

学号	姓名	提交时间	总分	成绩
20225102010307	王南	2024-06-19 08:08:35	40	8

1. 【多选题】如下现象中哪些是性能问题？ 得分：0/4

- A. HRM系统中，5万人同时搜索用户信息，搜索响应时间为5s（需求要求3s）
- B. HRM系统中，添加用户时用户名长度为1001时报错（需求要求用户名长度为1000）
- C. 玩吃鸡游戏时，网络显示延迟300ms，游戏出现卡顿
- D. 玩吃鸡游戏时，手机CPU跑满了，手机发烫

学生答案：ABCD

参考答案：ACD

2. 【多选题】软件性能的好坏与什么相关？ 得分：4/4

软件性能的好坏与什么相关？

- A. 开发人员写的代码的性能
- B. 服务器的CPU、内存等配置
- C. 网络带宽
- D. 中间件、数据库的版本及配置

学生答案：ABCD

参考答案：ABCD

3. 【多选题】以下哪些情况下，需要做性能测试？ 得分：0/4

- A. 用户需求中，给出了明确的性能需求
- B. 新产品发布时，想与同类型的产品做全方位的对比宣传
- C. 12306网站平时正常使用，春运抢票时大量用户遇到bug（服务不可用）
- D. 淘宝预测2024年双11，成交额达到100亿只需要1分钟

学生答案：B

参考答案：ABCD

4. 【多选题】关于性能测试与功能测试的描述，不正确的是（） 得分：4/4

- A. 功能测试关注功能有/没有实现（正向/逆向）
- B. 性能测试关注软件实现好/不好（时间/资源）
- C. 功能测试和性能测试可以同时进行
- D. 一般会在功能测试的bug都解决后，才会进行性能测试

学生答案：C

参考答案：C

5. 【多选题】关于响应时间，描述正确的是 得分：0/4

- A. 响应时间是普通用户能感受到的最直接的性能指标
- B. 响应时间主要指的是应用程序处理软件的时间
- C. 响应时间包括所有程序的处理时间和网络中的数据传输时间
- D. 响应时间和网络带宽有关系

学生答案：BCD

参考答案：ACD

6. 【多选题】关于并发数，描述正确的是 得分：0/4

- A. 系统当前已注册的用户数为2000万，则并发用户数为2000万
- B. 系统当前已登录的用户数为20万，则并发用户数为20万
- C. 系统当前的活跃（在操作系统）用户数为2万，则并发用户数为2万
- D. 在系统已经满负荷时，并发用户数的增加会影响用户操作的响应时间

学生答案：ABCD

参考答案：CD

7. 【多选题】关于吞吐量，描述正确的是： 得分：0/4

- A. 吞吐量是单位时间内处理客户端请求的数量
- B. 吞吐量直接体现软件系统的性能承载能力
- C. 在系统未达到满负荷时，并发用户数的增加会提高系统吞吐量

D.TPS和QPS都是吞吐量的技术指标

学生答案：BCD

参考答案：ABCD

8.【多选题】关于TPS和QPS，描述正确的是：

得分：0/4

- A. QPS指服务器每秒处理的请求数
- B. QPS中的请求，指的是web页面的一个点击请求
- C. TPS指服务器每秒处理的业务请求数
- D. TPS中的请求，可以是一个接口请求，也可以是多个接口请求的组合

学生答案：BC

参考答案：ABCD

9.【多选题】关于点击数和错误率，描述正确的是：

得分：0/4

- A. 点击数就是记录访问一个页面时的1次点击
- B. 点击数是记录访问页面时所有的图片、链接的请求数量
- C. 错误率指的是一个随机出现的功能bug复现的概率
- D. 错误率指的是功能正常的业务，在高负载情况下，出现失败的概率

学生答案：ABC

参考答案：AD

10.【多选题】关于资源利用率，描述正确的是：（）

得分：0/4

- A. 资源利用率指的是系统在运行时各种资源的使用情况
- B. 系统资源包括CPU、内存、磁盘、网络等
- C. 在相同的资源配置的设备上，运行吃鸡游戏比扫雷游戏的资源利用率更高
- D. 在设备上运行吃鸡游戏资源利用率很高，通过增加设备CPU、内存的方法可以降低资源利用率

学生答案：BD

参考答案：ABCD