی باشد؟

۰۱. برنامه سازی و آماده سازی  
۰۲. ساختاردهی به نشست ها  
۰۳. تصحیح و وارسی  
۰۴. آزمون ها

۱۷- طبقه ای از مرورهاست که شامل بررسی مقدماتی، بازرسی ها، مرورهای نوبت چرخشی و ارزیابی فنی دیگر نرم افزاری است؟

۰۱. مرور فنی غیررسمی  
۰۲. مرور فنی رسمی  
۰۳. مرور فنی حرفه ای  
۰۴. مرور فنی غیرحرفه ای

۱۸- سه مرحله اصلی روش شناسی شش سیگما کدامند؟

۰۱. تعریف خواسته های مشتری، اندازه گیری فرآیند موجود، بهبود بخشیدن به فرآیند با حذف علل ریشه ای نقایص  
۰۲. تعریف خواسته های مشتری، اندازه گیری فرآیند موجود، تحلیل معیار های نقص و تعیین چند علت حیاتی  
۰۳. اندازه گیری فرآیند موجود، بهبود بخشیدن به فرآیند با حذف علل ریشه ای نقایص، کنترل فرآیند  
۰۴. تعریف خواسته های مشتری، تحلیل معیار های نقص و تعیین چند علت حیاتی، کنترل فرآیند

۱۹- نقش کدام گروه از افراد زیر، برطرف کردن مشکلات ذاتی است و در واگذاری آزمون به شخص سازنده وجود دارد؟

۰۱. گروه آزمون آلفا  
۰۲. گروه آزمون بتا  
۰۳. گروه آزمون مستقل  
۰۴. گروه کاربران آزمون

۲۰- کدام روش آزمون انسجام به طور متداول هنگام توسعه محصولات نرم افزاری بسته بندی شده به کار می رود؟

۰۱. انسجام بالا به پایین  
۰۲. انسجام پایین به بالا  
۰۳. آزمون رگرسیون  
۰۴. آزمون دود

۲۱- نخستین گام در کدام آزمون، شناخت اشیایی است که در نرم افزار مدل سازی می شوند و نیز روابط میان این اشیاست؟

۰۱. آزمون مبتنی بر مدل  
۰۲. آزمون واسط گرافیکی  
۰۳. آزمون جعبه سیاه  
۰۴. آزمون جعبه سفید

