

D级:IPMP国际项目管理认证考试试题三 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/61/2021_2022_D_E7_BA_A7_IPMP_E5_c41_61854.htm 试题3：（20分）中国雄建软件公司是一个专业的游戏软件开发公司。为了进一步开拓市场，该公司准备开发一种新型互动的中东石油争夺战游戏软件。经初步分析，该软件的开发需历时一年，自2005年1月1日开始开发，软件开发费用预计为300万元人民币，销售前的渠道建设与宣传费用为200万元。该游戏软件计划在2006年1月1日推向市场，每套软件的直接销售成本为15元人民币，市场销售价格定为每套65元。另外预计2006年的间接销售成本为200万元（含广告和推销等），销售量为5万套，以后每年的间接销售成本为100万元（含广告和推销等），销售量为10万套。

3.1（6分）根据上述数据，分析对该项目产品从2005年到2009年的现金流量情况，并将有关数据填入表1。表1 中东石油争夺战游戏软件项目产品现金流量表

年度	2005	2006	2007	2008	2009
现金流入					
现金流出					
净现金流量					
现金流量累计					

3.2（4分）根据表1中的现金流量数据，假设不考虑资金的时间价值，计算中东石油争夺战游戏软件项目自推向市场当年起计算的投资回收期（要求列算式）。3.3（2分）假设游戏软件行业的标准投资收益率为30%，试分析该项目在经济上是否可行？3.4（4分）假设需要对该项目的可行性进行不确定性分析，请说明可采用哪些不确定分析方法，每种分析方法分别能解决哪些问题？3.5（4分）假设前期投入的开发费300万元和市场开拓费200万元必须在5年内平均地收回，并计入每年的固定成本，试计算项目产品2006年和2007年销售量的盈亏平衡点。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问
www.100test.com