

# 目 录

第 1 章	程序员上午试题分析与解答	1
第 2 章	程序员下午试题分析与解答	20
第 3 章	软件设计师上午试题分析与解答	38
第 4 章	软件设计师上午试题分析与解答	59
第 5 章	网络管理员上午试题分析与解答	79
第 6 章	网络管理员下午试题分析与解答	100
第 7 章	网络工程师上午试题分析与解答	115
第 8 章	网络工程师下午试题分析与解答	145
第 9 章	电子商务技术员上午试题分析与解答	160
第 10 章	电子商务技术员下午试题分析与解答	183
第 11 章	电子商务设计师上午试题分析与解答	201
第 12 章	电子商务设计师下午试题分析与解答	229
第 13 章	信息处理技术员上午试题分析与解答	245
第 14 章	信息处理技术员上机考试试题分析与解答	271
第 15 章	信息系统监理师上午试题分析与解答	277
第 16 章	信息系统监理师下午试题分析与解答	296
第 17 章	系统分析师上午试题分析与解答	309
第 18 章	系统分析师下午试题 I 分析与解答	333
第 19 章	系统分析师下午试题 II 写作要点	349
第 20 章	信息系统项目管理师上午试题分析与解答	354
第 21 章	信息系统项目管理师下午试题 I 分析与解答	384
第 22 章	信息系统项目管理师下午试题 II 写作要点	393
第 23 章	公共试题 I (初级)	398
第 24 章	公共试题 II (中级)	416
第 25 章	公共试题 III (高级)	428







**试题 (4) 分析**

见公共试题 I (4)。

**参考答案**

(4) D

**试题 (5)**

在 Windows 环境中, 选择某一部分信息(例如文字、一个图形)移动到别处, 应当首先执行“编辑”菜单下的 (5) 命令。

(5) A. 复制                      B. 粘贴                      C. 剪切                      D. 选择性粘贴

**试题 (5) 分析**

见公共试题 I (5)。

**参考答案**

(5) C

**试题 (6)**

在 Word 中, 如果要选择多个文本框对象, 可 (6)。

- (6) A. 按住 Alt 键不放, 用鼠标分别单击各个文本框  
B. 按住 Shift 键不放, 用鼠标分别单击各个文本框  
C. 按住 Tab 键不放, 用鼠标分别单击各个文本框  
D. 直接用鼠标分别单击各个文本框

**试题 (6) 分析**

见公共试题 I (6)。

**参考答案**

(6) B

**试题 (7)**

若磁盘的转速提高一倍, 则 (7)。

- (7) A. 平均存取时间减半                      B. 平均寻道时间减半  
C. 存储道密度提高一倍                      D. 平均寻道时间不变

**试题 (7) 分析**

见公共试题 I (7)。

**参考答案**

(7) D

**试题 (8)、(9)**

某微型机字长 16 位, 若采用定点补码整数表示数值, 最高 1 位为符号位, 其他 15 位为数值部分, 则所能表示的最小整数为 (8), 最大负数为 (9)。

- (8) A. +1                      B.  $-2^{15}$                       C. -1                      D.  $-2^{16}$   
(9) A. +1                      B.  $-2^{15}$                       C. -1                      D.  $-2^{16}$



**试题 (13) 分析**

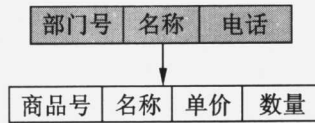
见公共试题 I (13)。

**参考答案**

(13) C

**试题 (14)**

某商场的部门和商品两个实体之间的关系如下图所示。假设每个部门负责销售若干种商品, 每种商品只能由一个部门负责销售, 那么部门和商品之间存在着 (14) 的联系。



(14) A. 一对一      B. 一对多      C. 多对多      D. 一对多对多

**试题 (14) 分析**

见公共试题 I (14)。

**参考答案**

(14) B

**试题 (15)**

在关系代数运算中, 若对表 1 按 (15), 可以得到表 2。

表 1

商品号	名称	单价: 元
01020210	牙刷	3
01020211	毛巾	10
01020212	毛巾	8
01020213	铅笔	0.5
02110200	钢笔	8

表 2

名称	单价: 元
毛巾	10

- (15) A. 商品号进行选择运算  
 B. 名称、单价进行投影运算  
 C. 名称等于“毛巾”进行选择运算, 再按名称、单价进行投影运算  
 D. 商品号等于“01020211”进行选择运算, 再按名称、单价进行投影运算

**试题 (15) 分析**

见公共试题 I (15)。

**参考答案**

(15) D

**试题 (16) ~ (18)**

Windows 系统安装时生成的 Documents and Settings、Winnt 和 System32 文件夹是不能随意更改的, 因为它们是 (16)。在 Windows 文件系统中, (17) 是一个合法的文件名; (18) 不是合法的可执行文件的扩展名。

- (16) A. Windows 的桌面  
B. Windows 正常运行时所必需的应用软件文件夹  
C. Windows 正常运行时所必需的用户文件夹  
D. Windows 正常运行时所必需的系统文件夹
- (17) A. dyx03 ent.dll  
B. Explorer\*.arj  
C. Hewlett<Packard.rar  
D. Print|Magic.exe
- (18) A. exe  
B. com  
C. rar  
D. bat

**试题 (16) ~ (18) 分析**

见公共试题 I (16) ~ (18)。

**参考答案**

- (16) D (17) A (18) C

**试题 (19)**

(19) 无助于加强计算机的安全。

- (19) A. 安装杀毒软件并及时更新病毒库  
B. 及时更新操作系统补丁包  
C. 把操作系统管理员账号的口令设置为空  
D. 安装使用防火墙

**试题 (19) 分析**

见公共试题 I (24)。

**参考答案**

- (19) C

**试题 (20)**

下面描述正确的是 (20)。

- (20) A. 只要不使用 U 盘, 就不会使系统感染病毒  
B. 只要不执行 U 盘中的程序, 就不会使系统感染病毒  
C. 软盘比 U 盘更容易感染病毒  
D. 设置写保护后使用 U 盘就不会使 U 盘内的文件感染病毒

**试题 (20) 分析**

见公共试题 I (25)。



**参考答案**

(20) D

**试题 (21)**

使用浏览器上网时, (21) 不可能影响系统和个人信息安全。

- (21) A. 浏览包含有病毒的网站  
B. 改变浏览器显示网页文字的字体大小  
C. 在网站上输入银行账号、口令等敏感信息  
D. 下载和安装互联网上的软件或者程序

**试题 (21) 分析**

见公共试题 I (26)。

**参考答案**

(21) B

**试题 (22)**

(22) 不属于多媒体输入设备。

- (22) A. 麦克风      B. 摄像头      C. 扫描仪      D. SCSI 硬盘

**试题 (22) 分析**

见公共试题 I (27)。

**参考答案**

(22) D

**试题 (23)**

依据 (23), 声卡可以分为 8 位、16 位、32 位等。

- (23) A. 采样频率      B. 量化位数      C. 量化误差      D. 接口总线

**试题 (23) 分析**

见公共试题 I (28)。

**参考答案**

(23) B

**试题 (24)**

在选择多媒体数据压缩算法时需要综合考虑 (24)。

- (24) A. 数据质量和存储要求  
B. 数据的用途和计算要求  
C. 数据质量、数据量和计算的复杂度  
D. 数据的质量和计算要求

**试题 (24) 分析**

见公共试题 I (29)。

**参考答案**

(24) C

**试题 (25)**    (25)    语言不是面向对象的程序设计语言。

(25) A. Java            B. C++            C. Smalltalk        D. Fortran 77

**试题 (25) 分析**

Java、C++、Smalltalk 是面向对象的程序设计语言，Fortran 语言主要用于数值计算，它不是面向对象的语言，Fortran 77 是该语言的一个标准化版本。

**参考答案**

(25) D

**试题 (26)、(27)**程序中凡是引用     (26)     对象的地方都可使用     (27)     对象代替。

(26) A. 基类            B. 派生类            C. 基本类型        D. 用户定义类型

(27) A. 基类            B. 派生类            C. 抽象类            D. 用户定义类型

**试题 (26)、(27) 分析**

任何一个派生类的对象都是一个基类的对象，所以凡是引用基类对象的地方都可以用派生类对象代替。

**参考答案**

(26) A    (27)B

**试题 (28)**    (28)    是在运行时把过程调用和响应调用需要的代码加以结合的过程。

(28) A. 词法分析    B. 静态绑定        C. 动态绑定        D. 预编译

**试题 (28) 分析**

词法分析、预编译和静态绑定都是在程序的编译过程或编译前，只有动态绑定发生在程序运行过程中。

**参考答案**

(28) C

**试题 (29)**

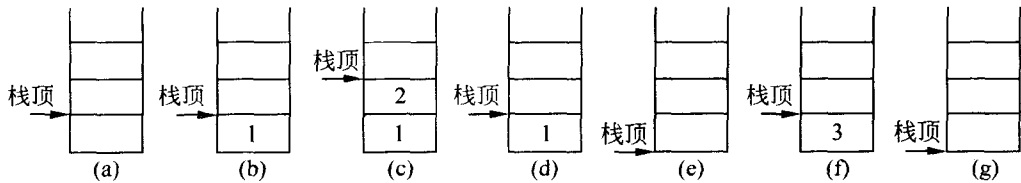
若 push、pop 分别表示入栈、出栈操作，初始栈为空且元素 1、2、3 依次进栈，则经过操作序列 push、push、pop、pop、push、pop 之后，得到的出栈序列为     (29)    。

(29) A. 321            B. 213            C. 231            D. 123

**试题 (29) 分析**

栈的运算特点为在同一端插入和删除元素，即先入后出，总是栈顶元素先出栈，新元素总是压在栈顶元素之上并成为栈顶元素。初始栈为空，如下图 (a) 所示。对于元素 1、2、3，依照操作序列 push、push、pop、pop、push、pop，可以得到出栈序列 213，

其过程为：第一个 push 操作将元素 1 压入栈中，如下图 (b) 所示；第二个 push 操作将元素 2 压入栈中，如下图 (c) 所示；第一个 pop 将栈顶元素 2 弹出栈，新栈顶元素为 1，如下图 (d) 所示；第二个 pop 将栈顶元素 1 弹出栈，导致栈空，如下图 (e) 所示；其后的 push 和 pop 分别将元素 3 压入和弹出栈，操作结果如下图 (f) 和 (g) 所示。



### 参考答案

(29) B

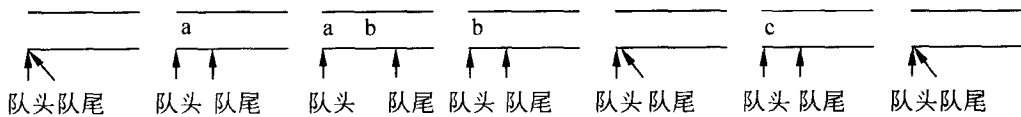
### 试题 (30)

若 in、out 分别表示入队、出队操作，初始队列为空且元素 a、b、c 依次入队，则经过操作序列 in、in、out、out、in、out 之后，得到的出队序列为 (30)。

(30) A. cba      B. bac      C. bca      D. abc

### 试题 (30) 分析

队列的运算特点是先入先出，总是处于队头的元素先出队，新元素总是加入队尾，元素 a、b、c 依次入队并经过操作序列 in、in、out、out、in、out 的过程如下图所示。



### 参考答案

(30) D

### 试题 (31)

若线性表采用链式存储结构，则适用的查找方法为 (31)。

(31) A. 随机查找      B. 散列查找      C. 二分查找      D. 顺序查找

### 试题 (31) 分析

链式存储结构的基本特点是结点之间通过指针链接，常见的有单链表、循环链表和双向链表，如下图 (a)、(b)、(c) 所示，通常设置一个指针指向链表中的某个结点并从该结点出发开始访问链表中的元素。

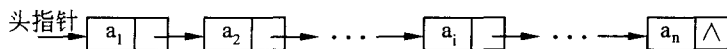
随机查找表中元素时，访问表中任一元素所需时间与元素的位置和排列次序无关。

以散列方式存储和查找元素时，元素的存储位置与其关键字相关。

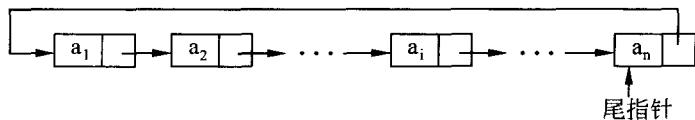
二分查找只能在有序顺序表中进行。

由于链表中访问元素只能通过取得元素所在的结点的指针进行，因此只能顺序查找

表中的元素，即要访问元素  $a_i$ ，必须顺次遍历表中的  $a_1, a_2, \dots, a_{i-1}$  等元素。



(a) 单链表



(b) 循环链表



(c) 双向链表

### 参考答案

(31) D

### 试题 (32)

字符串“computer”中长度为3的子串有(32)个。

(32) A. 4

B. 5

C. 6

D. 7

### 试题 (32) 分析

由串中任意长度的连续字符构成的序列称为子串。对于字符串“computer”，长度为3的子串分别为“com”、“omp”、“mpu”、“put”、“ute”、“ter”。

### 参考答案

(32) C

### 试题 (33) ~ (34)

可以用栈来检查算术表达式中的括号是否匹配。分析算术表达式时，初始栈为空，从左到右扫描字符，遇到字符“(”就将其入栈，遇到“)”就执行出栈操作。对算术表达式“(a+b\*(a+b))/c+(a+b)”，检查时，(33)；对算术表达式“((a+b/(a+b)-c/a)/b)”，检查时，(34)。这两种情况都表明所检查的算术表达式括号不匹配。

(33) A. 栈为空却要进行出栈操作

B. 栈已满却要进行入栈操作

C. 表达式处理已结束，栈中仍留有字符“(”

D. 表达式处理已结束，栈中仍留有字符“)”

(34) A. 栈为空却要进行出栈操作

B. 栈已满却要进行入栈操作

C. 表达式处理已结束，栈中仍留有字符“(”

D. 表达式处理已结束, 栈中仍留有字符“(”)

### 试题 (33) ~ (34) 分析

对算术表达式  $(a+b*(a+b))/c+(a+b)$  进行括号检查时, 栈操作的顺序为:

入栈, 入栈, 出栈, 出栈, 出栈, ……

当需要进行第三次出栈操作时, 发现栈已空, 已不可能完成出栈操作。

对算术表达式  $((a+b/(a+b)-c/a)/b)$  进行括号检查时, 栈操作的顺序为:

入栈, 入栈, 入栈, 出栈, 出栈

第 1 次出栈操作取出的是第 3 次刚入栈的“(”, 第 2 次出栈操作取出的是第 2 次入栈的“(”。直到表达式检查结束, 第 1 次入栈的“(”仍没有取出, 因此, 表达式中的括号并不匹配。

本例是栈的重要应用之例。编译程序中常用栈来检查语句(或程序)中的括号是否匹配。

在日常生活中, 当人们进入一个复杂的大院时, 需要多次进门, 多次出门。每次出门, 总是退出最近进门的院。在同一位置堆积货物时, 总是先取最近刚放上的货。所以, 栈的应用也是比较常见的。可以用这种日常生活中的例子来形象地理解栈的操作。

### 参考答案

(33) A (34) C

### 试题 (35) ~ (36) 分析

堆排序是一种基于 (35) 的排序方法, (36) 不是堆。

(35) A. 计数      B. 插入      C. 选择      D. 归并

(36) A. 15, 28, 25, 56, 68, 63, 30      B. 15, 28, 25, 30, 68, 63, 56

C. 68, 28, 63, 25, 15, 56, 30      D. 68, 56, 39, 63, 28, 25, 15

### 试题 (35) ~ (36) 分析

堆排序是一种改进的选择排序方法。

对于  $n$  个元素的关键字序列  $\{k_1, k_2, \dots, k_n\}$ , 当且仅当满足下列关系时称其为堆:

$$\begin{cases} k_i \leq k_{2i} \\ k_i \leq k_{2i+1} \end{cases} \quad \text{或} \quad \begin{cases} k_i \geq k_{2i} \\ k_i \geq k_{2i+1} \end{cases}$$

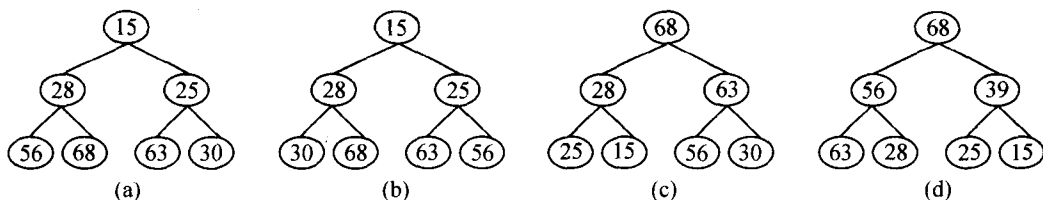
若将此序列对应的一维数组(即以一维数组作为序列的存储结构)看成是一个完全二叉树, 则堆的含义表明, 完全二叉树中所有非终端结点的值均不大于(或不小于)其左、右孩子结点的值。

对于题目中给出的四个序列分别构造完全二叉树, 如下图所示。

其中, (d) 中的结点 56, 即不满足堆的定义。

### 参考答案

(35) C (36) D



### 试题 (37) ~ (38)

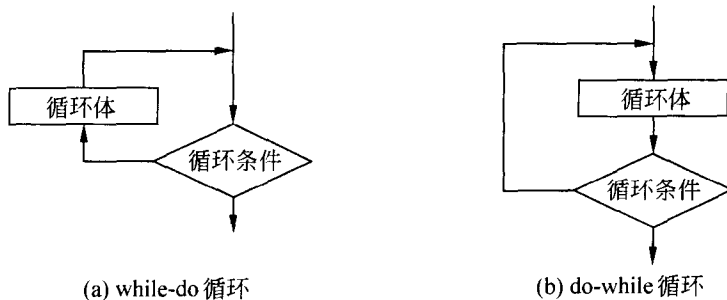
若循环体执行的次数为  $m$ ，则在 do-while 型循环中，循环条件的执行次数为 (37)，在 while-do 型循环中，判断循环条件的次数为 (38)。

(37) A.  $m-1$       B.  $m$       C.  $m+1$       D.  $2m$

(38) A.  $m-1$       B.  $m$       C.  $m+1$       D.  $2m$

### 试题 (37) ~ (38) 分析

While-do 型循环的含义如下图 (a) 所示。在这种循环中，是先判断循环条件再决定是否执行循环体，循环条件（菱形框）的运算总是比循环体多一次。因此，若循环体的执行次数为  $m$ ，则循环条件的执行次数为  $m+1$ 。



Do-while 型循环的含义如上图 (b) 所示。在这种循环中，先执行循环体再判断循环条件以决定是否进行下一次的循环，循环条件（菱形框）的运算和循环体执行的次数相同。

### 参考答案

(37) B    (38) C

### 试题 (39)

程序语言的语句从功能上大体可分为 (39) 两大类。

(39) A. 声明语句和可执行语句      B. 简单语句和复杂语句  
C. 顺序语句和判定语句      D. 程序语句和注释语句

### 试题 (39) 分析

程序中注释的作用是为了方便人对代码的理解和维护而引入的，它对程序的功能没有影响。在结构化程序中，程序的基本逻辑结构可分为顺序、选择和重复三种，程序语

言提供相应的语句及语句的组织方式表达这三种结构。

声明语句对程序需要进行处理的数据进行声明。可执行语句用于表达对数据的运算处理。因此,从功能上程序语言的语句大体可分为声明语句和可执行语句两大类。

### 参考答案

(39) A

### 试题 (40) ~ (41)

某 C 语言程序中,  $x$  是一个浮点型变量,  $m$  是一个值为正整数的整型常量, 表达式  $x \% m$  ( $x$  被  $m$  除取余数) 在 (40) 时会报错, 这是一种 (41) 错误。

(40) A. 编译            B. 预处理            C. 编辑            D. 运行

(41) A. 词法            B. 语法            C. 语义            D. 运行

### 试题 (40) ~ (41) 分析

程序代码中的错误可分为语法错误和语义错误。程序语言的语法表述的是语言的形式, 或者说是语言的样子和结构。程序语言还有更重要的一个方面, 就是附着于语言结构上的语义。语义揭示了程序本身的含义、施加于语言结构上的限制或者要执行的动作。程序语言的语义分为静态语义和动态语义。编译时进行的是静态语义的分析, 主要包括: 检查语言结构的语义是否正确, 即是否结构正确的句子所表示的意思也合法; 执行规定的语义动作, 如表达式的求值、符号表的填写、中间代码的生成等。

整除取余运算符“%”的有效运算对象是两个整数。在形式上, 只要“%”的两个运算对象存在, 其语法就是正确的; 在语义上, “%”的运算对象中有浮点数则不符合整除取余运算的含义。因此, 这是运算对象与运算符的类型不匹配错误, 属于静态语义错误, 在编译阶段可以发现该错误。

### 参考答案

(40) A    (41) C

### 试题 (42)

设数组  $a[1..3, 1..4]$  中的元素以列为主序存放, 每个元素占用 1 个存储单元, 则数组元素  $a[2, 3]$  相对于数组空间首地址的偏移量为 (42)。

(42) A. 6            B. 7            C. 8            D. 9

### 试题 (42) 分析

二维数组中的元素可以用两种方式存储: 以行为主序 (按行存储) 或以列为主序 (按列存储)。对于一个  $m$  行  $n$  列的二维数组, 当数组元素以行为主序存储时, 首先存储第一行的所有元素, 第二行的元素存储在第一行的元素之后, 第三行的所有元素存储在第二行的元素之后, 依次类推, 第  $m$  行的元素最后存储。每行的元素按列下标次序从低到高依次存储。同理, 以列为主序存储时, 先存储第一列的元素, 然后是第二列的元素, 依次类推, 最后是第  $n$  列的元素。

对于二维数组  $a[L1..H1, L2..H2]$ , 无论采用哪一种存储方式, 都可以采用以下通式计

算数组中元素  $a[i, j]$  在存储空间中的位置为

$$\text{loc}(a[i, j]) = \text{loc}(a[L1, L2]) + k * d$$

其中,  $k$  表示数组中存储在  $a[i, j]$  之前的元素数目;  $d$  表示每个数组元素占用的存储单元个数。当数组的元素以列为主序存放时, 存储在  $a[i, j]$  之前的元素数目  $k$  为

$$k = (j - L2) * (H1 - L1 + 1) + (i - L1)$$

因此对于题目中定义的数组  $a[1..3, 1..4]$ , 以行为主序存放时,  $a[i, j]$  ( $1 \leq i \leq 3, 1 \leq j \leq 4$ ) 的地址计算公式为

$$\text{loc}(a[i, j]) = \text{loc}(a[1, 1]) + ((j - 1) * 3 + (i - 1)) * 1 = a - 4 + i + 3j$$

因此,  $\text{loc}(a[2, 3]) = a - 4 + 2 + 3 \times 3 = a + 7$ 。

**参考答案**

(42) B

**试题 (43) ~ (44)**

在下面的程序代码中,  $a$  是整型全局变量,  $b$  是整型局部变量,  $x$  是整数形参, 若调用  $\text{com}()$  时以引用调用的方式传递信息, 则输出结果为 (43); 若调用  $\text{com}()$  时以传值的方式传递信息, 则输出结果为 (44)。

Main program

```
a:=4;
b:=com(a);
write(a+b); /*输出*/
```

Function com(x)

```
x:=a+x;
return x;
```

(43) A. 8

B. 12

C. 14

D. 16

(44) A. 8

B. 12

C. 14

D. 16

**试题 (43) ~ (44) 分析**

引用调用和值调用是进行过程(函数)调用时实在参数与形式参数间传递信息的两种基本方式。

在过程(或函数)首部声明的参数称为形式参数, 简称形参; 过程(或函数)调用时的参数称为实在参数, 简称实参。调用语句实现了对过程(或函数)语句的执行, 调用时首先要进行实参与形参间的参数传递。简单地说, 以值调用方式进行参数传递时, 需要先计算出实参的值并将其传递给对应的形参, 然后执行被调用的过程(或函数), 在过程(或函数)执行时对形参的修改不影响实参的值。而引用调用时首先计算实际参数的地址, 并将此地址传递给被调用的过程, 然后执行被调用的过程(或函数)。因此在被调用的过程(函数)中, 既得到了实参的值又得到了实参的地址。引用调用方式下, 被调用过程(函数)执行时针对形式参数的修改将反映在对应的实在参数变量中。

在引用调用方式下, 题目中函数  $\text{com}$  的执行语句对  $x$  的修改结果就是  $a$  的值, 即  $a$  的值在  $\text{com}$  中被改为 8 (即  $y=4+4$ ),  $\text{com}()$  的返回值为 8, 因此输出  $16(8+8)$ 。在值调用方式下, 在  $\text{com}$  中修改  $x$  的值不会影响实参  $a$ , 所以输出  $12(4+8)$ 。



### 参考答案

(43) D (44) B

### 试题 (45)、(46)

若课程域  $D_1 = \{\text{数据库, 操作系统, 面向对象}\}$ , 教师域  $D_2 = \{\text{王强, 刘亦}\}$ , 学生域  $D_3 = \{\text{刘海化, 张刚, 吴琨, 梁谦}\}$ , 则  $D_1 \times D_2 \times D_3$  (45)。在关系代数运算中,  $D_1 \times D_2$  的结果有 (46) 个元组。

- (45) A. 可以用一个二维表来表示      B. 不能用一个二维表来表示  
 C. 不是一个集合也不是一个关系      D. 不是一个集合但它是一个关系
- (46) A. 3                      B. 4                      C. 5                      D. 6

### 试题 (45)、(46) 分析

本题考查的是关系数据模型中关系数据结构的正式化定义。

试题 (45) 正确答案为 A。因为笛卡儿积是一个集合, 可以表示为一个二维表, 表中的每行对应一个元组, 表中的每列对应一个域。关系是笛卡儿积的子集, 也是一个二维表。

试题 (46) 正确答案为 D。域  $D_1, D_2$  的基数分别为 3 和 2, 域  $D_1 \times D_2$  的基数为  $3 \times 2 = 6$ , 即  $D_1 \times D_2$  的结果有 6 个元组。

### 参考答案

(45) A (46) D

### 试题 (47)、(48)

职员关系模式为 E (Eno, Ename, Dept, Eage, Eaddr)。其中, Eno 表示职员号, Ename 表示职员名, Dept 表示职员所在部门, Eage 表示年龄, Eaddr 表示职员的家庭住址。建立“开发部”(DS 表示开发部) 职员的视图 DS\_E 如下, 要求进行修改、插入操作时保证该视图只有开发部的职员。

```
CREATE VIEW DS_E
AS SELECT Eno, Ename, Dept, Eage, Eaddr
FROM E
WHERE (47);
```

如下 SQL 语句可以查询开发部姓“王” 职员的姓名和家庭住址。

```
Select Ename, Eaddr
From DS_E
Where (48);
```

- (47) A. Dept = DS                      B. Dept = DS WITH CHECK OPTION  
 C. Dept = 'DS'                      D. Dept = 'DS' WITH CHECK OPTION
- (48) A. Ename = '王%'                      B. Ename Link '王%'  
 C. Ename = '王\*'                      D. Ename Link '王\*'