

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламиров Назим Лиодинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.10.2024 10:33:32
Уникальный программный ключ:
043f149fe29b39f38c91fa342d88c83cd0d6921f

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине «УП.01.01 Учебная практика»
(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

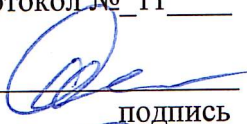

(подпись)

Рашидова З.Р

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 ПРАКТИКИ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ.....	3
3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	5
3.1. Контроль и оценка освоения учебной практики по темам.....	5
4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ....	6
5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ.....	15

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств (ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы УП 01.01 Учебная практика и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений, обучающихся (в т.ч. по самостоятельной работе студентов, далее – СРС), освоивших программу данного модуля.

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

Рабочей программой УП 01.01 Учебная практика предусмотрено формирование профессиональных компетенций:

1) ПК 1.1 Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием;

2) ПК 1.2 Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием;

3) ПК 1.3 Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств.

Формой аттестации по практике УП 01.01 Учебная практика является зачет с оценкой.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

В результате аттестации по учебной практике осуществляется комплексная проверка следующих умений, знаний и практического опыта, а также динамика формирования профессиональных компетенций.

Таблица 1

Результаты обучения: знания, умения, практический опыт	Формируемые виды деятельности/компетенции
Знать:	ПМ. 01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.1
31 - основные этапы разработки программного обеспечения;	
32 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;	
33 - актуальная нормативно-правовая база в области документирования алгоритмов;	
Уметь:	
У1 - формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием;	ПМ. 01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.2
У2 - оформлять документацию на программные средства;	
У3 - оценка сложности алгоритма;	
Иметь практический опыт в:	
П1 - разрабатывать алгоритм решения поставленной задачи и реализации его средствами автоматизированного проектирования.	
Знать:	
31 - основные этапы разработки программного обеспечения;	
32 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;	

Результаты обучения: знания, умения, практический опыт	Формируемые виды деятельности/компетенции
33 - знание API современных мобильных операционных систем;	
Уметь:	
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;	
Иметь практический опыт в:	ПМ. 01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.3
П1 - разрабатывать код программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля;	
П2 - разрабатывать мобильные приложения.	
Знать:	
31 - основные принципы отладки и тестирования программных продуктов;	
32 - инструментарий отладки программных продуктов;	
Уметь:	
У1 - выполнять отладку и тестирование программы на уровне модуля;	
У2 - оформлять документацию на программные средства;	
У3 - применять инструментальные средства отладки программного обеспечения;	
Иметь практический опыт в:	
П1 - использовать инструментальные средства на этапе отладки программного продукта;	
П2 - проводить тестирование программного модуля по определенному сценарию.	

3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Контроль и оценка освоения учебной практики по темам

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

Таблица 2

Элемент учебной практики	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
3 семестр/5 семестр				
Тема 1. Разработка консольного приложения	Практическая работа	ПК 1.1, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1; ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, У3, П1	Зачетная работа	ПК 1.1, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1; ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, У3, П1
Тема 2. Разработка графического приложения	Практическая работа	ПК 1.1, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1; ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, У3, П1		ПК 1.1, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1; ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, У3, П1
Тема 3. Программирование на языке низкого уровня	Практическая работа	ПК 1.1, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1; ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, У3, П1		ПК 1.1, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1; ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, У3, П1
4 семестр/6 семестр				
Тема 4. Отладка и тестирование программного обеспечения.	Практическая работа	ПК 1.3, 31, 32, У1, У2, У3, П1, П2	Зачетная работа	ПК 1.3, 31, 32, У1, У2, У3, П1, П2
Тема 5. Документирование программного обеспечения.	Практическая работа	ПК 1.1, 33, У2; ПК 1.2, 31, У2; ПК 1.3, 31, У2; ПК 1.4, 31, У2		ПК 1.1, 33, У2; ПК 1.2, 31, У2; ПК 1.3, 31, У2; ПК 1.4, 31, У2
Тема 6. Основные платформы и языки разработки мобильных приложений	Практическая работа	ПК 1.2, 33, У1, У2, У3, П2		ПК 1.2, 33, У1, У2, У3, П2

4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Формируемая компетенция: ПК 1.1

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. Выберите из предложенных выражений формулировку принципа объектно-ориентированного программирования:

- а) сложная задача разбивается на достаточно простые части, каждая из которых имеет один вход и один выход;
- б) алгоритм и программа должны состояться поэтапно (по шагам);
- в) создание новых абстракций возможно на основе существующих;
- г) логика алгоритма и программы должна опираться на минимальное число достаточно простых базовых управляющих структур.

Задание №2. Как называется алгоритмическая конструкция, обеспечивающая выбор между двумя альтернативами в зависимости от значения входных данных?

- а) разветвляющейся;
- б) циклической;
- в) линейной;
- г) комбинированной.

Задание №3. Какие циклы существуют в языке C#?

- а) for, while;
- б) for, while, do while;
- в) for, while, foreach;
- г) for, while, do while, foreach.

Задание №4. Какой результат выполнения программы отразится на экране монитора?

```
static int num = 0;
public static void Main (string[] args) {
    testFunc(num);
    testFunc(num);
}

public static void testFunc (int num) {
    num++;
    Console.Write(num);
}
```

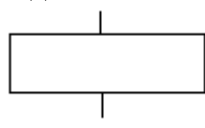
- а) 00;
- б) 11;
- в) Ошибку в коде;
- г) 12;
- д) 01.

Задание №5. Какая строка программного кода на языке Python является началом функции в программе?

- а) for i in range(0, 12):;
- б) if a == 0:;

- в) `print(name);`
- г) `def Hello(name):.`

Задание № 6. Что записывается внутри данного блочного символа



при составлении алгоритма решения задачи?

- а) ввод входных данных;
- б) комментарий;
- в) условие;
- г) вычислительное действие;
- д) начальное значение, граничное условие и шаг изменения значения параметра для повторения.

Задание № 7. Сопоставьте названия модификаторов доступа в языке C# и их краткие характеристики относительно компонента класса.

Название модификатора	Краткая характеристика
1. <code>private;</code>	а) такой компонент класса доступен из любого места в своем классе или в производных классах, при этом производные классы могут располагаться в других сборках.
2. <code>private protected;</code>	б) компоненты класса или структуры доступен из любого места кода в той же сборке, однако он недоступен для других программ и сборок.
3. <code>protected;</code>	в) закрытый компонент класса или структуры, доступен только в рамках своего класса или структуры.
4. <code>internal;</code>	г) компонент класса доступен из любого места в своем классе или в производных классах, которые определены в той же сборке.

Задание № 8. Сопоставьте команды и назначения команд языка программирования:

Назначение команды	Имя команды
1. Вывод в консоль	а) <code>while</code>
2. Цикл	б) <code>input</code>
3. Ввод информации	в) <code>print()</code>
4. Функция	г) <code>if</code>
5. Условие	д) <code>def</code>

Задание №9. Установите правильную последовательность шагов алгоритма перевода чисел из десятичной системы в двоичную систему счисления.

- а) Если же полученное частное больше 1, то мы заменяем исходное число на него и возвращаемся в пункт 2).
- б) Если число равно 0 или 1, то это и будет его двоичное представление.

- в) Если полученное частное равно 1, то его дописываем в первый разряд двоичного представления числа и прекращаем вычисления.
- г) Полученный остаток от деления записываем в последний разряд двоичного представления числа.
- д) Если число больше 1, то мы делим его на 2.

Задание №10. Упорядочите фазы этапа синтеза процесса компиляции программы:

- а) оптимизация машинно-независимого кода – повышение эффективности кода;
- б) оптимизация машинного кода – повышение эффективности целевого кода;
- в) генерация машинно-независимого кода – формирование кода на промежуточном языке, который не зависит от конечного компьютера;
- г) генерация машинного кода – формирование кода на машинном языке;
- д) распределение памяти – назначение каждой переменной адреса в одной из областей памяти.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Как называется использование одного имени для разных методов в программе?

Задание №2. Как называется модель для создания объектов определённого типа в объектно-ориентированном программировании?

Задание № 3. Как обобщенно называются ключевое слово, которое позволяет задать допустимую область видимости для компонентов класса, то есть определяют контекст, в котором можно употреблять данную переменную или метод?

Задание №4. Какое значение выдаст проверка условия $(b > 5 \ \&\& \ a \leq 3) \ || \ (!\text{some} \ || \ a < 1)$ при значениях исходных данных $a = 1, b = 5, \text{some} = \text{false}$?

Задание №5. Каким блочным символом можно изобразить в блок-схеме следующую строку программного кода: `for i in range(1, stop + 1, 2):` ?

Задание № 6. Как называется свойство алгоритма, определяющее, что алгоритмы должны выдавать результат за заранее известное число шагов?

Задание №7. Какая директива в языке C# позволяет использовать типы, определенные в пространстве имен, без указания полного пространства имен этого типа.?

Задание № 8. Какой метод класса Console используется для вывода данных на экран и переноса курсора на новую строку?

Задание № 9. Дополните определение: « ... - некоторая сущность в виртуальном пространстве, обладающая определённым состоянием и поведением, имеющая заданные значения свойств (атрибутов) и операций над ними».

Задание № 10. Дополните предложение: «Выполнение любой программы на C# начинается с метода , поэтому наличие данного метода тоже обязательно».

Формируемая компетенция: ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. 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 №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. Какие существуют типы переменных у чисел в Python (выбрать несколько вариантов):

- а) float;
- б) list;
- в) num;
- г) int;
- д) cout;
- е) str.

Задание №4. Как называется процесс пошагового выполнения кода с использованием специальной программы?

- а) интерпретацией;
- б) эмуляцией;
- в) компиляцией;
- г) перекодированием.

Задание № 5. Какой класс служит для представления пользователю описательного текста.?

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

Задание №6 В чем отличие между операторами break и continue?

- а) нет отличий;
- б) Continue работает только в циклах, break дополнительно в методах;
- в) Break используется в Switch case, а continue в циклах;
- г) Continue пропускает итерацию, break выходит из цикла.

Задание № 7. Сопоставьте названия стандартных классов из языка C# и их краткие предназначения.

1.Convert;	а)Предоставляет стандартные потоки для приложений: входной, выходной и поток сообщений об ошибках.
2.Object;	б) Представляет ошибки, которые происходят во время выполнения приложения.

3.Exception;	в) Является исходным базовым классом для всех классов .NET и корнем иерархии типов.
4.Console;	г)Преобразует значение одного базового типа данных к другому базовому типу данных.

Задание № 8. Сопоставьте постановки задач и предложенные программные решения.

1) n = int(input()) s = 0 for i in range(1,n + 1, 1): s += i print(s)	2) num = 75869 count = 0 while num != 0: num = num // 10 count = count + 1 print("Чисел:", count)	3) start = 25 end = 50 for num in range(start, end + 1): if num > 1: for i in range(2, num): if (num % i) == 0: break else: print(num)
--	---	---

- а) Программа, которая считает количество чисел в цифре;
б) Программа, которая выводит все простые числа, из определенного диапазона;
в) Программа, которая вычисляет сумму всех чисел от 1 до заданного пользователем числа.

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. Расположите номера строк предложенного программного кода решения задачи расчета площади прямоугольника в правильной последовательности.

Номер строки кода	Строки программного кода
1	else
2	Console.ReadKey ();
3	{ int s = a * b;
4	if (a > 0 && b > 0)
5	Console.WriteLine («Площадь прямоугольника равна\t» + s); }
6	int a = Convert.ToInt32 (Console.ReadLine ());
7	Console.WriteLine («Значения сторон должны быть больше 0»);
8	int b = Convert.ToInt32 (Console.ReadLine ());

Перечень заданий открытого типа

Задание № 1. Напишите фрагмент программного кода (3 строки) на языке C# для расчета и отображения на консоли суммы двух переменных $x=5$ и $y=10$.

Задание № 2. Какой стандартный класс C# предоставляет константы и статические методы для тригонометрических, логарифмических и иных общих математических функций?

Задание № 3. Какой тип исключения в языке C# генерируется при делении на ноль?

Задание № 4. Укажите, какое сообщение будет выведено на экран при выполнении программы?

```
System.String strObj = "test;";
string s1 = "TEST";
// сравниваем значения строк
if (s1 == strObj) {
    Console.WriteLine("Одно и то же");
} else {
    Console.WriteLine("Разные строки");
}
```

Задание № 5. Укажите, какой результат выполнения программы отобразится на экране при вводе с клавиатуры значения 300?

```
static void Main(string[] args)
{
    Console.WriteLine("Введите сумму вклада: ");
    double sum = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());

    if (sum < 100)
    {
        sum += sum * 0.05;
    }
    else if (sum <= 200)
    {
        sum += sum * 0.07;
    }
    else
    {
        sum += sum * 0.1;
    }
    Console.WriteLine($"Сумму вклада после начисления процентов: {sum}");

    Console.ReadKey();
}
```

Задание № 6. Какой оператор в языке C# обеспечивает множественное ветвление программы и позволяет сделать выбор среди нескольких альтернативных вариантов дальнейшего выполнения программы?

Задание № 7. Какие типы данных в языке C# относятся к вещественным типам?

Задание № 8. Напишите программный код для объявления класса STUDENT с модификатором доступа по умолчанию и двумя закрытыми полями: fio строкового типа и N_grup 32-битного целого типа?

Задание № 9. Дополните строку программного кода для преобразования введенного строкового значения в переменную типа int.

№ строки	Программный код
1	Console.WriteLine("Введите первое число: ");
2	int num1 = (Console.ReadLine());

Задание № 10. Дополните предложенный фрагмент программного кода недостающим оператором.

№ строки	Программный код
1	switch (operation)
2	{ case 1:
3	result = num1 + num2;
4	Console.WriteLine(\$"Результат операции {result}");
5 ;
6	case 2:

Формируемая компетенция ПК 1.3

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Какая архитектура реализована во многих типах микропроцессоров, выполняющих большой набор разноформатных команд с использованием многочисленных способов адресации.

- а) RISC (Reduced Instruction Set Computer);
- б) CISC (Complex Instruction Set Computer);
- в) VLIW (Very Large Instruction Word);
- г) нет правильного ответа.

Задание №2. Какой тип тестирования оценивает способность программного продукта взаимодействовать с одним или более указанными компонентами ПО или системами?

- а) тестирование безопасности;
- б) тестирование производительности;
- в) тестирование удобства использования (usability);
- г) тестирование совместимости.

Задание №3. Как называют последовательности операторов программы, которые выполняются при конкретном варианте исходных данных?

- а) маршрутом;
- б) дорожкой;
- в) сектором;
- г) сегментом.

Задание №4. Как называется конкретный набор входных данных и ожидаемых результатов для тестирования функции?

- а) тестовый сценарий;
- б) тестовый кейс;
- в) тестовый случай;
- г) тестовый набор.

Задание №5. Как называется процесс локализации и исправления ошибок, обнаруженных при тестировании ПО?

- а) локализацией;
- б) отладкой;
- в) инициализацией;
- г) нет верного ответа.

Задание №6. Как называется метод тестирования функционального поведения объекта с точки зрения внешнего мира?

- а) тестирование «белого ящика»;
- б) тестирование «серого ящика»;
- в) «тестирование «черного ящика».

Задание №7. Сопоставьте названия основных инструментальных средств отладки ПО и их определения.

1. Внутрисхемные эмуляторы;	а) программное средство, способное имитировать работу микроконтроллера и его памяти;
2. Программные симуляторы;	б) программно-аппаратное средство, способное замещать собой эмулируемый (моделируемый) процессор в реальной схеме;
3. Платы развития;	в) специальная программа, загружаемая в память отлаживаемой системы, вынуждает процессор пользователя производить, кроме прикладной задачи, еще и отладочные функции;
4. Мониторы отладки.	г) своеобразные конструкторы для макетирования прикладных систем.

Задание №8. Сопоставьте названия проблем программного кода и их характеристики.

1. Переменная, параметр, метод или класс больше не используется: требования к программе изменились.	а) некорректность имен переменных, функций, классов;
2. Один и тот же программный код выполняет одно и то же действие в нескольких местах программы.	б) мёртвый код;
3. Имена должны сообщать, почему элемент программного кода существует, что он делает и как используется.	в) дублирование.

Задание №9. Установите правильный порядок шагов базового рабочего процесса отладки программы на языке программирования Python.

- а) проверка значений;
- б) настройка точек останова;
- в) обработка исключений;
- г) пошаговое выполнение кода.

Задание №10. Установите правильную последовательность этапов процесса тестирования ПО.

- а) Формализация результатов и подготовка отчетов;
- б) Анализ требований;
- в) Разработка тестов;
- г) Выполнение тестирования;
- д) Планирование тестирования;
- е) Подготовка к тестированию.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Как называется закодированное по определенным правилам указание микропроцессору на выполнение некоторой операции или действия?

Задание №2. Как называется последовательность действий, которые выполняются для проверки определенной функции программы?

Задание №3. Какая архитектура компьютера отличается использованием ограниченного набора команд фиксированного формата?

Задание №4. Как называется обобщенно набор программно-доступных регистров и исполнительных (операционных) устройств, система основных команд и способов адресации, объем и структура адресуемой памяти, виды и способы обработки прерываний?

Задание №5. Какая функция класса String в языке C# корректно сравнивает две подстроки?

Задание №6. Как называется программное обеспечение для облегчения работы с изменяющейся информацией?

Задание №7. Как называется метод временного хранения данных в памяти устройства пользователя?

Задание №8. Какой вид тестирования предполагает проверку на какие-то граничные факторы системы, например, на работу с очень большим количеством пользователей, или работу с условием – мало памяти, мало места на жестком диске и т.д.?

Задание №9. Вставьте пропущенное слово в определение: « ... вызовов – окно, позволяющее отслеживать вызовы процедур и функций, которые привели к вызову отладки».

Задание №10. Вставьте пропущенное слово: «Точка ... – это точка, прерывающая выполнение программы и производящая вызов отладчика в том месте, в котором она стоит».

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

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

Таблица 3

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

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

Таблица 5

Формируемые компетенции	№ задания	Ответ
ПК 1.1	Задания закрытого типа	
	№ 1	в
	№ 2	а
	№ 3	г
	№ 4	б
	№ 5	г
	№ 6	г
	№ 7	1-в, 2-г, 3-а, 4-б
	№ 8	1-в, 2-а, 3-б, 4-д, 5-г
	№ 9	бдгва
	№ 10	вадбг
	Задания открытого типа	
	№ 1	перегрузка
	№ 2	класс
	№ 3	модификатор доступа
	№ 4	true
	№ 5	модификацией
	№ 6	конечность
	№ 7	using
	№ 8	WriteLine()
№ 9	объект	
№ 10	Main ()	
ПК 1.2	Задания закрытого типа	
	№ 1	б
	№ 2	б
	№ 3	а, г, е
	№ 4	а
	№ 5	а
	№ 6	г
	№ 7	1-г, 2-в, 3-б, 4-а
	№ 8	1-в, 2-а, 3-б
	№ 9	вагб
	№ 10	68435172
	Задания открытого типа	
	№ 1	int x=5; int y=10;

		Console.WriteLine(x+y)
	№ 2	Math
	№ 3	DivideByZeroException
	№ 4	Разные строки
	№ 5	330
	№ 6	switch
	№ 7	float, double, decimal
	№ 8	class STUDENT {private string fio; private int N_grup; }
	№ 9	Convert.ToInt32
	№ 10	break
ПК 1.3	Задания закрытого типа	
	№ 1	б
	№ 2	г
	№ 3	а
	№ 4	в
	№ 5	б
	№ 6	а
	№ 7	1-б, 2-а, 3-г, 4-в
	№ 8	1-б, 2-в, 3-а
	№ 9	бгав
	№ 10	бдвга
	Задания открытого типа	
	№ 1	машинная команда
	№ 2	тестовый сценарий
	№ 3	RISC
	№ 4	архитектура микропроцессора
	№ 5	String.Compare()
	№ 6	система контроля версиями
	№ 7	кеширование
	№ 8	нагрузочное тестирование
	№ 9	стек
	№ 10	останова

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.