

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ
НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИННОВАЦИОННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

РАССМОТРЕНО:

На заседании методического совета
Протокол № 5 от 30.05.2022г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ПОАНО «НИК»
Г.Г. Аминова
Приказ №134-7/1 от 31.08.2022г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации
обучающихся по учебной дисциплине
ОП.04. ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКАХ ВЫСОКОГО УРОВНЯ
по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование»
по программе базовой подготовки
на базе основного общего образования;
форма обучения – очная; очно-заочная; заочная
Квалификация выпускника – программист

г. Махачкала-2022

Фонд оценочных средств по учебной дисциплине ОП.04. ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКАХ ВЫСОКОГО УРОВНЯ разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее ФГОС) среднего общего образования, утверждённого приказом Минобрнауки России от 17.05.2012 года, № 413 (с изменениями от 29.07.2017).

Квалификация выпускника – программист

Организация-разработчик: ПОАНО «Национальный инновационный колледж»

ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

| №№ п/п | Контролируемые разделы (темы) дисциплины | Код контролируемой компетенции (или ее части) | Наименование оценочного средства |
|--------|--|---|----------------------------------|
| 1 | Структуры и классы в реализации систем хранения обработки данных | ОК 1, ОК2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10 ПК-1 | Тестовые задания |
| 2 | Наследование и полиморфизм как метод реализации систем хранения обработки данных | ОК 1, ОК2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10 ПК-1 | Тестовые задания |
| 3 | Динамические структуры данных | ОК 1, ОК2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10 ПК-4 | Тестовые задания |

Примерный перечень оценочных средств

| № п/п | Наименование оценочного средства | Краткая характеристика оценочного средства | Представление оценочного средства в фонде |
|-------|----------------------------------|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Тест | Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося. | Фонд тестовых заданий |

Критерии оценивания по дисциплине

| № п/п | Наименование оценочного средства | Критерии оценивания на «неудовлетвительно» | Критерии оценивания на «удовлетвительно» | Критерии оценивания на «хорошо» | Критерии оценивания на «отлично» |
|-------|----------------------------------|---|---|---|--|
| 1 | Тест | 0% -50% правильных ответов – оценка «неудовлетворительно» | 51% - 64% правильных ответов – оценка «удовлетворительно» | 65% - 84% правильных ответов – оценка «хорошо», | 85% - 100% правильных ответов – оценка «отлично» |

Комплект тестов (тестовых заданий)

Вопрос №1: Когда окончится выполнение цикла:

```
while (a<b)
```

```
a=a+1;
```

і Когда a станет больше b

і Когда a станет равно b

і Цикл не закончится

і Сразу закончится

Вопрос №2: Если условие ложно, то...

і Выполняется то, что идет после команды then

і Выполняется то, что идет после команды else

Вопрос №3: Алгоритм это...

і Последовательность команд, выполнение которых приводит нас к решению поставленной задачи.

і Последовательность действий, выполнив которые мы можем запустить программу.

і Задача, которую можно решить.

Вопрос №4: Каждое выражение (каждый оператор) в программе отделяется друг от друга...

і точкой с запятой

і точкой

і запятой

і тире

і дефисом

Вопрос №5: К принципам объектно-ориентированного программирования относятся:

наследование;

полиморфизм;

инкапсуляция;

классовый детерминизм.

Вопрос №6: Является ли имя массива переменной типа указатель?

і нет

і да

Вопрос №7: Набор ключевых слов и система правил для конструирования программ, состоящих из групп или строк чисел, букв, знаков препинания и других символов, с помощью которых люди могут сообщать компьютеру набор команд называется ...

і компилятор

і ассемблер

і лексема

і язык программирования

Вопрос №8: По какой причине возникает «зацикливание» при выполнении группы операторов `x=0; y=1; while (y<=10) x=x+1;`

і отсутствует в теле цикла оператор, увеличивающий `y`

і не правильно заданы значения `x` и `y` перед циклом

і неверное условие в заголовке цикла `while`

Вопрос №9: Модификатор доступа - это:

і ключевое слово, регламентирующее тип доступа к определенному члену класса

і служебная функция, регламентирующая тип доступа к классу

і настройка интерфейса `VC ++`

і функция, управляющая доступом к программе

Вопрос №10: Инициализация данных в `C++` представляет собой:

і проверка правильности данных переменной

і поиск данных переменной

і присвоение начального значения переменной

Вопрос №11:.... – это блок, последовательность объявлений, определений и исполняемых операторов, заключенная в фигурные скобки.

і блок операндов

і оператор присваивания

і тело функции

і цикл `for`

Вопрос №12: В какой момент программы `Си` выполняется функция с именем `main()`?

і при запуске программы (если определена как стартовая)

і когда ее вызовет другая функция

і после открытия консольного приложения `Win32`

і в конце программы

Вопрос №13: Вычислите значение выражения $i=(a++*7)+(++b)-(-c/7)$, если $a=3$, $b=7$, $c=15$

і 42

і 27

і 24

Вопрос №14: Что из ниже перечисленного не является языком программирования:

і C++

і Cobol

і HTML

і Assembler

Вопрос №15: Чему равно i , при следующих условиях: $x=4$, $y=8$, $z=56$. $z=x+y*5$; $x=z-39$; $i=x+y+z\%x$;

і 21

і 19

і 16

Вопрос №16: Сколько байт занимает в памяти ЭВМ следующая строка: "Я стану лучшим в мире программистом!"

і 43

і 40

і 36

і 37

Вопрос №17: Общий вид определения указателей выглядит следующим образом:

і `char p;`

і `тип* имя_указателя;`

і `int *имя_указателя;`

і `тип *p;`

Вопрос №18: Для чего используется переменные типа `char`:

і Для хранения буквенных значений.

і Для работы с функциями.

і Для хранения числовых значений.

і Для хранения числовых и буквенных значений.

Вопрос №19: Данные класса называются:

і полями;

і лесами;

Вопрос №20: Назовите значение величин A и B после выполнения приведенных операций присваивания A = «крокодил», B = «обезьяна». A = B; B = A;

і A = «обезьяна», B = «крокодил»

і A = «крокодил», B = «обезьяна»

і A = «обезьяна», B = «обезьяна»

і A = «крокодил», B = «крокодил»

Вопрос №21: Для чего нужен [деструктор](#) в C++?

і для уничтожения функции

і для обнуления переменной

і для возвращения системе области памяти, выделенной при выполнении конструктора, а также для закрытия файлов перед окончанием работы с объектом, открывшим этот файл

і для освобождения области памяти, выделенной для всей программы

Вопрос №22: Чему равно значение величин A и B после выполнения приведенных операций присваивания,

A=15, B=1. A = A - B; B = 7; A = A + B:

і A=9, B=24

і A=21, B=7

і A=15, B=7

Вопрос №23: Какие действия недопустимы с указателями?

і сложение и вычитание

і получение адреса самого указателя

і унарные операции изменения его значения

і присваивание

і вычисление логарифма

Вопрос №24: Идентификаторы, которые нельзя использовать в качестве свободно выбираемых программистом имен, поскольку они имеют особый, раз и навсегда установленный смысл называются:

- і ключевые слова
- і установленные идентификаторы
- і вещественные имена

Вопрос №25: Конструкторы:

- і наследуются;
- і не наследуются

Вопрос №26: Данные класса называются:

- і полями;
- і лесами;

Вопрос №27. В очереди реализуется принцип

- і LIFO
- і FIFO
- і Первый вошел – первый вышел

Вопрос №28. К линейным структурам данных относится

- “ Очередь
- “ Стек
- “ Список
- “ Дерево
- “ Двухнаправленный список
- “ Граф

Вопрос №29. Какие способы передачи аргументов имеются в языке C++?

- “ По значению
- “ По ссылке
- “ По указателю
- “ По записи
- “ По конструктору

Вопрос №30. Для чего используются заголовочные файлы?

- і Для объявления функций
- і Для описания функций

і Для реализации конструкторов

Вопрос №31. Какие контейнеры имеются в библиотеке STL?

- “ vector
- “ ilist
- “ list
- “ imap

Вопрос №32. Какое описание вектора из библиотеки STL является верным?

- “ vector v;
- “ vector v(5);
- “ vector <int> v(5);
- “ vector <Stud> v;

Вопрос №33. Какие отношения существуют между классами?

- “ [агрегирование](#);
- “ наследование;
- “ классовая дискретность;
- “ дискретность;

Вопрос №34. Какие диаграммы существуют в UML?

- “ наследников
- “ родителей
- “ Use Case
- “ классов

Вопрос №35. Какие парадигмы программирования Вы знаете?

- “ наследование
- “ модульное
- “ структурное
- “ абстрактное
- “ полуфункциональное