

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

Id	Quesito	Risp_esatta	Risp_errata_1	Risp_errata_2	Materia
1	Quale dei seguenti formati viene comunemente utilizzato per preparare i resoconti sull'andamento del progetto con riferimento al raggiungimento degli obiettivi?	Diagrammi a barre	Diagrammi di Pareto	Tavole di controllo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
2	Quale tra i seguenti è l'ultimo passo del processo di chiusura di un progetto?	L'archiviazione di tutti i documenti relativi al progetto	L'apprezzamento del cliente	L'accettazione del cliente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
3	Quale delle seguenti è una prescrizione dell'“Agile Software Development” su come devono essere creati processi “agili” per gestire l'imprevedibile?	Le aggiunte (incrementi) al prodotto software devono essere consegnate in periodi di tempo brevi	L'individuazione dei requisiti deve essere eseguita con particolare cura	L'analisi dei rischi (Risk analysis) deve essere effettuata prima della pianificazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
4	Quale tra le seguenti NON è una delle caratteristiche fondamentali che l'“Agile Software Development” prescrive per gli sviluppatori software?	Rigidità (nell'applicazione della pianificazione)	Competenza	Capacità di prendere decisioni	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
5	Il modello di sviluppo del software noto come “Agile Modeling” (AM) fornisce una guida allo sviluppatore per una delle seguenti fasi, quale?	Analisi (Analysis)	Validazione (Validation)	Codifica (Coding)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
6	Il modello di sviluppo del software noto come “Agile Modeling” (AM) fornisce una guida allo sviluppatore per una delle seguenti fasi, quale?	Progetto (Design)	Codifica (Coding)	Testing	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
7	Quale tra i seguenti NON è un obiettivo della costruzione di un modello analitico del sistema (analysis model)?	Sviluppare una soluzione ridotta del problema	Definire un set di requisiti del software che possano essere validati	Descrivere i requisiti del cliente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
8	Nell'ingegneria del software, che cosa è il modello chiamato “analysis model”?	Nello sviluppo di un progetto è la prima rappresentazione tecnica del sistema	È il modello analitico dei dati	È una revisione formale del modello del sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
9	Nell'ingegneria del software, che cosa indica l'acronimo inglese SD?	State Diagram	Scientific Data	Sequence Diagram	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
10	Nell'ingegneria del software, l'“attore” è:	un'entità esterna (al di fuori del sistema) che interagisce con il sistema	l'entità superiore che controlla il sistema dall'interno	una procedura “dormiente”, all'interno del sistema, che si attiva sulla base di stimoli esterni al sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
11	I diagrammi di controllo dei flussi (Control flow diagrams) sono:	necessari per la modellizzazione di sistemi guidati da eventi (event driven systems)	necessari per la modellizzazione di tutti i sistemi	talvolta utilizzati al posto dei diagrammi di flusso dei dati (data flow diagrams)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
12	Quale delle seguenti affermazioni riferite ai diagrammi di controllo dei flussi (Control flow diagrams) è corretta?	Sono utili per la modellizzazione di sistemi real-time	Sono necessari per la modellizzazione di tutti i sistemi	Talvolta sono utilizzati al posto dei diagrammi di flusso dei dati (data flow diagrams)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

13	Nell'ingegneria del software, talvolta, si utilizzano le schede CRC, cosa significa tale acronimo?	Classe, Responsabilità, Collaborazione	Codifica, Revisione, Codifica	Criticità, Rischi, Cambiamenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
14	Quale dei seguenti item NON compare su una CRC card?	Class reliability	Class collaborators	Class name	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
15	Che cosa è un Dizionario dei dati (Data dictionary) nell'ingegneria del software?	È un contenitore dove si trova la descrizione di tutte le strutture dati (data objects) utilizzate o prodotte dal software	È una tecnica di modellizzazione dei dati che crea una rappresentazione grafica delle entità e delle relazioni tra le entità in un sistema informatico	È una tecnica di modellizzazione dei dati che fornisce un'indicazione di come i dati vengono trasformati all'interno del sistema informatico	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
16	Nell'ingegneria del software, cosa è il diagramma di flusso dei dati (Data flow diagram)?	È una tecnica di modellizzazione dei dati che fornisce un'indicazione di come i dati vengono trasformati all'interno del sistema informatico	È un contenitore dove si trova la descrizione di tutte le strutture dati (data objects) utilizzate o prodotte dal software	È una tecnica di modellizzazione dei dati che crea una rappresentazione grafica delle entità e delle relazioni tra le entità in un sistema informatico	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
17	L'acronimo inglese ERD, nell'ingegneria del software, che cosa indica?	Entity Relationship Diagram	External Relationship Diagram	Event Reaction Diagram	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
18	Nell'ingegneria del software, che cosa indica l'acronimo inglese DFD?	Data Flow Diagram	Data Fusion Diagram	Descriptive Function Diagram	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
19	L'UML (<i>Unified Modeling Language</i>) è:	un linguaggio	una metodologia	una componente hardware	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
20	Indicare quale delle seguenti affermazioni è corretta.	E' usato anche come strumento di comunicazione all'interno dei gruppi di lavoro	E' consigliabile solo per i progetti che utilizzano tecnologie <i>object oriented</i>	E' una metodologia di sviluppo per sistemi software	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
21	Che cos'è il byte-code?	Il codice compilato in un formato intermedio e indipendente dall'architettura del sistema	Il codice adottato per memorizzare ogni carattere nelle celle di memoria	La configurazione del byte di parità per il controllo degli errori di trasmissione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
22	Che cosa è una vista?	E' la descrizione di una struttura – ovvero, un modello – in termini dei suoi elementi e delle relazioni tra di essi	Comprende un insieme di elementi, nonché le relazioni tra questi elementi	Elemento responsabile delle interazioni tra componenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
23	Tra le seguenti opzioni di risposta qual è quella corretta?	Un'architettura può comprendere più strutture	Un'architettura non può comprendere più strutture	Una struttura comprende più architetture	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
24	I componenti come possono essere definiti?	Sono gli elementi responsabili dell'implementazione di funzionalità e della gestione di dati/informazioni	Sono gli elementi responsabili delle interazioni tra componenti	Sono caratterizzati da assemblaggio e integrazione di componenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

25	I connettori:	caratterizzano assemblaggio e integrazione di componenti	non caratterizzano assemblaggio e integrazione di componenti	caratterizzano assemblaggio, ma non integrazione di componenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
26	I connettori possono essere definiti come:	gli elementi responsabili delle interazioni tra componenti	gli elementi responsabili dell'implementazione di funzionalità e della gestione di dati/informazioni	strumenti non responsabili delle interazioni tra componenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
27	Nell'ambito del Project Management un insieme di attività che a partire da un input produce un output si definisce:	processo	trasformazione	realizzazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
28	Nell'ambito del Project Management, quale delle seguenti costituisce una definizione accettabile di progetto:	lo sforzo temporaneo intrapreso allo scopo di creare un prodotto, un servizio o un risultato con caratteristiche di unicità	l'insieme di processi aziendali reciprocamente collegati per ottenere un insieme specificato di prodotti, risultati o servizi	il lavoro operativo intrapreso allo scopo di creare un prodotto, un servizio o un risultato standardizzati	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
29	Il modello E/R è:	un modello semantico	un'astrazione	un modello di database	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
30	In uno schema relazionale, per garantire l'assenza di ridondanza sui dati è possibile praticare:	la normalizzazione	la razionalizzazione	la semplificazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
31	La normalizzazione di uno schema relazionale:	è l'operazione che garantisce l'assenza di ridondanza e di anomalie di inserimento, cancellazione e modifica	non è l'operazione che garantisce l'assenza di ridondanza e di anomalie di inserimento, cancellazione e modifica	è la trasformazione matematica per la codifica binaria dei valori numerici <i>floating-point</i>	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
32	Durante la progettazione di una base di dati, la normalizzazione è:	una proprietà di uno schema relazionale che ne garantisce la "qualità", cioè l'assenza di determinati difetti	una proprietà dei dati che ne garantisce la qualità	un'operazione matematica che consente di ottenere la stessa mantissa per tutti i valori numerici	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
33	La normalizzazione:	non costituisce una metodologia di progettazione	costituisce una metodologia di progettazione	è una pratica che consente una più comoda organizzazione dei dati	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
34	Un problema per cui esiste un algoritmo risolutivo, ma il cui costo in termini di spazio o di tempo non è sostenibile in pratica si dice:	intrattabile	indecidibile	incalcolabile	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
35	Nei database relazionali le differenti classi di relazioni create per prevenire anomalie da modificazione sono dette:	forme normali	vincoli di integrità referenziale	dipendenze funzionali	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
36	Una chiave primaria viene scelta tra le chiavi:	candidate	composte	esterne	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

37	Una relazione può essere considerata una:	tabella bidimensionale	tabella unidimensionale	colonna	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
38	I circuiti logici possono essere:	combinatori, sequenziali	sequenziali, a commutazione	a commutazione, a stati	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
39	Secondo il teorema di Böhm-Jacopini ogni algoritmo:	può essere espresso solo con strutture di sequenza, selezione e iterazione	può essere espresso solo con metodologia di sviluppo top-down	può essere espresso solo con strutture di sequenza	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
40	Qual è il numero minimo di bit necessari a rappresentare il numero 33 nell'aritmetica binaria senza segno?	6	5	4	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
41	In uno heap binario sono definite (hanno senso) le operazioni search, insert e delete?	No, solo la insert e la delete	No, solo la search e la insert	No, solo la search	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
42	Nella visita in ampiezza di un grafo viene utilizzata, come struttura dati ausiliaria:	una coda	un albero binario	una pila	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
43	Su quali ipotesi si basa l'ordinamento topologico di un grafo?	Il grafo deve essere orientato e aciclico	Il grafo deve essere orientato	Nessuna: si applica a un grafo qualunque	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
44	Il Team di progetto è l'insieme delle risorse:	umane dal cui sforzo congiunto ed integrato si attuano gli obiettivi previsti dal progetto	di un settore aziendale	finanziarie disponibili per il progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
45	Nel project management, con il termine milestones si indicano:	importanti traguardi intermedi nello svolgimento del progetto	linee guida per la gestione dei progetti	le conoscenze codificate del project management	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
46	Nel project management la Work Breakdown Structure è:	costituita da un diagramma ad albero che scompone il progetto nei suoi elementi fondamentali	costituita da un diagramma di flusso che descrive i processi necessari alla gestione del progetto	l'unità elementare del lavoro	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
47	Nel project management, OBS significa:	Organization Breakdown Structure	Organization Business System	Organizational Business Structure	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
48	Nel project management, i diagrammi reticolati sono strumenti:	utilizzati per tenere conto dei vincoli di successione fra le varie attività	di scomposizione gerarchica delle responsabilità di progetto, aventi lo scopo di individuare univocamente i responsabili delle singole attività	di scomposizione gerarchica del progetto nei suoi elementi ed azioni costitutivi, aventi lo scopo di migliorarne la	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

49	Nel project management, il metodo del percorso critico (CPM) identifica:	le criticità temporali del progetto, nell'ambito di un reticolo di attività	i costi del progetto	gestione e il controllo.	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
50	L'outsourcing è caratteristica tipica delle strutture organizzative:	a rete o modulari	divisionali	verticali	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
51	La funzione del compilatore è:	tradurre il codice sorgente in codice oggetto	tradurre un programma oggetto in un modulo sorgente	tradurre un modulo sorgente in un modulo eseguibile	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
52	In quale fase viene determinata l'architettura del sistema?	Nella fase di Design	Nella fase di sviluppo	Nella fase di implementazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
53	Il passaggio parametri "by value" è utilizzato quando:	il sottoprogramma utilizza i parametri "passati", ma non li deve modificare.	i parametri vengono passati utilizzando lo stack.	il sottoprogramma utilizza i parametri "passati", li modifica e ritorna il valore modificato.	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
54	Cosa deve comprendere l'architettura per l'implementazione del cloud computing?	Un front-end ed un back-end	Collaborazione e supporto	Servizi non user friendly	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
55	Il Model-View-Controller (MVC) è un:	modello di architettura del software	modello matematico	test del software	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
56	Il Model-View-Presenter (MVP) è un:	modello di architettura del software	modello matematico	test del software	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
57	Il Model-View-Controller (MVC) è un'architettura software composta da:	tre parti diverse interconnesse	due parti diverse interconnesse	quattro parti diverse interconnesse	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
58	Il Simple Object Access Protocol (SOAP):	un protocollo di messaggistica	non è un protocollo di messaggistica	prevede messaggi non formattati in XML	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
59	Cos'è il Firmware?	E' un software integrato in una componente hardware (ad esempio in una scheda) che si occupa di avviare la componente stessa e di permettergli di interagire con gli altri componenti	Non può essere considerato come un software integrato	E' la parte hardware necessaria a far funzionare un'applicazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
60	Indicare quale delle seguenti opzioni di risposta contiene un'affermazione corretta.	Senza il driver qualunque tipo di hardware connesso al computer (come stampanti o proiettori) non potrebbe funzionare correttamente	Anche senza il driver qualunque tipo di hardware connesso al computer (come stampanti o proiettori) può funzionare correttamente	Il driver non traduce il linguaggio del sistema operativo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

61	Come posso essere definiti i software applicativi?	Si tratta di tutti quei programmi esterni al sistema operativo che ci permettono di svolgere attività specifiche	Si tratta di tutti quei programmi interni al sistema operativo che ci permettono di svolgere attività specifiche	Fanno parte dei sistemi operativi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
62	Come può essere definito il client-server?	È un'architettura di rete in cui un computer client può fruire di un software installato e gestito in un altro server attraverso internet	È un'architettura di rete in cui un computer client non può fruire di un software installato e gestito in un altro server attraverso internet	Non è un'architettura di rete	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
63	Il software on-premise significa che il software:	è installato e gestito in locale, cioè in un computer	non è installato e gestito in locale, cioè in un computer	è installato in un server esterno a cui ogni utilizzatore può accedere tramite internet (o ad esempio tramite un sistema client server)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
64	Il software off-premise:	è installato in un server esterno a cui ogni utilizzatore può accedere tramite internet (o ad esempio tramite un sistema client server)	non è installato in un server esterno a cui ogni utilizzatore può accedere tramite internet (o ad esempio tramite un sistema client server)	è installato e gestito in locale, cioè in un computer	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
65	Indicare quale delle seguenti opzioni di risposta contiene un'affermazione corretta.	Il driver traduce il linguaggio del sistema operativo per renderlo compatibile con altri dispositivi, anche di marchi diversi	Il driver non traduce il linguaggio del sistema operativo	E' il programma che si occupa delle funzioni basilare del computer	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
66	Quale delle seguenti NON è una fase di programmazione?	Ideazione	Specifica	Progettazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
67	In Informatica con il termine algoritmo si intende...	un metodo per la soluzione di un problema	Un metodo per la soluzione di esercizi matematici	Una sequenza infinita di istruzioni	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
68	Quale delle seguenti NON è una proprietà fondamentale dell'algoritmo:	la sequenza di istruzioni deve portare a risultati diversi	la sequenza di istruzioni deve essere finita	le istruzioni devono essere eseguibili materialmente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
69	Quale delle seguenti NON è una proprietà fondamentale dell'algoritmo:	la sequenza di istruzioni deve essere infinita	le istruzioni devono essere espresse in modo non ambiguo	la sequenza di istruzioni deve essere finita	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
70	Un programma in linguaggio C è un algoritmo ?	Sì	No	Solo in alcuni casi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
71	Un file batch di MS-DOS è un algoritmo?	Sì	No	Solo in alcuni casi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
72	Quale delle seguenti è la prima fase della programmazione ?	Specifica	Progettazione	Ideazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

73	Cosa si intende per algoritmo di Sorting?	è un algoritmo di ordinamento che si utilizza per ordinare dei dati numerici o alfanumerici	è un algoritmo di ordinamento che si utilizza per ordinare solo dei dati numerici	è un algoritmo di ordinamento che si utilizza per ordinare solo dei dati alfabetici	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
74	Qual è il modello di base dati attualmente più utilizzato?	Relazionale	Gerarchico	Reticolare	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
75	Qual è il modello di base dati generalmente più utilizzato per mainframe?	Gerarchico	Relazionale	Reticolare	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
76	Cosa sono i RDBMS?	Modelli di base dati relazionali	Modelli di base dati gerarchici	Modelli di base dati reticolari	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
77	Cosa si intende per compilazione ?	Il processo di traduzione di un programma da un linguaggio di programmazione di alto livello al codice macchina	L'analisi iniziale	L'analisi semantica	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
78	L'esecuzione del codice può avvenire solo dopo che ...	il programma è stato compilato .	il programma è stato testato.	il programma è stato rilasciato.	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
79	Quale delle seguenti fasi fa parte del processo di compilazione di un programma ?	Analisi lessicale	Esecuzione del codice	Rilascio del programma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
80	Quale delle seguenti fasi fa parte del processo di compilazione di un programma ?	Analisi tematica	Esecuzione del codice	Rilascio del programma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
81	Quale delle seguenti fasi fa parte del processo di compilazione di un programma ?	Ottimizzazione del codice	Esecuzione del codice	Rilascio del programma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
82	Cos'è Java?	Un linguaggio di programmazione ad oggetti	Un sistema operativo	Un software applicativo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
83	Il linguaggio di programmazione Java deriva da :	C++	Windows	Linux	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
84	Cosa si intende per rappresentazione ottale?	Una rappresentazione di numeri naturali	Una crittografia	Un diagramma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

85	Il sistema numerico ottale quanti simboli numerici utilizza?	Otto	Dieci	Tutti i simboli	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
86	Il record è una struttura dati:	eterogenea	omogenea	univoca	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
87	Gli elementi di un record sono detti:	campi	classi	numeri	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
88	Il codice ASCII:	serve per rappresentare i caratteri	serve per rappresentare solo i numeri	serve per compilare un programma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
89	Il codice ASCII è un sistema di codifica dei caratteri a:	7 bit	9 bit	5 bit	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
90	Il file è la struttura logica principale:	in cui l'elaboratore archivia le infoRmazioni	in cui l'elaboratore elabora i dati	in cui l'elaboratore cripta le informazioni	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
91	Il marshalling:	permette di convertire un oggetto, o una struttura complessa dalla loro rappresentazione in memoria in una sequenza di byte o di caratteri (http) da trasmettere in rete	è una tecnologia per lo sviluppo software di Microsoft caratterizzata da requisiti di interoperabilità e indipendenza dalla piattaforma hardware e software	è l'insieme delle interfacce e dei modelli di riferimento che compongono la Object Management Architecture, un modello di architettura per lo sviluppo di applicazioni distribuite	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
92	La coesione di un modulo è la misura:	della coerenza funzionale di un modulo software	del grado di dipendenza di un insieme di moduli software	dell'interdipendenza tra i moduli	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
93	Il sistema di versionamento:	consente di tenere traccia delle diverse release nel tempo	viene utilizzato per identificare la direzione ottimale da seguire nella gestione del servizio	è in vigore dal 2000	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
94	L'interprete di un programma:	ad ogni sua esecuzione traduce il programma sorgente istruzione per istruzione	genera un programma oggetto in codice macchina	lancia il compilatore	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
95	Cosa è il linguaggio assembler?	Un linguaggio di programmazione a basso livello in cui ogni linea corrisponde ad una singola istruzione macchina	Un linguaggio che richiede almeno due fasi di compilazione prima di poter essere utilizzato dal computer	Il linguaggio di programmazione delle pagine WEB	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
96	Quale dei seguenti è un linguaggio di programmazione a basso livello in cui ogni linea corrisponde ad una singola istruzione macchina?	Assembler	C++	Pascal	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

97	Nei linguaggi Assembler, ad ogni istruzione:	corrisponde una sola istruzione in linguaggio macchina	corrispondono più istruzioni in linguaggio macchina	corrispondono una, nessuna o più istruzioni in linguaggio macchina	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
98	Un interprete può risultare più efficiente di un compilatore quando:	si vuole favorire la facilità di sviluppo	il programma esegue cicli	si vuole programmare a oggetti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
99	La possibilità, consentita da un linguaggio di programmazione, di gestire gli oggetti in modo diverso in base al loro tipo è detta:	Polimorfismo (Polymorphism)	Astrazione (Abstraction)	Ereditarietà (Inheritance)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
100	La possibilità, consentita da un linguaggio di programmazione, di definire una classe o un oggetto come estensione di un'altra classe o di un altro oggetto è detta:	Ereditarietà (Inheritance)	Polimorfismo (Polymorphism)	Astrazione (Abstraction)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
101	Un compilatore è:	un particolare programma per la conversione di un programma scritto in un linguaggio ad alto livello al linguaggio macchina	un tipo di sistema operativo	un'interfaccia utente per la compilazione di moduli predefiniti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
102	Il compilatore di un programma:	traduce il programma sorgente generando un codice direttamente eseguibile dalla macchina	compila le liste di report	traduce il programma istruzione per istruzione generando un codice ad alto livello	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
103	Quando si progetta un nuovo software, le prestazioni che deve avere vengono decise:	dall'utente finale o committente	dal programmatore	dall'analista di sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
104	Quando si progetta un nuovo software, il progetto della struttura del programma viene effettuato da:	l'utente finale o committente	il programmatore	l'analista di sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
105	Nello sviluppo di un programma, quale tra le seguenti fasi viene effettuata prima delle altre?	Codifica	Testing	Debugging	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
106	Una libreria software è:	un insieme di programmi	una guida all'uso del computer	l'insieme di trentadue file di testo che trattano lo stesso argomento	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
107	La portabilità del codice è:	la possibilità di utilizzare un programma su un sistema diverso da quello per cui è stato scritto	la caratteristica che distingue un sistema operativo real time da un sistema operativo multitasking	la possibilità di utilizzare un computer con un sistema operativo diverso da quello per cui è stato progettato	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

108	Nella classica architettura a tre livelli di astrazione di un DBMS (livello logico, livello fisico, livello esterno), quale delle seguenti definizioni si riferisce al livello fisico?	Descrive il modo in cui i dati sono organizzati e gestiti in memoria di massa: ordinamento, scelta dei metodi di accesso	Descrive la base di dati con il modello usato dal DBMS	Descrive una parte (una vista) della base di dati di interesse	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
109	La rappresentazione ottale è:	una rappresentazione dei numeri naturali	un codice crittografico	una rappresentazione dei numeri reali	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
110	Il sistema numerico ottale (o rappresentazione ottale) utilizza solo:	8 simboli	7 simboli	6 simboli	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
111	A cosa servono i compilatori?	A tradurre un programma sorgente in un modulo oggetto	A tradurre un modulo sorgente in un modulo eseguibile	A tradurre un algoritmo nel modulo sorgente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
112	La compilazione rappresenta un processo di:	traduzione	trasferimento	annullamento	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
113	Indicare quale delle seguenti opzioni di risposta è corretta.	L'interprete è un programma che esegue altri programmi	L'interprete non è un programma che esegue altri programmi	L'interprete è un programma che traduce le istruzioni scritte in un determinato linguaggio di programmazione (codice sorgente) in istruzioni in un altro linguaggio (codice oggetto)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
114	Indicare quale delle seguenti opzioni di risposta contiene un'affermazione corretta.	Il compilatore è un programma che traduce le istruzioni scritte in un determinato linguaggio di programmazione (codice sorgente) in istruzioni in un altro linguaggio (codice oggetto)	L'interprete è un programma che esegue altri programmi	L'interprete non è un programma che esegue altri programmi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
115	Le valutazioni sul processo di produzione del software servono per:	valutare potenziali rischi associati al progetto	verificare lo stato di avanzamento	verificare il livello dei costi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
116	L'esecuzione di un'applicazione lato server viene richiesta dal:	client, eseguita sulla macchina server	client, eseguita sulla macchina client	client o dal server, eseguita sulla macchina client	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
117	Indicare quale delle seguenti opzioni di risposta contiene un'affermazione vera.	Nel paradigma client-server la macchina server offre un servizio, la macchina client lo richiede	Nel paradigma client-server la macchina server non offre un servizio, la macchina client lo richiede	Nel paradigma client-server la macchina server offre un servizio, la macchina client non lo richiede	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

118	Nel paradigma client-server la macchina client quale servizio richiede?	L'esecuzione di un'applicazione	La cancellazione di un'applicazione	Nessuno tipo di servizio	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
119	Le componenti architettureali dell'ingegneria del prodotto software sono:	dati, hardware, software, persone	dati, documentazione, hardware, software	dati, hardware, software, procedure	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
120	Un processo passa dallo stato di pronto allo stato di esecuzione quando:	lo schedulatore sceglie questo processo	lo schedulatore sceglie un altro processo	il processo si blocca per input	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
121	Che cos'è lo schedulatore?	E' il componente del sistema operativo che si occupa di fare avanzare l'esecuzione dei processi	E' un programma che traduce le istruzioni scritte in un determinato linguaggio di programmazione (codice sorgente) in istruzioni in un altro linguaggio (codice oggetto)	Lo strumento che traduce il programma sorgente generando un codice direttamente eseguibile dalla macchina	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
122	Cosa si intende con il concetto di algoritmo?	Una successione finita di istruzioni eseguibili che determina la soluzione di un problema	Una strategia di scelta tra diverse proposte allo scopo di individuare la più vantaggiosa	Una successione di infinite operazioni volta a risolvere un esercizio di matematica	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
123	Tra i seguenti quale non è un algoritmo?	Un'equazione di primo grado	Un programma in linguaggio C	Una formula per il calcolo del perimetro di un rettangolo a partire dalla lunghezza dei lati	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
124	Cos'è un programma?	Un algoritmo implementato mediante un linguaggio di programmazione	Un insieme di regole sintattiche che descrive un linguaggio di programmazione	La descrizione top-down di un algoritmo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
125	Quali di questi viene usato per ordinare dei dati?	Un algoritmo di sorting	Un compilatore	Un algoritmo di merging	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
126	Quale è il modello di basi di dati che oggi viene più utilizzato è?	Relazionale	Gerarchico	Reticolare	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
127	In quale delle seguenti fasi del ciclo di vita del software la mancanza di controllo dei requisiti si dimostra più "costosa"?	Manutenzione	Test	Progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
128	Analisti di sistema e progettisti usano "modelli" che consistono di:	diagrammi e testo	solo diagrammi	solo testo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

129	A quale scopo analisti di sistema e progettisti usano i diagrammi?	Per comunicare idee, capire le strutture e le relazioni tra esse	Per comunicare idee	Per capire le strutture e le relazioni tra esse	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
130	Durante la fase di avviamento di un sistema informativo è opportuno che:	vengano sperimentate (per quanto possibile) tutte le condizioni operative	non vengano eccessivamente “stressate” le componenti del sistema per evitare problemi	vengano analizzate con cura le specifiche del sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
131	Quale delle seguenti frasi meglio descrive lo scopo di un sistema di controllo?	Un sistema di controllo agisce sul funzionamento del sistema controllato con lo scopo di mantenere uno o più parametri relativi al funzionamento di un sistema entro un campo [range] di valori definiti	Un sistema di controllo spegne o accende il sistema controllato in funzione delle necessità	Un sistema di controllo agisce sul sistema controllato al fine di ottenere il massimo valore dell'uscita	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
132	Come viene definita, in un progetto, la sequenza di attività che ha relazione diretta con il completamento del progetto?	Percorso critico (Critical Path) in un progetto	Earned Value	Percorso lungo (Long Path)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
133	Quale delle seguenti definizioni descrive meglio il GANTT chart?	È un diagramma a barre orizzontali che rappresenta graficamente le relazioni temporali tra le diverse attività di un progetto	È una tecnica per la progettazione strutturata del software	È la fase di analisi che precede tutte le fasi successive dell'ingegneria del software	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
134	Nell'ambito del ciclo di vita di un sistema informativo, nella fase di progettazione deve essere effettuata la raccolta ed analisi dei requisiti; i requisiti sui processi si riferiscono principalmente alle:	operazioni sui dati	caratteristiche dei dati	proprietà dei dati	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
135	Come vengono anche chiamati i modelli di basi di dati relazionali?	RDMS	DBMS per mainframe	DBMS gerarchici	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
136	Tra le seguenti quale non fa parte del processo di compilazione?	Esecuzione del codice	analisi semantica	analisi lessicale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
137	Quale tra le seguenti cinque non può rappresentare i gradi dei vertici di un grafo?	10 12 14 16 18	2 2 2 2 2	1 1 4 1 1	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

138	Adottando quale struttura di dati un algoritmo ricorsivo è trasformabile in modo efficiente in uno iterativo?	uno stack	un albero	un grafo orientato	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
139	Relativamente ad un albero di derivazione, quale delle seguenti affermazioni è falsa?	Ogni nodo ha un'etichetta che è un simbolo non terminale	Ogni nodo terminale ha un'etichetta che è un simbolo terminale	Ogni nodo non terminale ha un'etichetta che è un simbolo non terminale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
140	Che cosa è il codice di Hamming?	è un codice ridondante con capacità di autocorrezione	è la codifica dei caratteri in formato binario (ASCII)	è un software per il calcolo del bit di parità	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
141	La tabella di verità di una proposizione composta ottenuta come combinazione di n proposizioni semplici, attraverso l'uso di connettivi logici, quante righe contiene?	2^n righe	n^2 righe	$n + 1$ righe	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
142	Secondo le Leggi di De Morgan:	$\text{non } (P \text{ e } Q) = \text{non } P \text{ o non } Q; \text{non } (P \text{ o } Q) = \text{non } P \text{ e non } Q$	$\text{non } (P \text{ e } Q) = \text{non } P \text{ e non } Q; \text{non } (P \text{ o } Q) = \text{non } P \text{ o non } Q$	$\text{non } P \text{ e } Q = P \text{ o non } Q; \text{non } P \text{ o } Q = P \text{ e non } Q$	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
143	La formula Q è conseguenza logica della formula P se:	ogni interpretazione che soddisfa P soddisfa anche Q	esiste una interpretazione che non soddisfa P e Q	ogni interpretazione che soddisfa Q soddisfa anche P	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
144	A quanto è uguale la cardinalità dell'insieme di tutte le funzioni dall'insieme A all'insieme B?	la cardinalità dell'insieme B elevata alla cardinalità dell'insieme A	la cardinalità dell'insieme A elevata alla cardinalità dell'insieme B	il prodotto delle cardinalità degli insiemi A e B	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
145	A quanto è uguale la cardinalità dell'insieme di tutti i sottoinsiemi dell'insieme A:	$2^{ A }$	$ A ^2$	$ A $	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
146	Se l'algoritmo A ha una complessità di tempo nel caso peggiore pari a $O(n \log n)$ e l'algoritmo B ha una complessità di tempo nel caso peggiore pari a $O(6n \log n)$, allora:	L'algoritmo A e l'algoritmo B sono equivalenti quanto a complessità di tempo	L'algoritmo A è più efficiente dell'algoritmo B	L'algoritmo B è più efficiente dell'algoritmo A	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
147	Un problema è "indecidibile" quando:	non può essere risolto in un tempo finito da alcun algoritmo	non esiste un algoritmo che lo risolve in un tempo polinomiale	si conoscono solo algoritmi che lo risolvono in un tempo esponenziale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
148	Un dato che può assumere n configurazioni equiprobabili quanta informazione contiene ?	$\log n$	n	$\log (1/n)$	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
149	La ricorsione a quale concetto matematico è strettamente collegata?	All'induzione	Alla deduzione	Ai numeri reali	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

150	Un algoritmo definito "euristico":	fornisce un'alternativa quando la risoluzione del problema ottimo può essere impossibile	fornisce soluzioni molto costose in termini di tempo o di capacità di elaborazione	porta ad una soluzione ottima per quel dato problema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
151	Quando non è consigliata la soluzione di un problema basato sulla definizione di un algoritmo euristico?	la risoluzione del problema ottimo può essere raggiunta con complessità computazionale logaritmica	la risoluzione del problema ottimo può essere troppo costosa in termini di tempo o di capacità di elaborazione	la risoluzione del problema ottimo può essere impossibile	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
152	Relativamente al concetto di algoritmo quale delle seguenti affermazioni è falsa?	Una soluzione matematica di un problema, che attraverso un insieme di operazioni ottiene un risultato sempre uguale	Una sequenza finita di passi elementari che dato un input fornisce sempre lo stesso output	Un algoritmo è un procedimento formato da una sequenza finita di operazioni elementari che trasforma uno o più valori di ingresso in uno o più valori di uscita	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
153	Quale di queste non fa parte delle problematiche sullo studio degli algoritmi?	Implementazione	Analisi	Sintesi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
154	Quale è la negazione della frase “Can che abbaia non morde”?	C'è almeno un cane che abbaia e morde	Tutti i cani che non abbaiano non mordono	Tutti i cani che abbaiano mordono	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
155	Quale è la negazione della frase “Oggi non piove e non c'è sole”?	Oggi piove o c'è sole	Oggi piove o non c'è sole	Oggi non piove ma c'è sole	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
156	Cosa è la complessità computazionale di un algoritmo?	La misura del numero di istruzioni da eseguire per ottenere l'output	La misura del numero di istruzioni che compongono l'algoritmo	La misura della correttezza dell'algoritmo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
157	Nel linguaggio della logica delle proposizioni, se indichiamo con K la proposizione composta da “Mario è allergico alle pesche e alle mandorle, non mangia carne o Aldo parla italiano”, quale delle seguenti affermazioni è corretta?	La proposizione è composta da 4 proposizioni semplici	La proposizione è composta da tre principali e una subordinata	La proposizione composta contiene 4 connettivi logici	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
158	Tra le seguenti affermazioni quale non corrisponde all'operazione logica dell'implicazione “ $P \rightarrow Q$ ”?	Da P si deduce logicamente Q	Consente di formare proposizioni composte	Ad una premessa falsa segue sempre un valore vero dell'implicazione	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
159	Data la frase “Tutte le ragazze presenti alla riunione hanno i capelli biondi”, quale tra le seguenti non è la negazione di essa?	“Nessuna ragazza presente alla riunione ha i capelli biondi”	“Qualcuna fra tutte le ragazze presenti alla riunione non ha i capelli biondi”	“Esiste almeno una ragazza presente alla riunione che non ha i capelli biondi”	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
160	Relativamente ai linguaggi formali, quale delle seguenti affermazioni non è corretta?	Se il linguaggio è finito, può essere rappresentato solo estensivamente	Un linguaggio è un insieme di parole su un dato alfabeto	Se il linguaggio è infinito, può essere rappresentato solo intensivamente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

161	In merito ai linguaggi formali infiniti, quale delle seguenti affermazioni non è corretta?	Un linguaggio formale infinito può essere descritto solo estensivamente	Un sottoinsieme dei linguaggi che ammettono riconoscitori sono detti ricorsivi o decidibili	Non tutti i linguaggi ammettono un riconoscitore	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
162	Quale rappresentazione conviene usare per rappresentare alberi con un numero “illimitato” di figli?	figlio-sinistro, fratello-destro	figlio-destro, fratello-destro	padre-figli	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
163	Rispetto ai grafi, quale delle seguenti affermazioni non è corretta?	Quando il grafo è denso o occorre alta efficienza nel rilevare se vi è un arco fra due vertici dati, non si usa la rappresentazione tramite matrice di adiacenza	Vi sono due modi per rappresentare un grafo: collezione (array) di liste di adiacenza e matrice di adiacenza	Quando il grafo è sparso, si preferisce la rappresentazione tramite liste di adiacenza	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
164	Per un prodotto software che NON subisce modifiche, ci si aspetta che la densità di malfunzionamenti nel tempo:	aumenti in modo lineare	aumenti in modo esponenziale	diminuisca in modo esponenziale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
165	Quality Function Deployment (QFD) è una metodologia per:	identificare e definire le richieste fondamentali dei clienti	misurare l’affidabilità di un prodotto software	eliminare malfunzionamenti “bugs” dal codice	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
166	Quale delle seguenti attività viene effettuata nella fase di avviamento e planning di un progetto?	Project planning	Project structuring	Requirements determination	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
167	La prototipazione è particolarmente utile nella fase di definizione dei requisiti quando:	i requisiti utente non sono stati ben compresi	più soggetti sono coinvolti nell’uso del sistema	non è possibile realizzare rapidamente il sistema finale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
168	La rappresentazione grafica del flusso dei dati tra le entità esterne ed i processi e gli archivi di un sistema è detta:	Data Flow Diagram	Decision Table	Structure Chart	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
169	Il processo di ispezione assegna diversi ruoli a ciascun ispettore al fine di:	avere diversi punti di vista durante l’analisi	utilizzare il minimo numero di risorse	mantenere il team piccolo e gestibile	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
170	Un controllo delle modifiche informale (informal change control) è accettabile solo:	prima che i moduli software entrino a far parte di una “baseline”	prima dell’inizio del test	per progetti di durata limitata	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
171	Con quanti bit sono rappresentabili 7 cifre ottali?	21	24	12	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

172	Con quanti bit sono rappresentabili 5 cifre ottali?	15	24	12	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
173	Con quanti bit sono rappresentabili 6 cifre ottali?	18	24	12	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
174	Con quanti bit sono rappresentabili 3 cifre esadecimali?	12	24	12	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
175	Con quanti bit sono rappresentabili 4 cifre esadecimali?	16	24	12	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
176	Con quanti bit sono rappresentabili 5 cifre esadecimali?	20	24	12	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
177	Per rappresentare 8 cifre ottali quanti simboli esadecimali servono?	6	7	8	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
178	Per rappresentare 4 cifre ottali quanti simboli esadecimali servono?	3	4	5	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
179	A quale numero decimale corrisponde il valore ottale 400?	256	200	300	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
180	A quale numero decimale corrisponde il valore binario 1100?	12	11	16	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
181	Le complessità di tempo relative all'InsertionSort e al SelectionSort sono:	solo la complessità del SelectionSort è indipendente dall'input	entrambe indipendenti dalla distribuzione dell'input	entrambe dipendenti dalla distribuzione dell'input	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
182	Cosa si intende per bit?	l'informazione associata al verificarsi di un evento fra due definiti ed equiprobabili	la probabilità che si verifichi un evento fra due definiti ed equiprobabili	la probabilità che si verifichi un evento fra due definiti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
183	Del seguente numero binario a 8 bit 01001100 qual è la rappresentazione in complemento a due?	10110100	11001100	10110011	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

184	Con 1 byte quanti numeri interi è possibile rappresentare?	256	128	255	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
185	Quando è consigliabile utilizzare la struttura dati “array” in un programma?	ogni volta che si debbano eseguire operazioni o confronti su un insieme finito di grandezze dello stesso tipo	ogni volta che si debbano eseguire calcoli su molti numeri	ogni volta che si rendano necessari confronti tra due grandezze di diverso tipo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
186	Nel linguaggio C, Struct è:	un tipo di dato strutturato composto da elementi non necessariamente dello stesso tipo	un tipo di dato strutturato composto da elementi dello stesso tipo	un tipo di dato elementare	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
187	La programmazione strutturata è utilizzata per:	migliorare la leggibilità e la riusabilità di un programma	evitare di scrivere sottoprogrammi	evitare di scrivere i commenti in un programma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
188	Per rappresentare una lista di lunghezza predefinita di numeri interi quale delle seguenti strutture dati è la più adatta a?	Un array	Una lista	Un file	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
189	Il file system del sistema operativo è responsabile della gestione:	dei dati delle memorie secondarie	dei dati della memoria centrale	delle periferiche	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
190	Nel project management, quale dei seguenti strumenti è utilizzato per avere la valutazione di un esperto?	Delphi Technique	Peer Review	Expected value technique	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
191	Che cosa deve fare un project manager per assicurarsi che tutte le necessarie attività per la realizzazione del progetto siano considerate nella pianificazione?	Preparare un WBS (Work Breakdown Structure)	Preparare un piano per la gestione dei rischi	Preparare la stima dei costi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
192	Nella terminologia del project management (e dei software per esso utilizzati, quale Microsoft Project), quale tipo di relazione tra i task si implica quando l’inizio di un task dipende dall’inizio di un suo predecessore?	SS – Start-to-Start	SF – Start-to-Finish	FS – Finish-to-Start	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
193	Nella terminologia del project management (e dei software per esso utilizzati, quale Microsoft Project), quale tipo di relazione tra i task si implica quando la conclusione di un task dipende dall’inizio di un suo predecessore?	SF – Start-to-Finish	FS – Finish-to-Start	FF – Finish-to-Finish	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
194	Nella terminologia del project management (e dei software per esso utilizzati, quale Microsoft Project), quale tipo di relazione tra i task si implica quando la conclusione di un task dipende dalla conclusione di un suo predecessore?	FF – Finish-to-Finish	SF – Start-to-Finish	FS – Finish-to-Start	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
195	Nella terminologia del project management (e dei software per esso utilizzati, quale Microsoft Project), quale tipo di relazione tra i task si implica quando l’inizio di un task dipende dalla fine di un suo predecessore?	FS – Finish-to-Start	SF – Start-to-Finish	FF – Finish-to-Finish	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

196	Che cosa deve fare un project manager per assicurarsi che i parametri che identificano la fine del progetto siano chiaramente identificati?	Preparare una definizione dello scopo del progetto (scope statement)	Preparare un piano per la gestione dei rischi (Risk management plan)	Preparare un piano di qualità (Quality Plan)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
197	Quale dei seguenti elementi fornisce le fondamenta per lo sviluppo del gruppo (team)?	Sviluppo personale	Motivazione	Gestione dei conflitti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
198	Quale dei seguenti elementi NON è un input per l'esecuzione del piano di progetto (project plan)?	Il sistema per l'autorizzazione dei lavori	Il piano del progetto (Project plan)	La lista delle azioni correttive	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
199	Quale delle seguenti organizzazioni aziendali renderà più difficile, per il Project Manager, lo sviluppo del gruppo (team development)?	Organizzazione a Matrice Debole (Weak Matrix organization)	Organizzazione a Matrice Bilanciata (Balanced Matrix organization)	Organizzazione orientata ai progetti (Projectized organization)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
200	Secondo le norme del Project Management, quando il progetto è completato, tutta la documentazione ad esso relativa dovrà:	Essere archiviata nell'Archivio di Progetto	Essere memorizzata in un Database	Essere conservata in una cassaforte resistente al fuoco	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
201	Nell'ambito del Project Management, cosa s'intende per Progetto?	Un compito di una certa rilevanza con carattere di unicità e che deve essere completato rispettando una scadenza temporale ed un certo budget di spesa	un compito di una certa rilevanza con carattere di unicità e che deve essere completato valutando solo un certo budget di spesa	Nessuna delle altre risposte è corretta	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
202	Nell'ambito del Project Management, se ci si riferisce ad un progetto, quali delle seguenti affermazioni risulta appropriata?	Tutte le altre risposte sono corrette	E' costituito da un insieme di attività	Identifica costi predefiniti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
203	Nell'ambito del Project Management, se ci si riferisce ad un progetto, quali delle seguenti affermazioni risulta appropriata?	Identifica risorse e quindi costi predefiniti	Ha costi variabili che dipendono dall'efficienza delle procedure in atto	I tempi preventivati per l'esecuzione delle attività che compongono il progetto sono sempre puramente indicativi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
204	Nell'ambito del Project Management, quali delle seguenti sono sue fasi?	Definizione della missione, delle risorse e delle attività da eseguire	Definizione degli sviluppi futuri dell'opera finita	Definizione dei beneficiari dell'opera finita	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
205	Nell'ambito del Project Management, quali possono essere i motivi di insuccesso di un progetto ?	Tutte le altre risposte sono corrette	Progetto privo di obiettivi chiari	Compiti non ben definiti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
206	Nell'ambito del Project Management, quali possono essere i motivi di insuccesso di un progetto ?	Obiettivi poco chiari	Controllo puntuale	Troppi compiti ben definiti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
207	Nell'ambito del Project Management, quali sono i motivi di successo di un progetto ?	Tutte le altre risposte sono corrette	Utilizzo di tecniche appropriate	Accurate stime iniziali	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

208	Quali dei seguenti sono punti essenziali per l'attuazione del Project Management? a) inizio b) monitoraggio c) idea d) sviluppi futuri	a) e b)	a) e c)	b) e c)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
209	Cosa comporta gestire un progetto secondo la moderna concezione del Project Manager?	Adattare le specifiche ai differenti aspetti e aspettative dei stakeholders	Adattare le specifiche in relazione al risparmio delle risorse a disposizione	Sacrificare aspettative degli esecutori rispetto alle aspettative dei clienti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
210	In relazione alla gestione di un progetto, quale delle seguenti affermazioni riguardanti il Project Manager sono vere?	Tutte le altre risposte sono corrette	E' la figura chiave che pianifica sulla carta, gestisce le risorse umane e guida la gestione del progetto	E' la figura chiave che, per non essere influenzato da rapporti con le altre figure di riferimento, subentra a progetto iniziato e lo porta a compimento	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
211	Quali delle seguenti affermazioni riguardanti il CHARTER è vera?	E' un documento di chiusura della fase di definizione di progetto	E' una struttura che identifica le attività e la loro gerarchia	E' un documento che verifica i progressi del progetto e delle sue attività come una fotografia dello stato dell'arte	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
212	Quale è l'idea alla base del WBS (work breakdown structure)?	Suddividere le attività principali in attività sempre più piccole	Dividere le attività in base al tempo di svolgimento	Dividere le attività in base al costo assorbito	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
213	Nella pianificazione di un progetto, una volta ultimato il WBS (work breakdown structure), quali sono le altre attività che seguono?	Ultimato il WBS si passa alla definizione delle competenze tecniche e alla stima dei tempi	Ultimato il WBS non resta da definire nient'altro e si può partire alla realizzazione del progetto vero e proprio	Una volta ultimato il WBS resta solo da stimare i costi del progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
214	Cosa accade nella fase di programmazione del progetto che segue la fase di analisi e pianificazione?	Si effettua una tempificazione realistica del progetto con un livello di precisione dei costi molto più elevato	Si effettua una programmazione delle fasi di controllo del progetto per una riduzione dei costi dello stesso	Si effettua una riprogrammazione delle risorse e delle competenze cercando di evitare quelle inutili	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
215	Quali dei seguenti strumenti è utilizzato per riassumere e identificare le responsabilità delle fasi del progetto?	La matrice compiti responsabilità	I contratti firmati dai dipendenti, dalle ditte esterne, dai manager	Il diagramma di GANTT	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
216	Nella schematizzazione tramite reticolo del progetto (programmazione reticolare), cosa significa che due attività A e B sono legate tramite un legame "finish to Start" o anche "fine-inizio"?	Significa che l'attività B può iniziare solo se l'attività precedente A è terminata	Significa che l'attività B può essere terminata solo se l'attività precedente A è terminata	Significa che l'attività B può iniziare solo se l'attività precedente A è anch'essa iniziata	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
217	Nella schematizzazione tramite reticolo del progetto (programmazione reticolare), cosa significa che due attività A e B sono legate tramite un legame "finish to finish" o anche "fine-fine"?	Significa che l'attività B può essere terminata solo se l'attività precedente A è terminata	Significa che l'attività B può iniziare solo se l'attività precedente A è terminata	Significa che l'attività B può iniziare solo se l'attività precedente A è anch'essa iniziata	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
218	Nella schematizzazione tramite reticolo del progetto (programmazione reticolare), cosa significa che due attività A e B sono legate tramite un legame "start to start" o anche "inizio-inizio"?	Significa che l'attività B può iniziare solo se l'attività precedente A è anch'essa iniziata	Significa che l'attività B può iniziare solo se l'attività precedente A è terminata	Significa che l'attività B può essere terminata solo se l'attività precedente A è terminata	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

219	Nella schematizzazione tramite reticolo del progetto (programmazione reticolare), cosa significa che due attività A e B sono legate tramite un legame “start to finish” o anche “inizio-fine”?	Significa che l’attività A può iniziare solo se l’attività B è terminata	Significa che l’attività B può iniziare solo se l’attività precedente A è terminata	Significa che l’attività B può essere terminata solo se l’attività precedente A è terminata	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
220	La programmazione reticolare può essere effettuata seguendo più di una impostazione metodologica. Come si caratterizza la tecnica reticolare CPM (Critical Path Method)?	La tecnica del CPM presuppone che la durata delle attività sia fissa e che i legami siano di tipo fine inizio ovvero l’inizio dell’attività successiva e subordinato alla fine dell’attività precedente	La tecnica del CPM presuppone che la durata delle attività sia fissa e che i legami tra le attività siano del tipo inizio-fine, inizio-inizio, fine-fine	La tecnica del CPM presuppone che le durate delle attività siano espresse in chiave probabilistica e che i legami tra le attività siano di tipo fine-inizio	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
221	La programmazione reticolare può essere effettuata seguendo più di una impostazione metodologica. Come si caratterizza la tecnica reticolare MPM (Metra Potential Method)?	La tecnica del MPM presuppone che la durata delle attività sia fissa e che i legami tra le attività siano del tipo inizio-fine, inizio-inizio, fine-fine	La tecnica del MPM presuppone che la durata delle attività sia fissa e che i legami siano di tipo fine inizio ovvero l’inizio dell’attività successiva e subordinato alla fine dell’attività precedente	La tecnica del MPM presuppone che le durate delle attività siano espresse in chiave probabilistica e che i legami tra le attività siano di tipo fine-inizio	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
222	La programmazione reticolare può essere effettuata seguendo più di una impostazione metodologica. Come si caratterizza la tecnica reticolare PERT (Program Evaluation & Review Technique)?	La tecnica del PERT presuppone che le durate delle attività siano espresse in chiave probabilistica e che i legami tra le attività siano di tipo fine-inizio	La tecnica del PERT presuppone che la durata delle attività sia fissa e che i legami siano di tipo fine inizio ovvero l’inizio dell’attività successiva e subordinato alla fine dell’attività precedente	La tecnica del PERT presuppone che la durata delle attività sia fissa e che i legami tra le attività siano del tipo inizio-fine, inizio-inizio, fine-fine	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
223	Nella schematizzazione reticolare di un progetto, cosa indica un legame di tipo Target Start?	Un legame di tipo Target Start impone un vincolo di inizio sulla singola attività. Un’attività che potrebbe iniziare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Target Start può essere rimandata al giorno indicato	Un legame di tipo Target Start impone un vincolo sulla singola attività. Un’attività che potrebbe terminare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Target Start terminerà il giorno indicato	Un legame di tipo Target Start impone un vincolo sulla singola attività. Un’attività che potrebbe terminare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Target Start dovrà essere terminata in relazione all’inizio della successiva	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
224	Nella schematizzazione reticolare di un progetto, cosa indica un legame di tipo Target Completion?	Un legame di tipo Target Completion impone un vincolo sulla singola attività. Un’attività che potrebbe terminare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Target Completion terminerà il giorno indicato	Un legame di tipo Target Completion impone un vincolo di inizio sulla singola attività. Un’attività che potrebbe iniziare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Target Completion può essere rimandata al giorno indicato	Un legame di tipo Target Completion impone un vincolo sulla singola attività. Un’attività che potrebbe terminare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Target Completion dovrà essere terminata in relazione all’inizio della successiva	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
225	Nella schematizzazione reticolare di un progetto, cosa indica un legame di tipo Constraint Delay?	Un legame di tipo Constraint Delay impone un vincolo sulla singola attività. Un’attività che potrebbe terminare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Constraint Delay dovrà essere terminata in relazione all’inizio della successiva	Un legame di tipo Constraint Delay impone un vincolo di inizio sulla singola attività. Un’attività che potrebbe iniziare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Constraint Delay può essere rimandata al giorno indicato	Un legame di tipo Constraint Delay impone un vincolo sulla singola attività. Un’attività che potrebbe terminare oggi, se sottoposta ad un vincolo di Constraint Delay terminerà il giorno indicato	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
226	Nella schematizzazione reticolare di un progetto, cosa indica il cammino critico?	E' il percorso più lungo dei percorsi attraverso le varie attività del progetto e determina la durata attesa dell’intero progetto	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell’intero progetto, è inferiore alla durata imposta dall’obiettivo iniziale del progetto	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell’intero progetto, è superiore alla durata imposta dall’obiettivo iniziale del progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

227	Nella schematizzazione reticolare di un progetto, cosa indica il cammino semi-critico?	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell'intero progetto, è inferiore alla durata imposta dall'obiettivo iniziale del progetto	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell'intero progetto, è uguale alla durata imposta dall'obiettivo iniziale del progetto	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell'intero progetto, è superiore alla durata imposta dall'obiettivo iniziale del progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
228	Nella schematizzazione reticolare di un progetto, cosa indica il cammino iper-critico?	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell'intero progetto, è superiore alla durata imposta dall'obiettivo iniziale del progetto	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell'intero progetto, è uguale alla durata imposta dall'obiettivo iniziale del progetto	E' la situazione nella quale il percorso più lungo, che determina la durata attesa dell'intero progetto, è inferiore alla durata imposta dall'obiettivo iniziale del progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
229	Nel caso di una schematizzazione reticolare di un progetto che evidenzi l'esistenza di un cammino iper-critico, quali sono le soluzioni adottabili?	Tutte le altre risposte sono corrette	Ridurre la durata attesa ricorrendo a risorse esterne	Ridurre la durata attesa esternalizzando alcune attività	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
230	Quali delle seguenti affermazioni riguardanti le attività non facenti parti di un cammino critico di una schematizzazione reticolare è vera?	Queste attività, in linea di massima, consentono degli slittamenti che non inficiano la durata attesa dell'intero progetto	Queste attività, non consentono in nessun caso degli slittamenti se non a discapito di un slittamento della fine attesa del progetto	Queste attività, non consentono in nessun caso degli slittamenti se non a discapito di un allungamento della durata attesa dell'intero progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
231	Nella schematizzazione reticolare di un progetto cosa è possibile stabilire dall'analisi degli slittamenti delle singole attività?	Tutte le altre risposte sono corrette	Data di inizio e fine di massimo anticipo	Data di inizio e fine di massimo ritardo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
232	Nella schematizzazione reticolare di un progetto quale delle seguenti affermazioni è vera?	Per le attività poste sul cammino critico, inizio e fine di massimo ritardo coincidono con inizio e fine di massimo anticipo	Data di inizio e fine di massimo anticipo è uguale per ogni cammino	Data di inizio e fine di massimo ritardo sono sempre minori della data di inizio e fine di massimo anticipo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
233	Nella schematizzazione reticolare cosa si intende per “Crash Time”?	E' il livello limite nell'analisi costi e tempi. Oltre questo livello, pur aumentando i costi, la variazione del tempo rimane lo stesso o non subisce variazioni rilevanti	E' un livello limite nell'analisi costi e tempi. Oltre questo livello, con un aumento dei costi, il tempo può diminuire di ancora un 10%	E' un livello limite nell'analisi costi e tempi. Oltre questo livello, con un aumento dei costi, il tempo può diminuire di ancora un 15%	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
234	Quali figure prendono parte alla di analisi dei problemi potenziali in una programmazione reticolare?	Tutto il team di progetto	E' affidata al project manager; in questa fase l'esperienza dello stesso risulta fondamentale	L'individuazione dei problemi potenziali è affidata al cliente/committente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
235	Quali delle seguenti attività rappresentano attività con rischi più elevata all'insorgenza di problemi?	Tutte le altre risposte sono corrette	Attività con molti soggetti responsabili	Attività con scarse risorse	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
236	Nella programmazione reticolare di un progetto, a cosa porta l'individuazione di problemi potenziali e la loro analisi?	Ad una trasformazione del reticolo con l'inserimento di attività propedeutiche a scongiurare l'avvenimento di tali problemi potenziali	Ad una attenta revisione dei contratti di fornitura, di beni e servizi, con i fornitori al fine di scongiurare l'avvenimento di tali problemi potenziali	Ad una attività di ridimensionamento delle scorte, con un aumento delle stesse, al fine di garantire il completamento dell'intero progetto con una sola fornitura ad inizio del progetto stesso	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

237	Quale rappresentazione è utilizzata dal software “Project “ di Microsoft?	Diagramma di GANTT pertizzato	Diagramma MPM (metra potential Method)	Diagramma CPM (critical Path Method)	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
238	Quale è la differenza tra diagramma di GANTT tradizionale e diagramma di GANTT integrato?	Il Diagramma di GANTT integrato riporta in ascisse, oltre al tempo come nel diagramma di GANTT tradizionale, anche le risorse impiegate per ogni singola attività	Il Diagramma di GANTT tradizionale riporta in ascisse, oltre al tempo come nel diagramma di GANTT integrato, anche le risorse impiegate per ogni singola attività	Il Diagramma di GANTT tradizionale riporta in ordinate, oltre al tempo come nel diagramma di GANTT integrato, anche le attività potenziali	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
239	Quale delle seguenti affermazioni riguardanti l’istogramma delle risorse, per una programmazione reticolare, è vera?	Tutte le altre risposte sono corrette	Può essere tratto direttamente dal Diagramma di GANTT integrato	E' la base per la ricerca di una maggior equi distribuzione delle risorse	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
240	Quale delle seguenti affermazioni riguardanti l’istogramma delle risorse, per una programmazione reticolare, è vera?	E' la base per la ricerca di una maggior equi distribuzione delle risorse	Può essere tratto direttamente dal Diagramma di GANTT tradizionale	E' importante perché riporta il fabbisogno totale delle risorse	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
241	In relazione all’analisi delle risorse necessarie nella progettazione reticolare di un progetto cosa s'intende per schedulazione a tempi fissi?	Nella schedulazione delle risorse a tempi fissi, si opera una redistribuzione delle risorse ricercando il minor uso possibile di risorse esterne con il vincolo di non ritardare la data di fine progetto	Nella schedulazione delle risorse a tempi fissi si opera una redistribuzione tale da non dover ricorrere a risorse esterne ricercando un allungamento minimo della durata del progetto	Nella schedulazione delle risorse a tempi fissi, si scelgono solo quei fornitori che garantiscano un’evasione degli ordini in tempi fissi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
242	In relazione all’analisi delle risorse necessarie nella progettazione reticolare di un progetto cosa s'intende per schedulazione a risorse fisse?	Nella schedulazione delle risorse a risorse fisse si opera una redistribuzione tale da non dover ricorrere a risorse esterne ricercando un allungamento minimo della durata del progetto	Nella schedulazione delle risorse a risorse fisse, si opera una redistribuzione delle risorse ricercando il minor uso possibile di risorse esterne con il vincolo di non ritardare la data di fine progetto	Nella schedulazione delle risorse a risorse fisse, si allocano tutte le risorse necessarie per avere beni e servizi adeguati e durevoli fino alla fine del progetto, fin dall’inizio del progetto stesso	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
243	In relazione all’analisi delle risorse necessarie nella progettazione reticolare di un progetto cosa si intende per schedulazione a risorse fisse?	Nessuna delle altre risposte è corretta	Nella schedulazione delle risorse a risorse fisse, si opera una redistribuzione delle risorse ricercando il minor uso possibile di risorse esterne con il vincolo di non ritardare la data di fine progetto	Nella schedulazione delle risorse a risorse fisse, si allocano tutte le risorse necessarie per avere beni e servizi adeguati e durevoli fino alla fine del progetto, fin dall’inizio del progetto stesso	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
244	In relazione alla valutazione economica di un progetto nella programmazione reticolare, quali delle seguenti affermazioni è vera?	Tutte le altre risposte sono corrette	in fase di pianificazione avviene la prima valutazione economica delle risorse necessarie	in fase di pianificazione ha anche lo scopo di esprimere un giudizio di fattibilità sul progetto in esame e valutarne il costo totale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
245	In relazione alla curva di avanzamento dei costi di un progetto, quali delle seguenti affermazioni è vera?	Presenta in genere un tipico andamento a S	Presenta in genere un tipico andamento a U	Presenta in genere un tipico andamento a U capovolta	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
246	In relazione alla curva di avanzamento dei costi di un progetto, quali delle seguenti affermazioni è vera?	Tutte le altre risposte sono corrette	Presenta in genere un tipico andamento a S	Evidenzia giorno per giorno i costi totali cumulati da sopportare o sopportati	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

247	In relazione alla fase di controllo di un progetto, quali delle seguenti affermazioni è vera?	Tutte le altre risposte sono corrette	Si concretizza in un monitoraggio continuativo del rispetto dei parametri di scopo, tempo e costo definiti in fase di pianificazione e programmazione	Porta alla definizione di eventuali azioni correttive ed all'aggiornamento continuo delle previsioni, anche in seguito ad una modifica richiesta dal committente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
248	In relazione alla fase di controllo di un progetto, quali delle seguenti affermazioni riguardanti il controllo dei tempi del progetto è vera?	E' effettuato con l'analisi dell'avanzamento ponderato del progetto; l'avanzamento ponderato è il prodotto di due indicatori: il peso della singola attività e l'avanzamento fisico dell'attività	E' effettuato in maniera indistinta rispetto al peso delle attività	E' effettuato sulla scorta dei soli tempi come da programma	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
249	In relazione alla fase di controllo di un progetto, quali delle seguenti affermazioni riguardanti il controllo dei costi del progetto è vera?	Il metodo EARNED VALUE risulta fornire informazioni sia sugli scostamenti di costo che sugli scostamenti di tempo evidenziando quanta parte di scostamento tra BUDGET VALUE e ACTUAL VALUE dipenda da ritardi o anticipi del progetto	Il metodo BUDGET VALUE risulta fornire informazioni sia sugli scostamenti di costo che sugli scostamenti di tempo evidenziando quanta parte di scostamento tra EARNED VALUE e ACTUAL VALUE dipenda da ritardi o anticipi del progetto	Il metodo ACTUAL VALUE risulta fornire informazioni sia sugli scostamenti di costo che sugli scostamenti di tempo evidenziando quanta parte di scostamento tra BUDGET VALUE e EARNED VALUE dipenda da ritardi o anticipi del progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
250	Che cosa è il GANTT chart?	É un diagramma a barre orizzontali che rappresenta graficamente relazioni temporali tra le diverse attività di un progetto	É la fase di analisi che precede tutte le fasi successive dell'ingegneria del software	É una tecnica per la progettazione strutturata del software	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
251	In quale modalità di funzionamento di un Sistema Operativo per PC, il malfunzionamento di un processo non causa il blocco del sistema?	Protected Mode	Questa modalità non esiste	Virtual Mode	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
252	Quali sono i punti di forza di una programmazione con metodologia Agile?	L'avvio dell'implementazione è rapido e lo sviluppo è incrementale	In assenza di pianificazione e documentazione del lavoro da svolgere si può procedere con conseguente Rework	Il cliente mette a disposizione molto tempo nel quale è coinvolto nello sviluppo	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
253	Quali delle seguenti affermazioni riguardanti la metodologia di sviluppo SCRUM è vera?	Scrum è un approccio che rientra tra i metodi agili	Scrum è un approccio che rientra tra i metodi tradizionali	Scrum viene particolarmente applicato nello sviluppo di progetti hardware	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
254	Quali delle seguenti affermazioni riguardo agli sprint del metodo Scrum è vera?	Prendono il posto della schedulazione complessiva della programmazione secondo il metodo tradizionale	Gli sprint sono cicli di gestione piuttosto lunghi	Gli sprint non permettono una consegna molto più rapida rispetto alla gestione classica dei progetti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
255	Quali delle seguenti affermazioni riguardo agli sprint del metodo Scrum è vera?	Tutte le altre risposte sono corrette	Gli sprint sono cicli di gestione brevi che consentono frequenti interventi correttivi	Gli sprint permettono una consegna molto più rapida rispetto alla gestione classica dei progetti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
256	Tra gli strumenti Scrum, cosa è il grafico di sprint Burndown?	E' un grafico che mostra la quantità di lavoro rimanente nello sprint in corso	E' un grafico che indica i costi da affrontare per terminare gli obiettivi dello sprint in corso	E' un grafico che indica i costi da affrontare per terminare gli obiettivi di tutti gli sprint	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

257	Tra gli strumenti Scrum, cosa è il grafico di Sprint Burnup?	E' un grafico che mostra la quantità di lavoro effettivamente completato nello sprint in corso	E' un grafico che indica i costi da affrontare per terminare gli obiettivi dello sprint in corso	E' un grafico che indica i costi da affrontare per terminare gli obiettivi di tutti gli sprint	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
258	Quali aspetti hanno in comune, tra i seguenti, i metodi di sviluppo “Agili”?	Tutte le altre risposte sono corrette	Rilasci frequenti del prodotto sviluppato	Collaborazione continua del team di progetto col cliente	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
259	Quali delle seguenti affermazioni riguardanti il MVP (Minimum Viable Product) è vera?	Tutte le altre risposte sono corrette	Il prodotto minimo funzionante è il prodotto con il più alto ritorno sugli investimenti rispetto al rischio	E' una strategia mirata ad evitare di costruire prodotti che i clienti non vogliono	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
260	Quale è l’idea alla base del WBS (work breakdown structure)?	Suddividere le attività principali in attività sempre più piccole	Dividere le attività in base al tempo di svolgimento	Dividere le attività in base al costo assorbito	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
261	Quali delle seguenti affermazioni riguardanti il modello SMART sono vere?	Tutte le altre risposte sono corrette	secondo il modello SMART un obiettivo deve essere specifico e misurabile	secondo il modello SMART un obiettivo deve essere raggiungibile e rilevante	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
262	Quali tra i seguenti è la caratteristica principale di un buon WBS (work breakdown structure)?	Un buon WBS aiuta ad avere una visione completa dell’intero progetto	Un buon WBS aiuta a velocizzare le attività da parte delle unità operative	Un buon WBS aiuta a stimare i costi delle varie attività	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
263	Nella fase di definizione di un progetto, cosa s'intende per modello SMART?	Il modello SMART aiuta a definire l’obiettivo del progetto individuando 5 risposte ad altrettante domande di validità e congruità dell’eseguire un progetto	Il modello smart definisce i compiti di attività e i tempi per ogni attività	Il modello smart definisce lo scopo del progetto e i tempi di attuazione dello stesso	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
264	Quali dei seguenti non è un tipico contenuto del documento chiamato CHARTER di un progetto?	Nessuna delle altre risposte è corretta	Nome del cliente	Scopo del progetto	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
265	Quali delle seguenti affermazioni riguardanti il CHARTER è vera?	E' un documento di chiusura della fase di definizione di progetto	E' una struttura che identifica le attività e la loro gerarchia	E' un documento che verifica i progressi del progetto e delle sue attività come una fotografia dello stato dell’arte	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
266	Nell’analisi degli stakeholders di un progetto, come possono essere definiti gli stessi?	In tutti i modi menzionati	Interni o esterni	Positivi o negativi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
267	Quali sono le “TRIPLE CONSTRAINT” riferite alle componenti del progetto che è buona prassi che i project manager tengano ben presenti?	Scopo, tempo e costo	Scopo, qualità e sviluppi futuri	Qualità, tempo e costi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
268	Cosa prevede l’area di conoscenza del Project Management denominata Project procurement Management?	Prevede la gestione degli approvvigionamenti, piano degli acquisti, compresi contratti da stipulare, fornitori da selezionare	Prevede la gestione delle risorse umane anche attraverso l’uso di procuratori speciali	Prevedere la gestione dei contratti con i dipendenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

CONCORSO PUBBLICO A 53 POSTI PER ISPETTORE INFORMATICO DEL CNVVF - ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE

269	Cosa prevede l'area di conoscenza del Project Management denominata Project risk Management?	Prevede la gestione dei rischi compresi identificazione ex ante e monitoraggio	Prevede in particolar modo il monitoraggio dei rischi	Prevedere la stima delle perdite di risorse in relazione a eventuali eventi catastrofici	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
270	Le viste di tipo strutturale descrivono:	la struttura del software in termini di unità di realizzazione	le relazioni con altre strutture, tipo hardware o organigramma aziendale	l'architettura in termini di unità di esecuzione, con comportamenti e interazioni	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
271	Le viste di tipo comportamentale descrivono:	l'architettura in termini di unità di esecuzione, con comportamenti e interazioni	la struttura del software in termini di unità di realizzazione	le relazioni con altre strutture, tipo hardware o organigramma aziendale	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
272	Le viste di tipo logistico descrivono:	le relazioni con altre strutture, tipo hardware o organigramma aziendale	la struttura del software in termini di unità di realizzazione	l'architettura in termini di unità di esecuzione, con comportamenti e interazioni.	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
273	Indicare tra le seguenti la corretta definizione di "artefatto".	Elemento concreto di informazione usato o prodotto da un processo di sviluppo o durante l'esecuzione di un sistema	Unità concettuale di decomposizione di un sistema a tempo di esecuzione	Canale di interazione tra componenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
274	Indicare tra le seguenti la corretta definizione di "modulo".	Unità (concettuale) di software che realizza un insieme coerente di responsabilità	Elemento concreto di informazione usato o prodotto da un processo di sviluppo o durante l'esecuzione di un sistema	Canale di interazione tra componenti	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
275	Indicare tra le seguenti la corretta definizione di "componente".	Unità concettuale di decomposizione di un sistema a tempo di esecuzione	Canale di interazione tra componenti	Elemento concreto di informazione usato o prodotto da un processo di sviluppo o durante l'esecuzione di un sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
276	Indicare tra le seguenti la corretta definizione di "connettore".	Canale di interazione tra componenti	Unità concettuale di decomposizione di un sistema a tempo di esecuzione	Elemento concreto di informazione usato o prodotto da un processo di sviluppo o durante l'esecuzione di un sistema	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
277	Il Disegno di Progetto si realizza graficamente tramite:	piante, prospetti e sezioni	piante e prospetti, ma non sezioni	piante, ma non prospetti e sezioni	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
278	Nello stile peer to peer (P2P) le componenti sono:	sia clienti sia server e interagiscono alla pari, per scambiarsi servizi	clienti, ma non server	sia clienti sia server, ma non interagiscono alla pari per scambiarsi servizi	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
279	Il Framework è definito da:	un insieme di classi astratte e dalle relazioni tra esse	un insieme di classi non astratte e dalle mancate relazioni tra esse	una tecnologia per lo sviluppo software di Microsoft	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE
280	Indicare l'esatta definizione di .NET.	E' una tecnologia per lo sviluppo software di Microsoft caratterizzata da requisiti di interoperabilità e indipendenza dalla piattaforma hardware e software	Permette di convertire un oggetto o una struttura complessa dalla loro rappresentazione in memoria in una sequenza di byte o di caratteri (http) da trasmettere in rete	E' l'insieme delle interfacce e dei modelli di riferimento che compongono la Object Management Architecture, un modello di architettura per lo sviluppo di applicazioni distribuite	ARCHITETTURA E SVILUPPO DI APPLICATIVI SOFTWARE