

---

# 易用性测试 模拟题答案

2018版

---

国际软件测试认证委员会

---



---

德国软件测试认证委员会提供

---



中文版的翻译编辑和出版统一由 ISTQB®授权的 CSTQB®负责



版权声明

如果承认来源，则可以完整复制本文档或摘取内容。

## 修订历史

版本	日期	注释
2016	2016. 10. 21	2016 版本的GA发布
2018	2018. 9. 12	2018 版本的GA发布 名字更改为易用性测试

## 致谢

易用性测试文档中文翻译参与者（按姓氏拼音排序）：

陈晟（组长）、车忠良、崔哲、翟宏宝、侯觅、胡继东、金音前、李云轩、马明皓、任亮、宋光照、王轶昆、熊晓虹、于长青、袁肃蓉、朱少民

易用性测试文档QA评审参与者（按姓氏拼音排序）：

李华北、沈建雄、徐文叶、郑文强

致谢企业：

软通动力信息技术（集团）股份有限公司



问题	答案	解释/理由	学习目标 (LO)
1	A	A是正确的。 B不正确。易用性的定义是正确的，但第二部分指的是用户体验，而不是可访问性。 C不正确。第一部分是易用性，第二部分是用户体验。 D不正确。这两部分都涉及到用户体验。	UTFL-1.1.1
2	D	D是正确的。 A不正确，这是易用性测试。 B不正确，这是用户体验的一个要素。 C不正确，这是用户体验的一个要素。	UTFL-1.1.2
3	B	B是正确的。这些评估域仅属于用户体验评价。	UTFL-1.2.1
4	D	D是正确的。易用性评审包括基于专家的方法，这些方法不一定要用户参与。 A不正确。可访问性评价，就像易用性评价一样，可以使用前面提到的三种方法中的一种。【NOTE】三种方式是：测试、用户调查、评审 B不正确。易用性测试当然需要用户去执行 C不正确。用户调查，顾名思义，需要用户回答调查问题。	UTFL-1.2.2
5	A	A是正确的。形成性测试用于识别和分析易用性问题，是设计过程中使用的一种定性技术。总结性测试专注于获取测量值，本质上是定量的，在产品投放生产后使用。	UTFL-1.2.3
6	B	B是正确的。这个方法考虑到了所有三个关键因素：包含用户，迭代开发和评价原型。 A不正确。除了验收测试外，这个方法完全忽略了三个关键因素：用户只在最后参与，没有开发原型，也没有进行评价。 C不正确。尽管这种方法考虑到了原型方面还有评价工作，但在整个过程中，没有包含用户。 D不正确。这种方法可能考虑到了用户和评价方面，但是没有考虑原型。	UTFL-1.3.1
7	C	根据大纲的要求，C是正确的。以人为中心的设计过程要求用户参与到整个阶段。他们应该看到软件的演化过程，并且提供可以整合到设计中的反馈。	UTFL-1.3.2

问题	答案	解释/理由	学习目标
8	A	<p>A是正确的。快速迭代测试和评价（RITE），非正式和快速(discount)易用性测试、每周持续进行的易用性测试是非常适合敏捷环境的评价方法。</p> <p>B不正确，因为以月为周期的测试对于敏捷环境来说不够快，而且RAD是一个开发过程。</p> <p>C不正确，因为统一软件开发过程RUP是开发过程，而不是易用性评价方法。</p> <p>D不正确，REST是通信协议，而不是易用性评价方法。</p>	LO UTFL-1.3.3
9	B	<p>B是正确的。这是一个用户体验的问题，包括了围绕产品的整个用户体验，而不仅仅是产品本身。</p> <p>A不正确，因为这不是一个可访问性风险。</p> <p>C不正确，因为这是一个处理整个用户体验过程中的用户体验风险，而不仅仅是易用性。</p> <p>D不正确，因为风险与产品的可支持性无关，而是与支持部门的人员有关。</p>	UTFL-2.2.1
10	A	<p>A是正确的。用户搞不清楚如何安装软件时，会将这种不满传递给他们的朋友，这是风险。</p> <p>B不正确，因为这实际上是一个用户体验风险而不是易用性风险。</p> <p>C不正确，因为这是一个易访问性风险而不是易用性的风险。</p> <p>D不正确，因为这是一个项目风险。</p>	UTFL-2.2.2
11	A	<p>A是正确的。这个例子出现在大纲3.1节。</p> <p>B不正确，这是一个启发式，而不是用户界面指南。</p> <p>C不正确，这是“容错”的对话规则，而不是用户界面指南。</p> <p>D不正确，这是“适合任务”的对话规则，不是用户界面指南。</p>	UTFL-3.1.1
12	B	<p>B是正确的。此建议涉及图像，即非文本内容。该例子包含在教学大纲第3.2.2节中。它源自  <a href="http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility">http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility</a>。</p> <p>A不正确。这个建议涉及文本，而不是“非文本内容”。</p> <p>C不正确。这个建议涉及文本，而不是“非文本内容”。</p> <p>D不正确。这个建议涉及文本，而不是“非文本内容”。</p>	UTFL-3.2.1

问题	答案	解释/理由	学习目标 LO
13	B	B是正确的，《美国残疾人法案》强调了这点 A不正确。它没有特别提及网站 C不正确，该法案颁布于1973年，关于联邦机构 D不正确，因为他有更通用的焦点，那就是每个人都应该有同等的信息访问权	UTFL-3.2.2
14	C	C是正确的。UI越真实，评审就越精准有效。 A不正确，因为详细的设计文档不提供真正UI所提供的外观。 B不正确，理由同A的原因。 D不正确，这个可能对易用性测试来说有用，但对易用性评审没用，因为通常是由专家和那些熟悉软件如何正确运行的人来实施评审。	UTFL-4.1.1
15	B	B是正确的，这是一个非正式的易用性评审，参与者可能对易用性有一定的了解，但不是公认的专家。 A不正确，因为一个正式的易用性评审需要由易用性专家进行。 C不正确，因为6个月的工作经验不能使之成为专家。 D不正确，因为这个评审是经过计划和准备的。	UTFL-4.2.1
16	D	D 正确。系统要求用户记住驾照号码并重新输入。软件应提供驾照号码(因为软件系统刚刚分配了该号码)，而不是要求用户回忆号码。 A、B 和 C 是检查列表，但不适用于该场景。	UTFL-4.2.2
17	B	B是正确的。测试会话后访谈是测试会话的一部分，用于获取用户的反馈和印象。	UTFL-5.2.1
18	A	A是正确的。主持人的名字通常包含在测试计划中，所以它是在测试计划中确定下来的。 B和C不正确，因为它们引用了以前的测试和可能与此测试无关的缺陷。如果测试正在进行，已知的缺陷可能会发生变化。 D不正确，因为这些细节通常在编写测试计划时并不为人所知，并且很可能会更改。简要说明包含在易用性测试脚本中，这些脚本是在计划完成后准备的	UTFL-5.3.1
19	D	D 是正确的。易用性测试脚本中包含主持人使用的会话前和会话后访谈问题。	UTFL-5.3.2

问题	答案	解释/理由	学习目标 LO
20	C	C是正确的。第一个任务应该简单易用。输入他们的姓名和地址应该很简单，并且应该让他们在第一次使用该软件时有一个良好的体验。 A不正确，因为我们希望他们遵循脚本而不是探索。 B不正确，因为这将会在会后访谈进行汇总。 D不正确，因为这不是一个简单的任务。	UTFL-5.3.3
21	A	A是正确的。观察员在不妨碍测试的情况下应该能够来去自如。 B不正确，长时间会话中，观察员需要具备能动性。 C不正确，它是一个限制观察者的规则。 D不正确，主持人才是在会话的开始和结束时与用户互动的人，不是观察者。	UTFL-5.3.4
22	B	B是正确的。易用性实验室的风险之一，就是因为它可能不能代表真实的环境。 A不是一个缺点，因为观察者可以在不干扰测试的情况下彼此协作。 C和D都是使用易用性实验室的优点。	UTFL-5.3.5
23	C	C是正确的。只有当用户完全卡住，主持人才能介入，然后引导用户到下一个任务。主持人角色的关键是观察并鼓励用户进行“有声思考”，而不是帮助用户。	UTFL-5.4.1
24	B	B是正确的，因为用户喜欢这个功能。 A不正确，因为一个缺陷不是一个积极的发现。 C和D不正确，因为它没有表明用户喜欢或者是不喜欢任何东西。	UTFL-5.5.2
25	C	C是正确的，根据大纲，报告中不应包含超过25个缺陷。A不正确，因为干系人的描述可以很好地帮助深入了解问题。 B不正确，因为有时它有助于开发人员了解干系人想要看到的内容。 D不正确，因为执行摘要报告的重要部分。	UTFL-5.6.1
26	B	B是正确的。 A不正确，因为在敏捷项目中，开发人员通常也会进行设计。 C不正确，因为这不是敏捷教练的角色。 D不正确，因为产品负责人代表用户。	UTFL-5.6.2

问题	答案	解释/理由	学习目标 LO
27	D	D是正确的。这是让开发人员理解用户所经历的问题的最好方式，同时让他们了解到用户不是愚蠢，他们的困惑是很正常、合理的。 A无济于事，因为它无助于开发人员理解。 B不正确，因为正面冲突无助于相互理解。 C不正确，因为开发人员需要观察而非指示。	UTFL-5.6.3
28	A	A是正确的。易用性测试脚本描述了如何运行易用性测试会话。 B不正确，因为计划没有适当的级别来描述测试会话。 C不正确，因为会话应由主持人组织实施。 D不正确，因为会话通常记录在报告中而不是在测试管理系统中归档。	UTFL-5.7.1
29	C	C是正确的。最大的问题是结果可能来得太晚，开发人员无法进行更改。 A不正确，因为尽管测试人员也可能是时间紧张，但这并不重要，因为开发人员也没有时间进行更改。 B不正确，虽然这可能是真的，但它不是一个由于易用性测试在计划后期进行而带来的问题。无论何时运行测试，这都可能是一个问题。 D不正确，因为易用性测试通常在系统测试期间或之后完成，并不会推迟系统测试的进度。	UTFL-5.8.1
30	A	A正确。评价用户满意度是易用性评估的主要目标	UTFL-6.2.1
31	C	C正确。SUS是系统易用性量表。它是一张包含10个条目的调查表，能提供高层次的易用性主观评估。 A不正确，因为SUMI有50个问题因此不够“简短”。 B不正确，因为WAMMI专注于网页软件，而这款软件不是web软件。 RITE不是标准化的调查问卷，是一种测试方法。	UTFL-6.3.1
32	B	B是正确的。这是一个易用性成熟度较低的团队，他们最有可能重视来自真实用户的反馈，因为代码已经开发完成了。 A不正确，因为评审的结果很可能被这个不成熟的团队驳回。 C不正确，因为此时并不真正需要评估。很明显，他们的成熟度很低，因为他们只询问了一部分用户，然后选择了他们想要的意见。 D不正确，因为形成性分析应该在设计的过程中进行，而不是在实现之后。	UTFL-7.1.1

问题	答案	解释/理由	学习目标 LO
33	B	B是正确的。这是易用性测试人员的主要任务，包括制定调查计划，选择调查问卷，分析调查反馈并报告结果。	UTFL-8.1.1
34	A	A是正确的。进行会话后访谈是易用性测试主持人的职责。	UTFL-8.2.1
35	D	D是正确的。“有声思考”这种方法帮助主持人理解，用户在执行测试时是如何思考的。	术语
36	A	A是正确的。这种形式的易用性测试既非正式又快速。这是在非正式的环境中进行的，比如在咖啡馆，通常在很短的时间内进行，比如15分钟。 B不正确，虽然它可能很便宜，但它不是基于用户调查的。 C不正确，尽管它可能有效，但它不是基于问卷调查的。 D不正确，尽管它可能是有效的，但它不是形成性的。	术语
37	B	根据大纲，B是正确的。 A不正确，因为大纲定义了目标用户应该具有某种类型的残疾。 C是指某种形式的本地化测试。 D是易用性。	术语
38	B	B是正确的。用户在实际使用软件之前和之后得到的服务都是用户体验评价的一部分。	术语
39	A	A是正确的，这是用户界面的定义。 B描述了一个易用性缺陷。 C是用户体验的定义。 D是易用性评估的定义。	术语
40	D	D是正确的。让用户感到不舒服的软件因素是满意度的问题。	术语