

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Баламирзоев Назим Диодинович  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 01.09.2023 10:57:51  
Уникальный программный ключ:  
043f149fe29b39f38c91fa342d88c83cd0d6921f

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  
**ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет»**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

**по дисциплине «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений»**  
*(указывается индекс и наименование дисциплины)*


Специальность

**09.02.07 Информационные системы и  
программирование (квалификация  
«программист»)**  
*(код, наименование специальности)*

Уровень образования

**СПО на базе основного общего образования**  
*(основное общее образование/среднее общее образование)*

Разработчик


  
*(подпись)*

Эминова Д.А

Фонд оценочных средств обсужден на заседании кафедры ЕГОиСД


« 28 » 06 2023 г., протокол № 11

Зав. кафедрой ЕГОиСД

  
подпись

Исмаилова С.Ф., к.с.н., доцент

Зав. выпускающей кафедрой

  
подпись

Исмаилова С.Ф., к.с.н., доцент

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |    |
|---|----|
| 1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ .....                                | 3  |
| 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ,<br>ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ ..... | 3  |
| 3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....                              | 5  |
| 3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам .....       | 5  |
| 3.2. Перечень заданий для текущего контроля.....                        | 10 |
| 4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ..           | 12 |
| 5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ.....   | 18 |

## 1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств (ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины МДК.01.03 «Разработка мобильных приложений» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений, обучающихся (в т.ч. по самостоятельной работе студентов, далее – СРС), освоивших программу данной дисциплины.

Целью фонда оценочных средств является установление соответствия уровня подготовки обучающихся требованиям ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочей программой дисциплины МДК.01.03 «Разработка мобильных приложений» предусмотрено формирование следующих компетенций:

- 1) ПК 1.2 Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием;
- 2) ПК 1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ

Формой аттестации по учебной дисциплине является экзамен.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих знаний, умений, а также динамика формирования профессиональных компетенций.

Таблица 1

| Результаты обучения: знания, умения, практический опыт   | Формируемые виды деятельности/ компетенции                                  |
|--|---|
| <b>Знать:</b>  | Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.2 |
| З1 - основные этапы разработки программного обеспечения;   |   |
| З2 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;                                   |   |
| З3 - знание API современных мобильных операционных систем.   |   |
| <b>Уметь:</b>  |   |
| У1 - создавать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль;   |   |
| У2 - оформлять документацию на программные средства;   |   |
| У3 - осуществлять разработку кода программного модуля на языках низкого и высокого уровней в том числе для мобильных платформ. |   |
| <b>Иметь практический опыт в:</b>  |   |
| П1 - разрабатывать код программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля.                                  |   |
| П2 - разрабатывать мобильные приложения.   |   |
| <b>Знать:</b>  | Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.6 |
| З1 - основные этапы разработки программного обеспечения;   |   |
| З2 - основные принципы технологии структурного и   |   |

| Результаты обучения: знания, умения, практический опыт  | Формируемые виды деятельности/ компетенции |
|---|--|
| объектно-ориентированного программирования  |  |
| <b>Уметь:</b>   |  |
| У1 - осуществлять разработку кода программного модуля на современных языках программирования; |  |
| У2 - оформлять документацию на программные средства.  |  |
| <b>Иметь практический опыт в:</b>   |  |
| П1 - разрабатывать мобильные приложения.  |  |

### 3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

Предметом оценки служат знания, умения и практический опыт, предусмотренные ФГОС СПО, направленные на формирование профессиональных компетенций.

Таблица 2

**Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам**

| Элемент учебной дисциплины                          | Формы и методы контроля   |  |                          |  |
|---|---|--|--------------------------|--|
|   | Текущий контроль  |  | Промежуточная аттестация |  |
|   | Форма контроля  | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт                  | Форма контроля           | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт                  |
| Тема 1.<br>Введение в разработку Android приложений | Практическая работа №1;<br>Устный опрос   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 2.<br>Первое Android - приложение              | Практическая работа №2;<br>Лабораторная работа №1;<br>Устный опрос                            | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 3.<br>Android и модель MVC                     | Практическая работа №3;<br>Лабораторная работа №2;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 4.<br>Жизненный цикл активности                | Практическая работа №4;<br>Лабораторная работа №3;<br>Устный опрос                            | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины              | Формы и методы контроля   |  |                          |  |
|---|---|--|--------------------------|--|
|   | Текущий контроль  |  | Промежуточная аттестация |  |
|   | Форма контроля  | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт                 | Форма контроля           | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт                 |
| Тема 5.<br>Добавление второй активности | Письменная работа;<br>Практическая работа №5;<br>Лабораторная работа №4;<br>Устный опрос      | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 6.<br>UI - Фрагменты               | Практическая работа №6;<br>Лабораторная работа №5;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 7. Макеты и виджеты                | Практическая работа №7;<br>Лабораторная работа №6;<br>Устный опрос                            | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 8.<br>Вывод списка и ListFragment  | Практическая работа №8;<br>Лабораторная работа №7;<br>Устный опрос                            | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины      | Формы и методы контроля  |  |                          |  |
|---------------------------------|--|--|--------------------------|--|
|                                 | Текущий контроль   |  | Промежуточная аттестация |  |
|                                 | Форма контроля   | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт                  | Форма контроля           | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт                  |
| Тема 9.<br>Аргументы фрагментов | Практическая работа №9;<br>Лабораторная работа №8;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа                        | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 10.<br>ViewPager           | Письменная работа;<br>Практическая работа №10;<br>Лабораторная работа №9;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 11.<br>Диалоговые окна     | Практическая работа №11;<br>Лабораторная работа №10;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа                      | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины      | Формы и методы контроля   |  |                          |  |
|---------------------------------|---|--|--------------------------|--|
|                                 | Текущий контроль  |  | Промежуточная аттестация |  |
|                                 | Форма контроля  | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт                  | Форма контроля           | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт                  |
| Тема 12.<br>Панель Инструментов | Практическая работа №12;<br>Лабораторная работа №11;<br>Устный опрос                            | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 13.<br>База данных SQLite  | Практическая работа №13;<br>Лабораторная работа №12;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 14.<br>Неявные интенты     | Практическая работа №14;<br>Лабораторная работа №13;<br>Устный опрос                            | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |



| Элемент учебной дисциплины               | Формы и методы контроля   |  |                          |  |
|--|---|--|--------------------------|--|
|  | Текущий контроль  |  | Промежуточная аттестация |  |
|  | Форма контроля  | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт                 | Форма контроля           | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт                 |
| Тема 15.<br>Интенды при работе с камерой | Письменная работа;<br>Практическая работа №15;<br>Лабораторная работа №14;<br>Устный опрос;<br>Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа   | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3,<br>П1, П2;<br>ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

### 3.2. Перечень заданий для текущего контроля

#### Формируемая компетенция ПК 1.2

#### Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Примерами каких приложений могут служить мультимедиа-проигрыватели, программы для обмена текстовыми сообщениями (чаты), почтовые клиенты?

- а) фоновых;
- б) смешанных;
- в) приложений переднего плана;
- г) виджетов.

Задание №2. Какой атрибут корневого элемента <manifest> файла-манифеста AndroidManifest.xml определяет уникальное имя пакета приложения?

- а) xmlns:android;
- б) android:versionCode;
- в) package;
- г) android:versionName.

Задание №3. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

|                    |   |
|--------------------|---|
| 1. ProgressDialog; | а) Графический интерфейс пользователя;  |
| 2. AlertDialog;    | б) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия;  |
| 3. GUI.            | в) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое. |

Задание №4. Установите соответствие между основными компонентами архитектурного паттерна MVC и их определениями.

|               |   |
|---------------|---|
| 1. Model      | а) управляет вводом пользователя и обновляет модель и представление соответственно. |
| 2. View       | б) (представление): отображает данные пользователю.                                 |
| 3. Controller | в) отвечает за данные и бизнес-логику приложения.                                   |

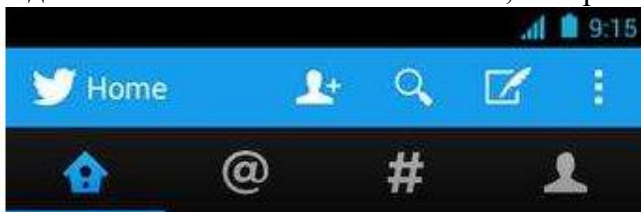
Задание №5. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.

- а) Подбор контента;
- б) Идея;
- в) Юзабилити-тестирование;
- г) Устранение ошибок;
- д) Прототип;
- е) Дизайн;
- ж) Разработка;
- з) Тестирование;
- и) Проектирование интерфейса;
- к) Маркетинг.

#### Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

Задание №2. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №3. Объекты каких классов используются для построения пользовательского интерфейса Android-приложений?

Задание №4. Дополните предложение: «Возможность реагировать на пользовательский ввод и при этом не терять работоспособности в фоновом режиме является характерной особенностью .... приложений».

Задание №5. Дополните предложение: «В основном ресурсы (изображения, строковые константы, цвета, анимация, др.) хранятся в Android в виде XML-файлов в каталоге ... с подкаталогами values, drawable-ldpi, drawable-mdpi, drawable-hdpi, layout».

### **Формируемая компетенция ПК 1.6**

#### **Перечень заданий закрытого типа**

Задание № 1. Какой из стандартных типов разметок выравнивает все дочерние объекты в одном направлении – вертикально или горизонтально?

- а) `FrameLayout`;
- б) `LinearLayout`;
- в) `TableLayout`;
- г) `RelativeLayout`.

Задание № 2. Какой компонент Android представляет собой пользовательский интерфейс для одного действия, которое пользователь может совершить?

- а) `Service`;
- б) `Broadcast receiver`;
- в) `Content provider`;
- г) `Activitie`.

Задание № 3. Установите соответствие между названиями и назначением библиотек.

|   |  |
|---|--|
| 1. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps;   | а) Universal Image Loader for Android; |
| 2. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений; | б) NineOldAndroids;                    |
| 3. эта библиотека предназначена для использования анимации.         | в) MapNavigator.                       |

Задание № 4. Установите соответствие между названиями виджетов и их краткими характеристиками.

|                 |  |
|-----------------|--|
| 1. ProgressBar; | а) предназначен для отображения текста без возможности редактирования его пользователем.   |
| 2. TextView;    | б) применяется в тех случаях, когда пользователю нужно показать, что программа не зависла, а выполняет продолжительную работу.                                     |
| 3. Spinner;     | в) является флажком, с помощью которого пользователь может<br>г) отметить (поставить галочку) определенную опцию.  |
| 4. CheckBox.    | д) похож на выпадающий список. В закрытом состоянии элемент<br>е) показывает одну строчку, при раскрытии выводит список в виде диалогового окна с переключателями. |

Задание № 5. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

- а) MDPI;
- б) XNDPI;
- в) XXXHDPI;
- г) LDPI;
- д) HDPI;
- е) XXHDPI.

#### **Перечень заданий открытого типа**

Задание №1. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №2. Что устанавливает свойство: `android:backgroundTint = "@android:color/holo_green_light"`?

Задание №3. Какой виджет определяется как обычный слайдер, чтобы пользователь мог передвигать ползунок пальцем на экране?

Задание №4. Дополните высказывание: «Android поставляется с набором основных приложений, который включает: календарь, карты, браузер, менеджер контактов и другие. Все перечисленные приложения написаны на языке ... ».

Задание №5. Дополните предложение: «Android включает в себя набор ... библиотек, используемых различными компонентами системы».

### **4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

#### ***Формируемая компетенция ПК 1.2***

#### **Перечень заданий закрытого типа**

Задание №1. Под какую программную платформу поддерживает разработку инструментальная среда Intel XDK?

- а) JavaFX Mobile;
- б) Apple iOS, BlackBerry OS;
- в) MtkOS, Symbian OS, Microsoft Windows 8;

г) Android, Apple iOS, Microsoft Windows 8, Tizen.

Задание №2. Какой класс является основным строительным блоком для компонентов пользовательского интерфейса (UI), определяет прямоугольную область экрана и отвечает за прорисовку и обработку событий?

- а) GUI;
- б) View;
- в) UIComponent;
- г) Widget.

Задание №3. Какой слушатель используется для отслеживания события касания экрана устройства?

- а) OnPressListener;
- б) onTouchListener;
- в) OnClickListener;
- г) OnInputListener.

Задание №4. В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?

- а) res/value;
- б) res/items;
- в) res/layout;
- г) res/menu.

Задание №5. Какое из приведенных ниже утверждений не верно?

- а) нельзя использовать интерфейсные элементы;
- б) картинки работают быстрее, чем слова;
- в) на любом шаге должна быть возможность вернуться назад;
- г) если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия;

Задание №6. В каких вкладках можно увидеть полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта?

- а) Package Explorer;
- б) Internet Explorer;
- в) Navigator;
- г) Project Explorer.

Задание №7. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

|                    |   |
|--------------------|---|
| 4. ProgressDialog; | г) Графический интерфейс пользователя;  |
| 5. AlertDialog;    | д) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия;  |
| 6. GUI.            | е) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое. |

Задание №8. Установите соответствие между аббревиатурами и их определениями.

|                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| 4. Views в Android Studio; | г) набор средств разработки;         |
| 5. SDK;                    | д) пользовательский интерфейс;       |
| 6. IP-адрес.               | е) это адрес компьютера в интернете. |

Задание №9. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.

- л) Подбор контента;
- м) Идея;
- н) Юзабилити-тестирование;
- о) Устранение ошибок;
- п) Прототип;
- р) Дизайн;
- с) Разработка;
- т) Тестирование;
- у) Проектирование интерфейса;
- ф) Маркетинг.

Задание №10. Установите правильную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент провайдера.

- а) проектирование способа хранения данных;
- б) определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов;
- в) создание класса наследника от класса ContentProvider.

### Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какая платформа объединяет операционную систему, построенную на основе ядра ОС Linux, промежуточное программное обеспечение и встроенные мобильные приложения?

Задание №2. Сколько уровней выделяют в архитектуре системы Android?

Задание №3. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

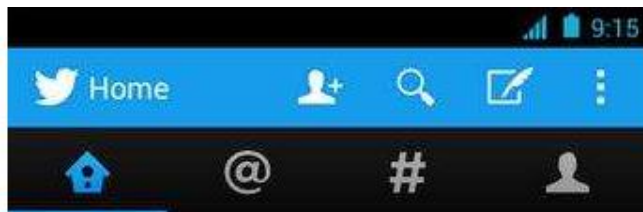
Задание №4. Какие приложения большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки?

Задание №5. Как называются небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе?

Задание №6. Как называется видимая часть приложения (экран, окно, форма), которая отвечает за отображение графического интерфейса пользователя?

Задание №7. Какой компонент Android-приложения управляет распределенным множеством данных приложения?

Задание №8. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №9. Дополните предложение: « ... приложения после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии».

Задание №10. Дополните предложение: «Элементы управления типа " .... " позволяют осуществлять выбор из конечного множества текстовых строк, каждая из которых представляет команду, объект или признак».

### **Формируемая компетенция ПК 1.6**

#### **Перечень заданий закрытого типа**

Задание № 1. На каких языках обычно пишут код Android-разработчики?

- а) С и С++;
- б) Objective C и Swift;
- в) Java и Kotlin;
- г) JavaScript и CSS.

Задание № 2. Можно ли создавать мобильные приложения для iOS, не имея iPhone?

- а) можно, но только если есть iPad;
- б) можно, ведь есть симуляторы;
- в) можно, если есть смартфон на Android;
- г) Нельзя.

Задание № 3. Как можно поменять тему приложения?

- а) исключительно прописав свои стили и код
- б) можно изменить на устройстве, после установки
- в) можно изменить в папке values -> styles.xml
- г) такого сделать невозможно

Задание № 4. Что устанавливает это свойство: android:backgroundTint = "@android:color/holo\_green\_light"?

- а) тень объекта;
- б) задний фон объекта;
- в) задний фон текста;
- г) цвет текста.

Задание № 5. Что такое activity?

- а) Это набор текста и картинок;
- б) Это набор текста, картинок и видео;
- в) Это хранилище для фрагментов;
- г) Это набор всевозможных компонентов.

Задание № 6. Какой класс служит для представления пользователю описательного текста.?

- а) TextView
- б) EditText
- в) Button
- г) MediaPlayer

Задание № 7. Установите соответствие между названиями и предназначением библиотек.

|   |  |
|---|--|
| 4. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps;   | г) Universal Image Loader for Android; |
| 5. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений; | д) NineOldAndroids;                    |
| 6. эта библиотека предназначена для использования анимации.         | е) MapNavigator.                       |

Задание № 8. Установите соответствие между названиями инструментов и сред разработки и их назначениями:

|  |   |
|--|---|
| 1. Open Handset Alliance;  | а) для разработки открытых стандартов для мобильных устройств;                        |
| 2. инструмент Intel* Graphics Performance Analyzers (Intel* GPA) System Analyzer используется в среде разработки Intel* Veason Mountain; | б) для оптимизированной обработки данных и изображений;                               |
| 3. инструмент Intel* Integrated Performance Primitives (Intel* IPP) используется в среде разработки Intel* Veason Mountain.              | в) для оптимизации разработчиками загрузки системы при использовании процедур OpenGL. |

Задание № 9. Расставьте в правильном порядке действия, которые производятся с текстом после следующей записи тегов:

<CENTERED>  
<H1> КОМПЬЮТЕР </H1>  
<HR>

- а) полужирный;
- б) отделяется линией;
- в) центрируется;
- г) крупный размер.

Задание № 10. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

- ж) MDPI;
- з) XNDPI;
- и) XXXHDPI;
- к) LDPI;
- л) HDPI;
- м) XXHDPI.

#### Перечень заданий открытого типа

Задание №1. В какой библиотеке располагаются элементы управления Pivot (Сводное представление) и Panorama (Панорама)?

Задание №2. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №3. Как называются приложения, написанные на языке, «родном» для операционной системы, для iOS на Swift, для Android — Java и Kotlin?

Задание №4. Как называют ненативные приложения (написанные с помощью отдельных технологий, не «родных» ни для iOS, ни для Android)?

Задание №5. Какой метод находит объект по id?

Задание №6. Какая ошибка допущена в приведенном фрагменте программного кода?

```
btn.setOnClickListener (
```



```
new View.OnClickListener() {  
    public void onClick (View v) {  
        btn.setBackgroundTintList(  
            ColorStateList.valueOf(Color.RED)  
        );  
    }  
};  
);
```

Задание №7. Какой класс отвечает за всплывающие подсказки?

Задание №8. Какое свойство растягивает элемент на всю ширину экрана?

Задание №9. Дополните предложение: «Каждый приемник широковещательных сообщений является наследником класса . . . ».

Задание №10. Дополните предложение: «Android IDE - среда разработки под Android, основанная на . . . ».

## 5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В ФГБОУ ВО «ДГТУ» для обучающихся по образовательным программам среднего профессионального образования применяется пятибалльная шкала знаний, умений, практического опыта.

Таблица 3

| <b>Шкалы оценивания</b>         |              | <b>Критерии оценивания</b>   |
|---------------------------------|--------------|--|
| <b>пятибалльная</b>             | <b>зачет</b> |  |
| «Отлично» - 5 баллов            | зачет        | <p>Показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– демонстрирует глубокое и прочное освоение материала;</li> <li>– исчерпывающе, четко, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал;</li> <li>– правильно формирует определения;</li> <li>– демонстрирует умения самостоятельной работы с нормативно-правовой литературой;</li> <li>– умеет делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul> |
| «Хорошо» - 4 балла              | зачет        | <p>Показывает достаточный уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– демонстрирует достаточно полное знание материала, основных теоретических положений;</li> <li>– достаточно последовательно, грамотно логически стройно излагает материал;</li> <li>– демонстрирует умения ориентироваться в нормативно-правовой литературе;</li> <li>– умеет делать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>                    |
| «Удовлетворительно» - 3 балла   | Зачтено      | <p>Показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– демонстрирует общее знание изучаемого материала;</li> <li>– испытывает затруднения при ответах на дополнительные вопросы;</li> <li>– знает основную рекомендуемую литературу;</li> <li>– умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого материала.</li> </ul>   |
| «Неудовлетворительно» - 2 балла | Не зачтено   | <p>Ставится в случае:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– незнания значительной части программного материала;</li> <li>– не владения понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>– допущения существенных ошибок при изложении учебного материала;</li> <li>– неумения строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>– неумения делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>   |

## Критерии оценки тестовых заданий

Таблица 4

| Процент выполненных тестовых заданий | Оценка              |
|--------------------------------------|---------------------|
| до 50%                               | неудовлетворительно |
| 50-69%                               | удовлетворительно   |
| 70-84%                               | хорошо              |
| 85-100%                              | отлично             |

## КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Таблица 5

| Формируемые компетенции       | № задания                     | Ответ                                      |   |
|-------------------------------|-------------------------------|--|---|
| ПК 1.2                        | <b>Задания закрытого типа</b> |  |   |
|                               | № 1                           | б  |   |
|                               | № 2                           | в  |   |
|                               | № 3                           | 1- б,2-в,3-а                               |   |
|                               | № 4                           | 1-б, 2-в, 3-а                              |   |
|                               | № 5                           | баеижзвгдк                                 |   |
|                               | <b>Задания открытого типа</b> |  |   |
|                               | № 1                           | каркаса приложений (Application Framework) |   |
|                               | № 2                           | значки                                     |   |
|                               | № 3                           | View и ViewGroup                           |   |
|                               | № 4                           | смешанных                                  |   |
|                               | № 5                           | res  |   |
|                               | ПК 1.6                        | <b>Задания закрытого типа</b>              |   |
|                               |                               | № 1  | б |
|                               |                               | № 2  | г |
| № 3                           |                               | 1-в, 2-а, 3-б                              |   |
| № 4                           |                               | 1-б, 2-а, 3-г, 4-в                         |   |
| № 5                           |                               | гадбев                                     |   |
| <b>Задания открытого типа</b> |                               |  |   |
| № 1                           |                               | эмулятор                                   |   |
| № 2                           |                               | задний фон объекта                         |   |
| № 3                           |                               | SeekBar                                    |   |
| № 4                           |                               | Java                                       |   |
| № 5                           |                               | C/C++                                      |   |

**КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ  
КОМПЕТЕНЦИЙ**

Таблица 6

| Формируемые компетенции | № задания                     | Ответ                                      |
|-------------------------|-------------------------------|--|
| ПК 1.2                  | <b>Задания закрытого типа</b> |  |
|                         | № 1                           | а  |
|                         | № 2                           | б  |
|                         | № 3                           | б  |
|                         | № 4                           | г  |
|                         | № 5                           | а  |
|                         | № 6                           | а, г                                       |
|                         | № 7                           | 1- б,2-в,3-а                               |
|                         | № 8                           | 1-б, 2-а, 3-в                              |
|                         | № 9                           | баеижзвгдк                                 |
|                         | № 10                          | авб  |
|                         | <b>Задания открытого типа</b> |  |
|                         | № 1                           | Android                                    |
|                         | № 2                           | 4  |
|                         | № 3                           | каркаса приложений (Application Framework) |
|                         | № 4                           | смешанные                                  |
|                         | № 5                           | виджеты                                    |
|                         | № 6                           | активность                                 |
|                         | № 7                           | контент-провайдер                          |
|                         | № 8                           | значки                                     |
| № 9                     | фоновые                       |  |
| № 10                    | список                        |  |
| ПК 1.6                  | <b>Задания закрытого типа</b> |  |
|                         | № 1                           | в  |
|                         | № 2                           | б  |
|                         | № 3                           | в  |
|                         | № 4                           | б  |
|                         | № 5                           | г  |
|                         | № 6                           | а  |
|                         | № 7                           | 1-в, 2-а, 3-б                              |
|                         | № 8                           | 1-а, 2-в, 3-б                              |
|                         | № 9                           | вагб                                       |
|                         | № 10                          | гадбев                                     |
|                         | <b>Задания открытого типа</b> |  |
|                         | № 1                           | Microsoft.Phone.Controls                   |
|                         | № 2                           | эмулятор                                   |
|                         | № 3                           | нативные                                   |
|                         | № 4                           | кроссплатформенными                        |
|                         | № 5                           | findViewById                               |
|                         | № 6                           | пропущен @Override                         |
|                         | № 7                           | Toast                                      |
|                         | № 8                           | match_parent                               |
| № 9                     | BroadcastReceiver             |  |
| № 10                    | Eclipse                       |  |

**Критерии оценки тестовых заданий, заданий на дополнение, с развернутым ответом  
и на установление правильной последовательности**

Верный ответ - 2 балла.

Неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

**Критерии оценки заданий на сопоставление**

Верный ответ - 2 балла

1 ошибка - 1 балл

более 1-й ошибки или ответ отсутствует - 0 баллов.