

希赛网, 专注于软考、PMP、通信考试的专业 IT 知识库和在线教育平台。希赛网在线题库, 提供历年考试真题、模拟试题、章节练习、知识点练习、错题本练习等在线做题服务, 更有能力评估报告, 让你告别盲目做题, 针对性地攻破自己的薄弱点, 更高效的备考。

希赛网官网: <http://www.educity.cn/>

希赛网软件水平考试网: <http://www.educity.cn/rk/>

希赛网在线题库: <http://www.educity.cn/tiku/>

2015 年下半年软设案例分析真题答案与解析: <http://www.educity.cn/tiku/tp19293.html>

## 2015 年下半年软件设计师考试下午真题 (参考答案)

- 阅读下列说明和图, 回答问题 1 至问题 4, 将解答填入答题纸的对应栏内。

### 【说明】

某慕课教育平台欲添加在线作业批改系统, 以实现高效的作业提交与批改, 并进行统计。学生和讲师的基本信息已经初始化为数据库中的学生表和讲师表。系统的主要功能如下:

(1)提交作业。验证学生标识后, 学生将电子作业通过在线的方式提交, 并进行存储。系统给学生发送通知表明提交成功, 通知中包含唯一编号; 并通知讲师有作业提交。

(2)下载未批改作业。验证讲师标识后, 讲师从系统中下载学生提交的作业。下载的作业将显示在屏幕上。

(3)批改作业。讲师按格式为每个题目进行批改打分, 并进行整体评价。

(4)上传批改后的作业。将批改后的作业 (包括分数和评价) 返回给系统, 进行存储。

(5)记录分数和评价。将批改后的作业的分数和评价记录在学生信息中, 并通知学生作业已批改。

(6)获取已批改作业。根据学生标识, 给学生查看批改后的作业, 包括提交的作业、分数和评价。

(7)作业抽检。根据教务人员标识抽取批改后的作业样本, 给出抽检意见, 然后形成抽检报告给讲师。

现采用结构化方法对在线作业批改系统进行分析与设计, 获得如图 1-1 所示的上下文数据流图和图 1-2 所示的 0 层数据流图。

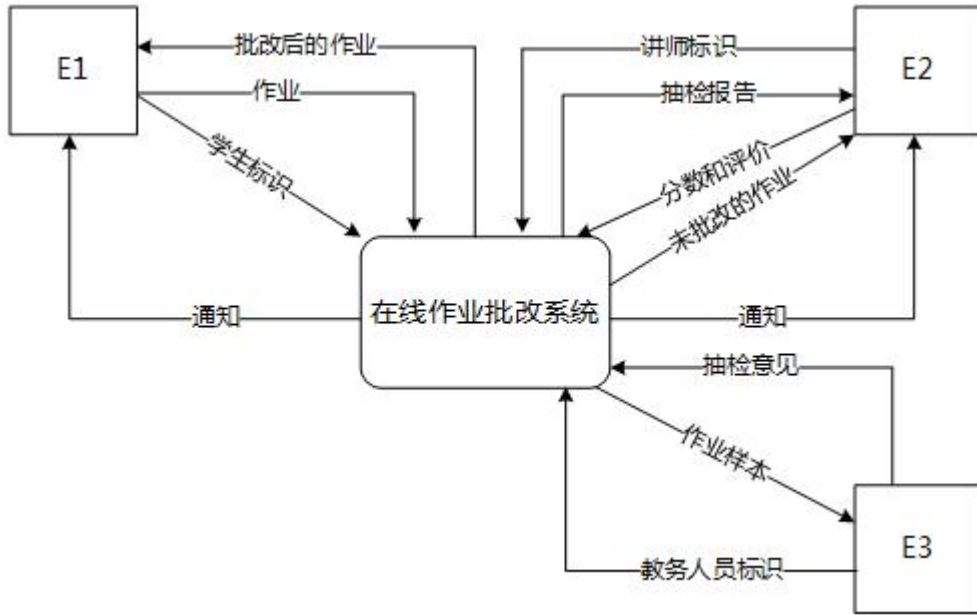


图 1-1 上下文数据流图

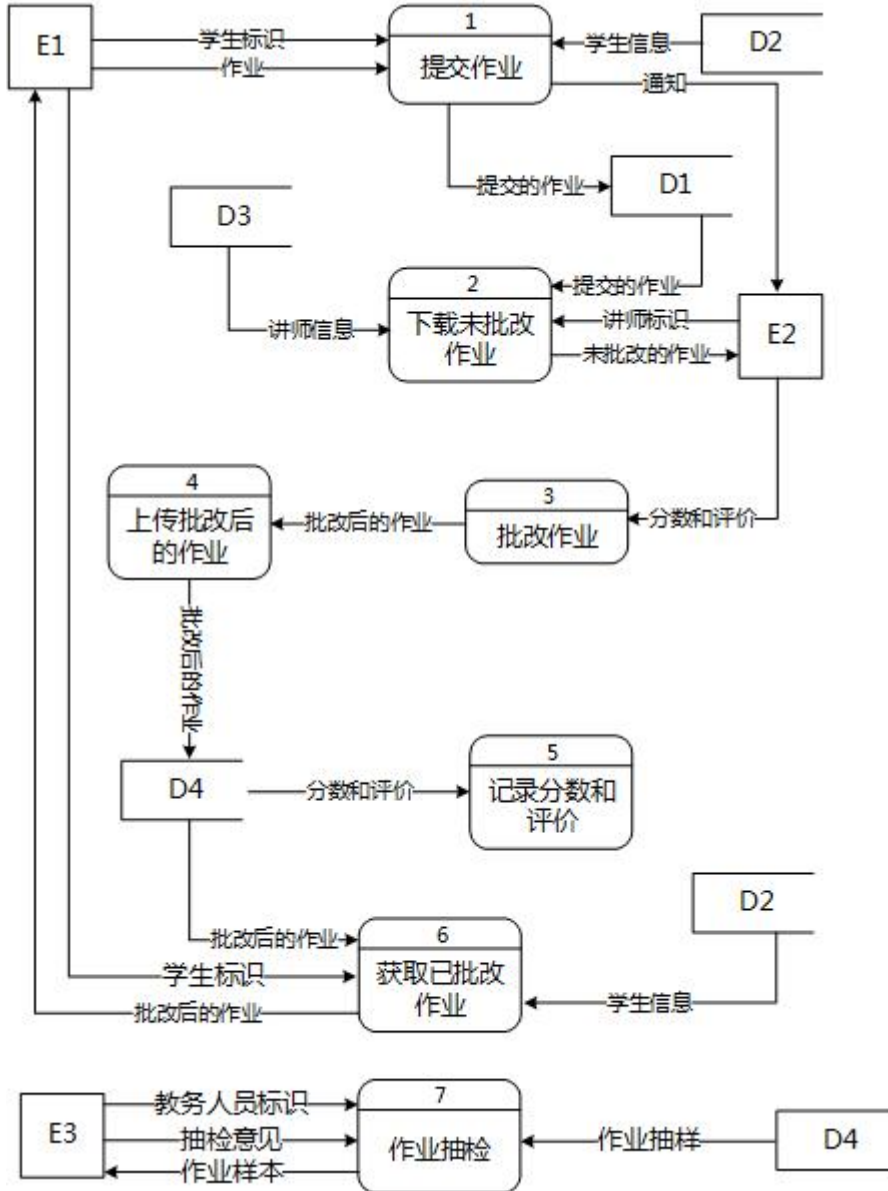


图 1-2 0 层数据流图

**【问题 1】** (3 分)

使用说明中的词语, 给出图 1-1 中的实体 E1~E3 的名称。

**【问题 2】** (4 分)

使用说明中的词语, 给出图 1-2 中的数据存储 D1~D4 的名称。

**【问题 3】** (6 分)

根据说明和图中术语, 补充图 1-2 中缺失的数据流及其起点和终点。

**【问题 4】** (2 分)

若发送给学生和讲师的通知是通过第三方 Email 系统进行的, 则需要对图 1-1 和图 1-2 进行哪些修改? 用 100 字以内文字加以说明。

- 阅读下列说明, 回答问题 1 至问题 3, 将解答填入答题纸的对应栏内。

**【说明】**

某企业拟构建一个高效、低成本、符合企业实际发展需要的办公自动化系统。工程师小李主

要承担该系统的公告管理和消息管理模块的研发工作。公告管理模块的主要功能包括添加、修改、删除和查看公告。消息管理模块的主要功能是消息群发。

小李根据前期调研和需求分析进行了概念模型设计, 具体情况分述如下:

**【需求分析结果】**

(1) 该企业设有研发部、财务部、销售部等多个部门, 每个部门只有一名部门经理, 有多名员工, 每名员工只属于一个部门, 部门信息包括: 部门号、名称、部门经理和电话, 其中部门号唯一确定部门关系的每一个元组。

(2) 员工信息包括: 员工号、姓名、岗位、电话和密码。员工号唯一确定员工关系的每一个元组; 岗位主要有经理、部门经理、管理员等, 不同岗位具有不同的权限。一名员工只对应一个岗位, 但一个岗位可对应多名员工。

(3) 消息信息包括: 编号、内容、消息类型、接收人、接收时间、发送时间和发送人。其中(编号, 接收人)唯一标识消息关系中的每一个元组。一条消息可以发送给多个接收人, 一个接收人可以接收多条消息。

(4) 公告信息包括: 编号、标题、名称、内容、发布部门、发布时间。其中编号唯一确定公告关系的每一个元组。一份公告对应一个发布部门, 但一个部门可以发布多份公告; 一份公告可以被多名员工阅读, 一名员工可以阅读多份公告。

**【概念模型设计】**

根据需求分析阶段收集的信息, 设计的实体联系图(不完整)如图 2-1 所示:

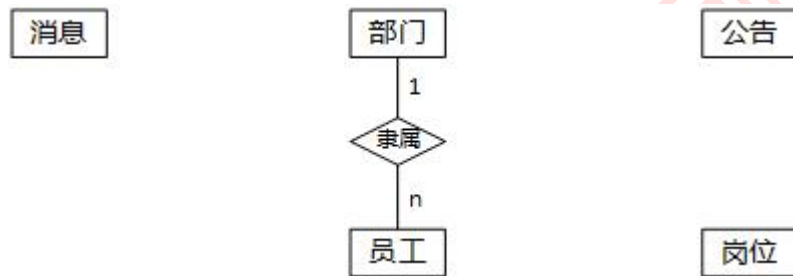


图 2-1 实体联系图

**【逻辑结构设计】**

根据概念模型设计阶段完成的实体联系图, 得出如下关系模式(不完整):

- 部门 ( (a), 部门经理, 电话)
- 员工 (员工号, 姓名, 岗位号, 部门号, 电话, 密码)
- 岗位 (岗位号, 名称, 权限)
- 消息 ( (b), 消息类型, 接收时间, 发送时间, 发送人)
- 公告 ( (c), 名称, 内容, 发布部门, 发布时间)
- 阅读公告 ( (d), 阅读时间)

**【问题 1】 (5 分)**

根据问题描述, 补充四个联系, 完善图 2-1 所示的实体联系图。联系名可用联系 1、联系 2、联系 3 和联系 4 代替, 联系的类型分为 1:1、1:n 和 m:n (或 1:1、1:\*和\*:\*)。

**【问题 2】 (8 分)**

- (1) 根据实体联系图, 将关系模式中的空 (a) ~ (d) 补充完整。
- (2) 给出“消息”和“阅读公告”关系模式的主键与外键。

**【问题 3】 (2 分)**

消息和公告关系中都有“编号”属性, 请问它是属于命名冲突吗? 用 100 字以内文字说明原因。

- 阅读下列说明和图，回答问题 1 至问题 3，将解答填入答题纸的对应栏内。

**【说明】**

某出版社拟开发一个在线销售各种学术出版物的网上商店 (ACShop)，其主要的功能需求描述如下：

- (1) ACShop 在线销售的学术出版物包括论文、学术报告或讲座资料等。
- (2) ACShop 的客户分为两种：未注册客户和注册客户。
- (3) 未注册客户可以浏览或检索出版物，将出版物添加到购物车中。未注册客户进行注册操作之后，成为 ACShop 注册客户。
- (4) 注册客户登录之后，可将待购买的出版物添加到购物车中，并进行结账操作。结账操作的具体流程描述如下：
  - ① 从预先填写的地址列表选择一个作为本次交易的收货地址。如果没有地址信息，则可以添加新地址。
  - ② 选择付款方式。ACShop 支持信用卡付款和银行转账两种方式。注册客户可以从预先填写的信用卡或银行账号中选择一个付款。若没有付款方式信息，则可以添加新付款方式。
  - ③ 确认提交购物车中待购买的出版物后，ACShop 会自动生成与之相对应的订单。
- (5) 管理员负责维护在线销售的出版物目录，包括添加新出版物或者更新在售出版物信息等操作。

现采用面向对象方法分析并设计该网上商店 ACShop，得到如图 3-1 所示的用例图和图 3-2 所示的类图。

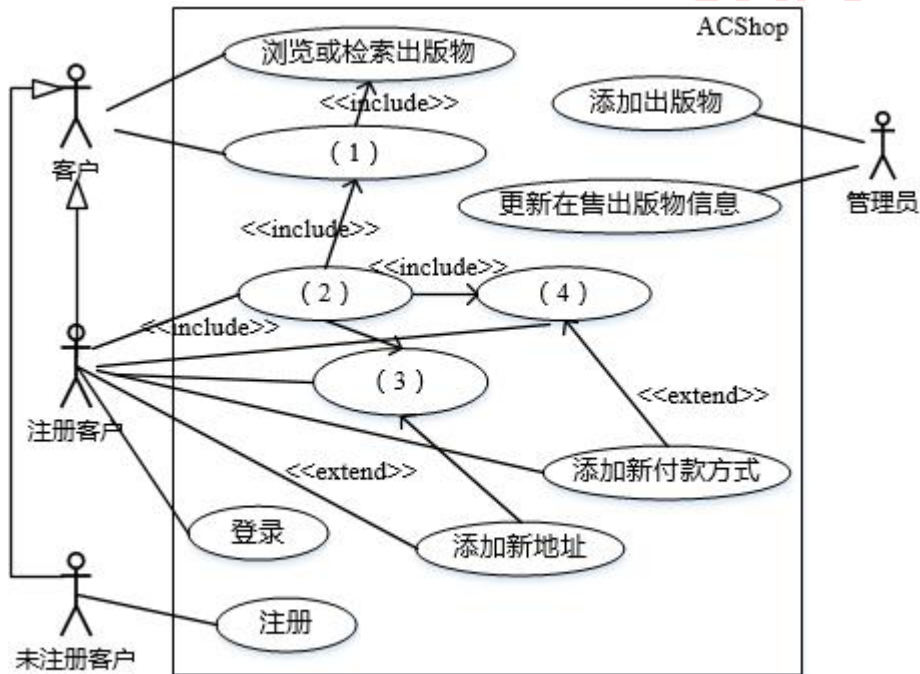


图3-1 用例图

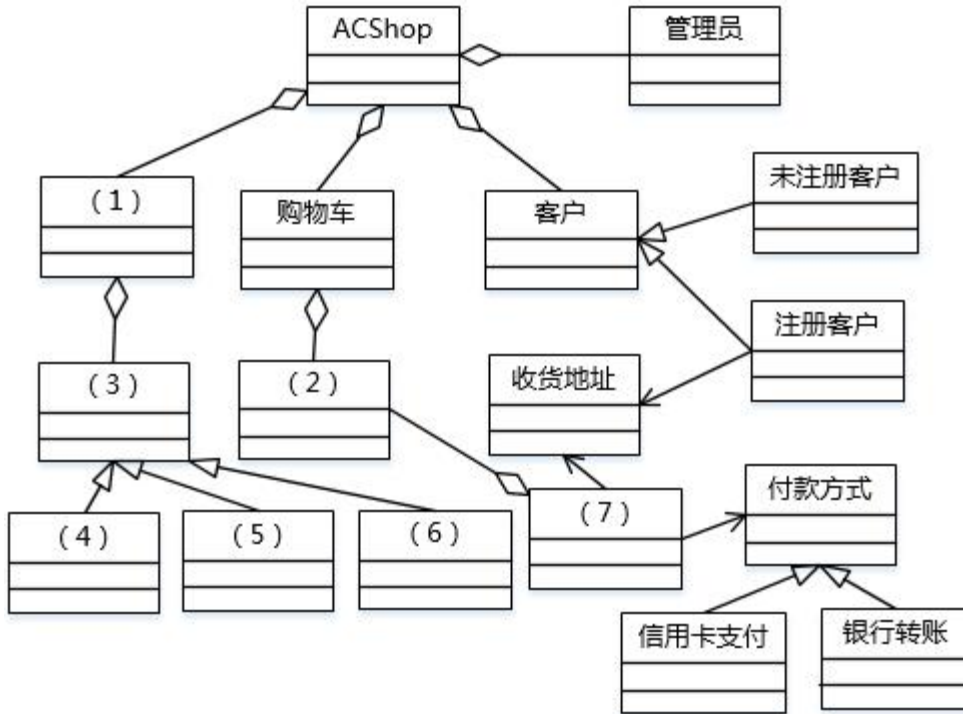


图3-2 类图

**【问题 1】** (4分)

根据说明中的描述，给出图 3-1 中 (1) ~ (4) 所对应的用例名。

**【问题 2】** (4分)

根据说明中的描述，分别说明用例“添加新地址”和“添加新付款方式”会在何种情况下由图 3-1 中的用例 (3) 和 (4) 扩展而来？

**【问题 3】** (7分)

根据说明中的描述，给出图 3-2 中 (1) ~ (7) 所对应的类名。

- 阅读下列说明和 C 代码，回答问题 1 至问题 3，将解答写在答题纸的对应栏内。

**【说明】**

计算两个字符串 x 和 y 的最长公共子串 (Longest Common Substring)。

假设字符串 x 和字符串 y 的长度分别为 m 和 n，用数组 c 的元素 c[i][j] 记录 x 中前 i 个字符和 y 中前 j 个字符的最长公共子串的长度。

c[i][j] 满足最优子结构，其递归定义为：

$$c[i][j] = \begin{cases} c[i-1][j-1] + 1 & \text{若 } i > 0 \text{ 且 } j > 0 \text{ 且 } x[i-1] = y[j-1] \\ 0 & \text{其它} \end{cases}$$

计算所有 c[i][j] (0 ≤ i ≤ m, 0 ≤ j ≤ n) 的值，值最大的 c[i][j] 即为字符串 x 和 y 的最长公共子串的长度。根据该长度即 i 和 j，确定一个最长公共子串。

**【C 代码】**

(1) 常量和变量说明

x, y: 长度分别为 m 和 n 的字符串

c[i][j]: 记录 x 中前 i 个字符和 y 中前 j 个字符的最长公共子串的长度

max: x 和 y 的最长公共子串的长度

maxi, maxj: 分别表示 x 和 y 的某个最长公共子串的最后一个字符在 x 和 y 中的位置 (序

号)

(2)C 程序

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>
int c[50][50];
int maxi;
int maxj;
int lcs(char *x, int m, char *y, int n) {
    int i, j;
    int max= 0;
    maxi= 0;
    maxj = 0;
    for ( i=0; i<=m ; i++)      c[i][0] = 0;
    for (i =1; i<= n; i++)      c[0][i]=0;
    for (i =1; i<= m; i++) {
        for (j=1; j<= n; j++) {
            if ( (1) ) {
                c[i][j] = c[i -1][j -1] + 1;
                if(max<c[i][j]) {
                    (2) ;
                    maxi = i;
                    maxj =j;
                }
            }
        }
    }
    else (3) ;
}
return max;
}
void printLCS(int max, char *x) {
    int i= 0;
    if (max == 0) return;
    for ( (4) ; i < maxi; i++)
        printf("%c",x[i]);
}
void main__ (4) {
    char* x= "ABCADAB";
    char*y= "BDCABA";
    int max= 0;
    int m = strlen(x);
    int n = strlen(y);
    max=lcs(x,m,y,n);
    printLCS(max , x);
}

```

【问题 1】 (8 分)

根据以上说明和 C 代码, 填充 C 代码中的空 (1) ~ (4)。

【问题 2】 (4 分)

根据题干说明和以上 C 代码, 算法采用了 (5) 设计策略。

分析时间复杂度为 (6) (用 O 符号表示)。

【问题 3】 (3 分)

根据题干说明和以上 C 代码, 输入字符串 x="ABCADAB", 'y="BDCABA", 则输出为 (7)。

- 阅读下列说明和 C++代码, 将应填入 (n) 处的字句写在答题纸的对应栏内。

**【说明】**

某大型购物中心欲开发一套收银软件, 要求其能够支持购物中心在不同时期推出的各种促销活动, 如打折、返利 (例如, 满 300 返 100) 等等。现采用策略 (Strategy) 模式实现该要求, 得到如图 5-1 所示的类图。

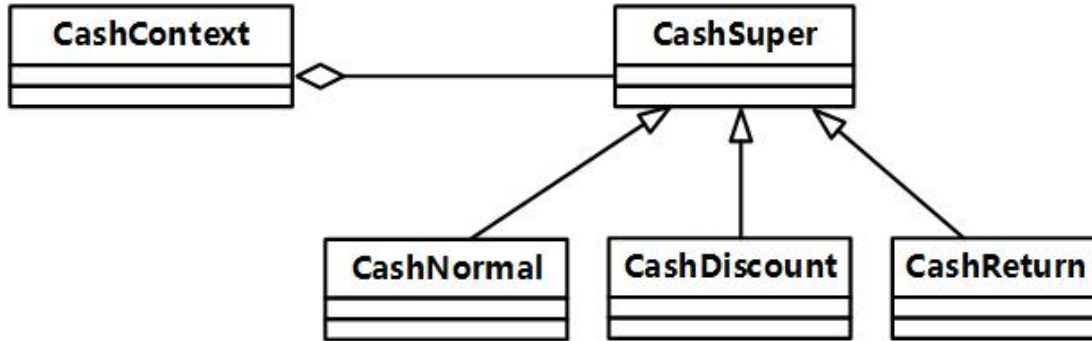


图 5-1 策略模式类图

**【C++代码】**

```

#include <iostream>
using namespace std;
enum TYPE {NORMAL, CASH_DISCOUNT, CASH_RETURN};
class CashSuper {
public:
    (1);
};
class CashNormal : public CashSuper { //正常收费子类
public:
    double acceptCash(double money) { return money; }
};
class CashDiscount : public CashSuper {
private:
    double moneyDiscount; // 折扣率
public:
    CashDiscount(double discount) { moneyDiscount= discount; }
    double acceptCash(double money) { return money * moneyDiscount; }
};
class CashReturn : public CashSuper { // 满额返利
private:
    double moneyCondition; // 满额数额
    double moneyReturn; // 返利数额
public:
    CashRetnm(double motieyCondition, double moneyReturn) {
        this->moneyCondition=moneyCondition;
        this->moneyReturn=moneyReturn;
    }
    double acceptCash(double money) {
        double result = money;
        if(money>=moneyCondition)
    
```



```

        result=money-(int)(money/moneyCondition ) * moneyReturn;
    return result ;
}
};
class CashContext {
private:
    CashSuper *cs;
public:
    CashContext(int type) {
        switch(type) {
            case NORMAL:      //正常收费
                ____ (2) ____ ;
                break;
            case CASH_RETURN:  //满 300 返 100
                ____ (3) ____ ;
                break;
            case CASH_DISCOUNT: //打八折
                ____ (4) ____ ;
                break;
        }
    }
    double GetResult(double money) {
        ____ (5) ____ ;
    }
};
//此处略去 main()函数

```

- 阅读下列说明和 Java 代码，将应填入 (n) 处的字句写在答题纸的对应栏内。

**【说明】**

某大型购物中心欲开发一套收银软件，要求其能够支持购物中心在不同时期推出的各种促销活动，如打折、返利（例如，满 300 返 100）等等。现采用策略（Strategy）模式实现该要求，得到如图 6-1 所示的类图。

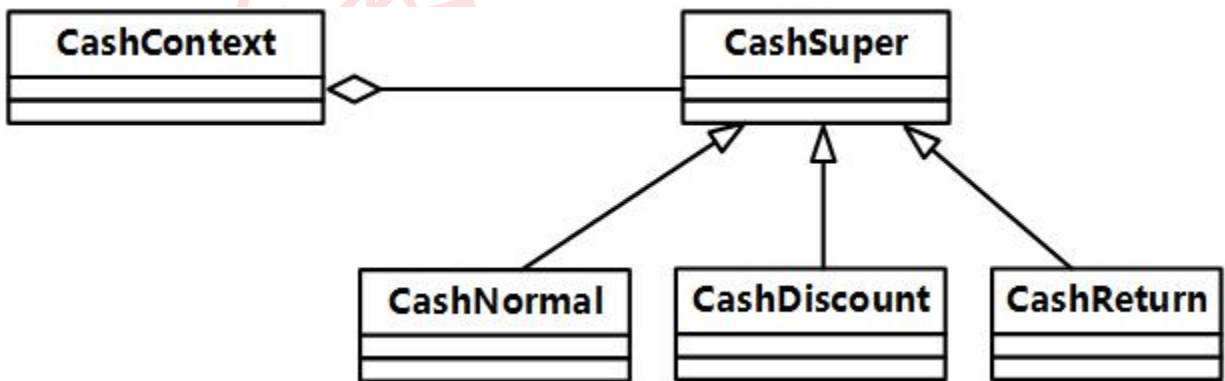


图 6-1 策略模式类图

**【Java 代码】**

```

import jav
(6) A. util.*;
enum TYPE { NORMAL, CASH_DISCOUNT, CASH_RETURN};
interface CashSuper {
    public ____ (1) ____ ;
}

```

```

}
class CashNormal implements CashSuper { // 正常收费子类
    public double acceptCash(double money){
        return money;
    }
}
class CashDiscount implements CashSuper {
    private double moneyDiscount; // 折扣率
    public CashDiscount(double moneyDiscount) {
        this.moneyDiscount = moneyDiscount;
    }
    public double acceptCash(double money) {
        return money* moneyDiscount;
    }
}
class CashReturn implements CashSuper { // 满额返利
    private double moneyCondition;
    private double moneyReturn;
    public CashReturn(double moneyCondition, double moneyReturn) {
        this.moneyCondition =moneyCondition; // 满额数额
        this.moneyReturn =moneyReturn; // 返利数额
    }
    public double acceptCash(double money) {
        double result = money;
        if(money >= moneyCondition )
            result=money-Math.floor(money/moneyCondition ) * moneyReturn;
        return result;
    }
}
class CashContext_{
    private CashSuper cs;
    private TYPE t;
    public CashContext(TYPE t) {
        switch(t){
            case NORMAL: // 正常收费
                (2);
                break;
            case CASH_DISCOUNT: // 打 8 折
                (3);
                break;
            case CASH_RETURN: // 满 300 返 100
                (4);
                break;
        }
    }
    public double GetResult(double money) {
        (5);
    }
}
//此处略去 main()函数
}

```