

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Богдалова Елена Вячеславовна

Должность: Проректор по образовательной деятельности

Дата подписания: 21.07.2025 16:12:27

Уникальный программный ключ: Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение инклюзивного высшего образования
ec85dd5a839619d48ea76b2d23dba88a9c8209

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение инклюзивного высшего образования
**«Российский государственный
университет социальных технологий»
(ФГБОУ ИВО «РГУСоцТех»)**

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по образовательной деятельности

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
Б1.О.21 Алгоритмизация и программирование
наименование дисциплины

44.03.01 «Педагогическое образование»
шифр и наименование направления подготовки

Информатика
направленность (профиль)

Москва 2025

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств.....
2. Перечень оценочных средств.....
3. Описание показателей и критериев оценивания компетенций.....
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения, характеризующие этапы формирования компетенций.....
5. Материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.....

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине «Алгоритмизация и программирование »

Оценочные средства составляются в соответствии с рабочей программой дисциплины и представляют собой совокупность контрольно-измерительных материалов (типовые задачи (задания), контрольные работы, тесты и др.), предназначенных для измерения уровня достижения обучающимися установленных результатов обучения.

Оценочные средства используются при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Таблица 1 - Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения дисциплины

Код компетенции	Наименование результата обучения
УК 1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p>УК-1.1. Знает: методы критического анализа и оценки современных научных достижений; основные принципы критического анализа.</p> <p>УК-1.2. Умеет: получать новые знания на основе анализа, синтеза и других методов; собирать данные по сложным научным проблемам, относящимся к профессиональной области; осуществлять поиск информации и решений на основе экспериментальных действий.</p> <p>УК-1.3. Владеет: исследованием проблем профессиональной деятельности с применением анализа, синтеза и других методов интеллектуальной деятельности; выявлением научных проблем и использованием адекватных методов для их решения; демонстрированием оценочных суждений в решении проблемных профессиональных ситуаций.</p>
ОПК 8 Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	<p>ОПК-8.1. Знает: историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества в области гуманитарных знаний; историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества в области естественно- научных знаний; историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательного процесса, роль и место образования в жизни человека и общества в области нравственного воспитания.</p> <p>ОПК-8.2. Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в урочной и внеурочной деятельности, дополнительном образовании детей.</p> <p>ОПК-8.3. Владеет: методами, формами и средствами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий, для осуществления проектной деятельности обучающихся, проведения</p>

	лабораторных экспериментов, экскурсионной работы, полевой практики и т.п.; действиями организации различных видов внеурочной деятельности: игровой, учебно-исследовательской, художественно-продуктивной, культурно-досуговой с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона.
--	---

Конечными результатами освоения дисциплины являются сформированные когнитивные дескрипторы «знать», «уметь», «владеть», расписанные по отдельным компетенциям. Формирование дескрипторов происходит в течение всего семестра по этапам в рамках контактной работы, включающей различные виды занятий и самостоятельной работы, с применением различных форм и методов обучения.

ПЕРЕЧЕНЬ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ¹

Таблица 2

№	Наименование оценочного средства	Характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Устный опрос	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися.	Вопросы по темам/разделам дисциплины
2	Тест	Средство, позволяющее оценить уровень знаний обучающегося путем выбора им одного из нескольких вариантов ответов на поставленный вопрос. Возможно использование тестовых вопросов, предусматривающих ввод обучающимся короткого и однозначного ответа на поставленный вопрос.	Тестовые задания

1 Указываются оценочные средства, применяемые в ходе реализации рабочей программы данной дисциплины.

2. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Оценивание результатов обучения по дисциплине Алгоритмизация и программирование осуществляется в соответствии с Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль (осуществление контроля всех видов аудиторной и внеаудиторной деятельности обучающегося с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины) и промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по дисциплине в целом).

Показатели и критерии оценивания компетенций, формируемых в процессе освоения данной дисциплины, описаны в табл. 3.

Таблица 3.

УК-1	Знает					
	Недостаточный уровень Оценка «незачтено», «неудовлетворительно»	УК-1.1. Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации , методики системного подхода для решения профессиональных задач	Лекционные занятия Практические занятия Самостоятельная работа	Темы 1,2,3,4,5,6	Устный опрос Тест	Не знает значительной части материала курса, не способен самостоятельно выделять главные положения в изученном материале дисциплины
	Базовый уровень Оценка, «зачтено», «удовлетворительно»					Знает не менее 50 % основного материала курса, однако испытывает затруднения в его применении
	Средний уровень Оценка «зачтено», «хорошо»					Знает основную часть материала курса, способен применить изученный материал на практике, испытывает незначительные затруднения в решении задач
	Высокий уровень Оценка «зачтено»,					Показывает глубокое знание и понимание материала, способен применить изученный материал на практике

«отлично»	Умеет					
	Недостаточный уровень Оценка «незачтено», «неудовлетворительно»	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности.	Лекционные занятия Практические занятия Самостоятельная работа	Темы 1,2,3,4,5,6	Устный опрос Тест	Не умеет или имеет фрагментарное умение использовать и применять полученные знания на практике
	Базовый уровень Оценка, «зачтено», «удовлетворительно»					Умеет воспроизвести не менее 50 % основного материала курса, однако испытывает затруднения при решении практических задач
	Средний уровень Оценка «зачтено», «хорошо»					Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением полученных знаний, испытывает незначительные затруднения в решении задач
	Высокий уровень Оценка «зачтено», «отлично»					Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением полученных знаний, показывает глубокое знание и понимание материала, способен решить задачу при изменении формулировки
Владеет						
Недостаточный уровень Оценка «незачтено»,	УК-1.3. Владеет навыками научного	Лекционные занятия Практические занятия	Темы 1,2,3,4,5,6	Устный опрос Тест	Не владеет или фрагментарно владеет навыками теоретического и экспериментального	

	«неудовлетворительно»	поиска и практической работы с информационными источниками ; методами принятия решений.	Самостоятельная работа			исследования объектов профессиональной деятельности
ОПК-8	Знает					
	Недостаточный уровень Оценка «незачтено», «неудовлетворительно»	ОПК-8.1. Знает историю, теорию, закономерности и принципы построения и функционирования образовательных (педагогических) систем, роль и место образования в жизни личности и общества; основы педагогичес	Лекционные занятия Практические занятия Самостоятельная работа	Темы 1,2,3,4,5,6	Устный опрос Тест	Не знает значительной части материала курса, не способен самостоятельно выделять главные положения в изученном материале дисциплины
	Базовый уровень Оценка, «зачтено», «удовлетворительно»					Знает не менее 50 % основного материала курса, однако испытывает затруднения в его применении
	Средний уровень Оценка «зачтено», «хорошо»					Знает основную часть материала курса, способен применить изученный материал на практике, испытывает незначительные затруднения в решении задач
	Высокий уровень Оценка «зачтено»,					Показывает глубокое знание и понимание материала, способен применить изученный материал на практике

«отлично»	кой деятельност и				
Умеет					
Недостаточн ый уровень Оценка «незачтено», «неудовлетв орительно»	ОПК-8.2. Умеет осуществлят ь педагогичес кое целеполаган ие и решать задачи профессиона льной педагогичес кой деятельност и на основе специальн ых научных знаний;	Лекционные занятия Практические занятия Самостоятельная работа	Темы 1,2,3,4,5,6	Устный опрос Тест	Не умеет или имеет фрагментарное использовать и применять полученные знания на практике
Базовый уровень Оценка, «зачтено», «удовлетвор ительно»					Умеет воспроизвести не менее 50 % основного материала курса, однако испытывает затруднения при решении практических задач
Средний уровень Оценка «зачтено», «хорошо»					Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением полученных знаний, испытывает незначительные затруднения в решении задач
Высокий уровень Оценка «зачтено», «отлично»					Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением полученных знаний, показывает глубокое знание и понимание материала, способен решить задачу при изменении формулировки

	Недостаточный уровень Оценка «незачтено», «неудовлетворительно»	ОПК-8.3. Владеет алгоритмами и технологиями и осуществления профессиональной педагогической деятельности на основе специальных научных знаний; приемами педагогической рефлексии; навыками развития у обучающихся я познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих	Лекционные занятия Практические занятия Самостоятельная работа	Темы 1,2,3,4,5,6	Устный опрос Тест	Не владеет или фрагментарно владеет навыками теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности
--	---	--	--	------------------	----------------------	--

		способносте й, формирован ия гражданской позиции, способности к труду и жизни в условиях современног о мира				
--	--	---	--	--	--	--

4. Методические материалы, определяющие процедуры

оценивания результатов обучения

оценивания результатов обучения

По видам заданий приводится описание того, каким образом необходимо выполнить данное задание, способы и механизмы его выполнения, выбор номера варианта и др. Примеры методических материалов, определяющих процедуру оценивания результатов обучения, характеризующих этапы формирования компетенций:

- Методические указания по разработке оценочных средств
- Иные методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения в ходе реализации рабочей программы дисциплины

Методические рекомендации по подготовке к опросу

Одной из форм самостоятельной работы студентов является подготовка к устному опросу. Для подготовки к опросу студенту рекомендуется изучить лекционный материал, основную и дополнительную литературу, публикации, информацию из Интернет-ресурсов по соответствующей теме.

Эффективность подготовки студентов к устному опросу зависит от качества ознакомления с научной и методической литературой. При подготовке к опросу студентам рекомендуется обратить внимание на усвоение основных понятий дисциплины, выявить неясные вопросы и подобрать дополнительную литературу для их освещения, составить тезисы выступления по отдельным проблемным аспектам.

Методические рекомендации по выполнению тестовых заданий

Тесты – это вопросы или задания, предусматривающие конкретный, краткий, четкий ответ на имеющиеся эталоны ответов.

По форме тестовые задания могут быть весьма разнообразны.

К первой группе относятся задания закрытой формы с единственным правильным ответом из нескольких представленных.

Вторую группу составляют задания открытой формы, где ответ вводится самостоятельно в поле ввода.

Третья группа представлена заданиями на установление соответствия, в которых элементом одного множества требуется поставить в соответствие элементы другого множества.

В четвертой группе тестов требуется установить правильную последовательность вычислений или каких-то действий, шагов, операций и т. п., используются задания на установление правильной последовательности.

При подготовке к тестированию студент должен придерживаться следующих рекомендаций:

- внимательно изучить основные вопросы темы
- найти и проработать соответствующие разделы в рекомендованных нормативных документах, учебниках и дополнительной литературе;
- выяснить условия тестирования;
- внимательно прочесть вопрос и предлагаемые варианты ответов. Выбрать правильные (их может быть несколько). На отдельном листке ответов написать цифру вопроса и буквы, соответствующие правильным ответам;

- в процессе решения желательно применять несколько подходов в решении задания, что позволит максимально гибко оперировать методами решения, находя каждый раз оптимальный вариант;

- на трудный вопрос не тратить много времени, а переходить к следующему. К трудному вопросу можно вернуться позже;

- оставить время для проверки ответов, чтобы избежать механических ошибок.

Методические рекомендации по подготовке к зачету, экзамену

Зачет(экзамен) являются формой итогового контроля студентов по дисциплине «Алгоритмизация и программирование». Сдаются по вопросам, приведенным в настоящей рабочей программе. Зачет(экзамен) проводится в устной форме путем ответа студентов на вопросы (билеты), сформулированные преподавателем.

Преподаватель во вступительном слове рассказывает об особенностях и порядке проведения зачета (экзамена), о критериях оценки знаний.

Каждый студент, войдя в аудиторию, получает вопрос(билет), затем начинает подготовку к ответу. Время подготовки – 15 -30 минут на вопросы. После ответа по вопросу, студенту могут быть заданы дополнительные вопросы в рамках всей учебной программы. Более углубленно проверяются знания студентов, имеющих низкие оценки по результатам текущего контроля, а также пропустивших большое количество учебных занятий. Знания определяются оцениваются терминами «зачтено», «не зачтено», "отлично", "хорошо", "удовлетворительно".

5.Материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

Задания в форме устного опроса

Тема 1

1. Понятие алгоритма.
2. Структуры алгоритмов.
3. Алгоритмы линейной структуры.
4. Алгоритмы разветвляющейся структуры.
5. Алгоритмы с циклической структурой.
6. Вычисление суммы членов бесконечного ряда.
7. Вычисление полинома.
8. Нахождение наименьшего и наибольшего значений.
9. Алгоритм со структурой вложенных циклов.
10. Типы данных.
11. Литералы.
12. Переменные.
13. Выражения и операции.
14. Арифметические операции.
15. Логические операции и операции сравнения.
16. Линейная программа.
17. Подключение библиотек.
18. Потоковый ввод и вывод.
19. Математические операции и функции.
20. Разветвляющаяся программа.
21. Оператор IF.
22. Оператор SWITCH.
23. Программа с циклической структурой.
24. Оператор FOR.
25. Операторы DO и WHILE.
26. Указатель (pointer) в C++.
27. Оператор получения адреса.
28. Адрес переменной.
29. 29. Переменная-указатель.

Тема 2

1. Определение массивов.
2. Инициализация массивов.
3. Одномерные массивы.
4. Многомерные массивы.

5. Массив и указатель.
6. Динамический массив.
7. Массивы объектов.
8. Массивы строк
9. Массив типа CHAR.
10. Тип данных STRING.
11. Аргументы и тип функции.
12. Прототип функции.
13. Простые функции.
14. Передача аргументов в функцию.
15. Перегруженные функции.
16. Рекурсия.
17. Встраиваемые функции.
18. Ссылки на аргументы.
19. Передача массивов как аргументов.
20. Область видимости и время жизни переменных.
21. Класс памяти.
22. Локальные и глобальные переменные.
23. Определения структур.
24. Доступ к полям структуры.
25. Простая структура.
26. Вложенные структуры.
27. Перечисления.

тема 3

1. Объекты и классы
2. Простой класс.
3. Объекты программы и объекты реального мира.
4. Конструкторы.
5. Структуры.
6. Классы, объекты и память.
7. Перегрузка операций.
8. Перегрузка унарных операций.
9. Перегрузка бинарных операций.
10. Преобразование типов.
11. Наследование.
12. Базовый класс.
13. Производный класс.
14. Конструкторы производного класса.
15. Иерархия классов.

Тема 4

1. Адреса и указатели.
2. Управление памятью

3. Связный список.
4. Указатели на объекты и указатели.
5. Виртуальные функции.
6. Дружественные функции.
7. Статические функции.
8. Динамическая информация о типах.
9. Потоки и файлы.
10. Потоковые классы.
11. Потоковый ввод/вывод.
12. Ошибки потока.
13. Указатели файлов.
14. Файловый ввод/вывод.
15. Обработка ошибок ввода/вывода.

Контролируемые компетенции: ОПК-7.

Оценка компетенций осуществляется в соответствии с таблицей 4.

Тестовые задания

Вопрос № 1

Последовательность действий, допустимых для исполнителя, - это

- а) программа
- б) алгоритм
- в) команда
- г) система команд

Вопрос № 2

Для чего предназначен компонент ListBox?

- а) список действия
- б) группа элементов
- в) метка
- г) список выбора

Вопрос № 3

Команда, у которой действия выполняются после проверки условия, называются ...

- а) командой цикла
- б) командой ветвления
- в) простой командой
- г) Процедурой

Вопрос № 4

Графический способ описания алгоритма - это ...

- а) программа
- б) блок-схема
- в) алгоритм
- г) словесно-пошаговая запись

Вопрос № 5

Тип, описывающий устройства объектов?

- а) объект
- б) класс
- в) цикл
- г) массив

Вопрос № 6

Отдельное указание исполнителю - это ...

- а) программа
- б) алгоритм
- в) команда
- г) Приказ

Вопрос № 7

Что такое детерминированность?

- а) окно будущей программы
- б) выражение логического типа
- в) сложный механизм, обеспечивающий высокую эффективную работу программисту
- г) при применение алгоритма к одним и тем же исходным данным должен получаться всегда один и тот же результат

Вопрос № 8

Программы, которые содержат команду повторения, называются ...

- а) линейными
- б) разветвляющими
- в) циклическими
- г) вспомогательными

Вопрос № 9

Двумерные массивы у которых число строк и столбцов совпадает называются?

- а) матрицами
- б) массив
- в) таблица
- г) тип данных

Вопрос № 10

Человек, робот, автомат, устройство, компьютер, который выполняет чьи-то команды, - это...

- а) помощник
- б) исполнитель
- в) программа
- г) раб

Вопрос № 11

Искусственные языки записи алгоритмов для исполнения их на ЭВМ?

- а) Кодирование
- б) алгоритм

- в) программирование
- г) язык программирования

Вопрос № 12

Программа, расширяющая возможности программного пакета?

- а) процедура
- б) встраиваемый модуль
- в) функция
- г) анимация

Вопрос № 13

Что такое условный оператор?

- а) специальные конструкции языка, которые рассматриваются компилятором как образцы для создания других элементов программы
- б) программа, расширяющая возможности программного пакета
- в) оператор, который позволяет проверить некоторые условия и в зависимости от результатов проверки выполнить то или иное действие.
- г) выражение имеющие одно из двух возможных значений

Вопрос № 14

Предназначено для создания и редактирования текста программы?

- а) подпрограмма
- б) окно кода
- в) текстовый файл
- г) массив

Вопрос № 15

Окно будущей программы

- а) окно кода
- б) строковая переменная
- в) окно формы

Вопрос № 16

Каким, словом объявляется переменная?

- а) const
- б) var
- в) begin
- г) end

Вопрос № 17

Завершающая модуль команда?

- а) end.
- б) begin
- в) end;
- г) var

Вопрос № 18

Файл не содержащий ни одного элемента называется?

- а) полным
- б) пустым
- в) не существующим
- г) не полным

Вопрос № 19

Файлы расположенные на внешнем устройстве называется?

- а) текстовый файл
- б) запись в файл
- в) физическими файлами
- г) тип данных

Вопрос № 20

Для чего предназначен компонент Button?

- а) командная кнопка
- б) быстрая кнопка
- в) граница
- г) рисунок

Вопрос № 21

Как обозначается компонент "рисунок"?

- а) Bevet
- б) Shape
- в) Image
- г) Splitter

Вопрос № 22

Программа, расширяющая возможности программного пакета?

- а) процедура
- б) встраиваемый модуль
- в) функция
- г) анимация

Вопрос № 23

Для чего предназначен компонент SpeedButton?

- а) быстрая кнопка
- б) менеджер действий
- в) полоса меню
- г) граница

Вопрос № 24

Для чего предназначен компонент Splitter?

- а) список действия
- б) быстрая кнопка
- в) граница
- г) метка

Вопрос № 25

Что означает Width?

- а) иконка
- б) шрифт
- в) вид границы
- г) ширина формы

Вопрос № 26

Для чего предназначен компонент MaskEdit?

- а) специальный текстовый редактор
- б) многострочный текстовый редактор
- в) список множественного выбора
- г) полоса меню

Вопрос № 27

Для чего предназначен компонент ApplicationEvents?

- а) менеджер действий
- б) рисунок
- в) полоса управления
- г) получатель событий

Вопрос № 28

Совокупность всех команд, которые может выполнить конкретный исполнитель, - это ...

- а) система программ
- б) система алгоритмов
- в) система команд
- г) система задач

Вопрос № 29

Что означает компонент StaticText?

- а) статистический текст
- б) менеджер действий
- в) список множественного выбора
- г) командная кнопка

Вопрос № 30

Программы, в которых команды выполняются последовательно друг за другом, называются ...

- а) линейными
- б) разветвляющимися
- в) циклическими
- г) вспомогательными

Вопрос 31

Правильными идентификаторами являются:

- а) Line, Sort3Line, LineSort4
- б) Summa, average, 2average
- в) *Temp, Temp*, temp
- г) __Rare, rare, raRE
- д) Prod_1, _Prod3, Prod:6

Вопрос 32

Оператор If Form1 = Nil Then Form1 := TForm1.Create(Application)

- а) ?) уничтожает все элементы, которые хранила форма Form1
- б) ?) уничтожает все элементы, которые хранила форма Form1, и создает новую форму
- в) ?) создает новую форму, если она еще не создана
- г) ?) записан с ошибкой

Вопрос 33

Оператор If Form1 = Nil Then Release

- а) ?) уничтожает форму Form1
- б) ?) уничтожает все компоненты, расположенные на форме Form1
- в) ?) создает новую форму
- г) ?) записан с ошибкой

Вопрос 34

Оператором, добавляющим строку в многострочный редактор, является

- а) ?) Memo1. Add(Stroka)
- б) ?) Memo1. Lines. Assign (Stroka);
- в) ?) Memo1. Lines. Add (Stroka);
- г) ?) Memo1. Text. Add (Stroka);

Вопрос 35

Определенный пользователем тип данных, который обладает внутренними данными и методами и обычно описывает родовые признаки и способы поведения ряда похожих объектов, называется

- а) ?) классом
- б) ?) экземпляром
- в) ?) вариантом
- г) ?) модулем

Вопрос 36

Определить, имеет ли управляющий элемент окна фокус, можно воспользовавшись свойством

- а) ?) Tab
- б) ?) SetFocus
- в) ?) Focused
- г) ?) SetTab

Вопрос 37

Основой Delphi является графическая среда разработки, которая еще называется

- а) ?) IDE (Integrated Development Environment)
- б) ?) MDI (Multiple Document Interface)
- в) ?) SDI (Single Document Interface)
- г) ?) проектом

Вопрос 38

Отобразить графический файл на форме можно с помощью метода

- а) ?) Paint
- б) ?) Add
- в) ?) Draw
- г) ?) LoadFromFile

Вопрос 39

Переменная типа класс называется

- а) ?) объектом
- б) ?) классом
- в) ?) вариантом
- г) ?) записью

Вопрос 40

После выполнения команды New/Application главное окно интегрированной среды Delphi имеет имя

- а) ?) Unit1
- б) ?) Class1
- в) ?) Project1
- г) ?) Form1

Вопрос 41

После выполнения команды New/Application окно редактора кода имеет имя

- а) ?) Unit1
- б) ?) Project1
- в) ?) Class1
- г) ?) Form1

Вопрос 42

После выполнения команды New/Application окно формы имеет имя

- а) ?) Class1
- б) ?) Form1
- в) ?) Unit1
- г) ?) Project1

Вопрос 43

Последовательность операторов DDD:=Sender.ClassParent; Memo1.Lines.Add (DDD.ClassName);

- а) ?) выводит в редактор имя компонента, вызвавшего событие
 - б) ?) создает новый объект и выводит его имя в редактор
 - в) ?) записана с ошибкой
- ?) выводит в редактор имя родителя компонента, вызвавшего событие

Вопрос 44

Правильно записан оператор присваивания

- а) ?) With Edit1 Do A := StrToFloat(Text)
- б) ?) Edit1.Text := StrToFloat (a)
- в) ?) A := StrToFloat(Edit1)
- г) ?) A := FloatToStr (Edit1.Text)

Вопрос 45

Правильно записана последовательность операторов для сложения двух вещественных чисел, введенных в окна односторонних редакторов Edit1 и Edit2

- а) ?) A := FloatToStr(Edit1.Text); B := FloatToStr(Edit2.Text); C := A + B
- б) ?) C := Edit1.Text + Edit2.Text
- в) ?) C := StrToFloat (Edit1.Text) + StrToFloat (Edit2.Text)
- г) ?) A := Edit1.Text; B := Edit2.Text; C := A + B

Вопрос 46

Правильно записанной процедурой вывода сообщения является

- а) ?) ShowMessage 'Внимание'
- б) ?) ShowMessage (Внимание)
- в) ?) ShowMessage ('!')
- г) ?) ShowMessage (1)

Вопрос 47

Праородителем всех классов в Object Pascal является класс

- а) ?) TPersistent
- б) ?) TComponent
- в) ?) TObject
- г) ?) TForm

Вопрос 48

При получении формой фокуса ввода возникает событие

- а) ?) OnActivate
- б) ?) OnCreate
- в) ?) OnPaint
- г) ?) OnShow

Вопрос 49

При создании приложения на форму можно поместить компонент TMainMenu в любом количестве. В главном меню формы отразится тот компонент,

- а) ?) у которого свойство Tag равно 1
- б) ?) что создан первым
- в) ?) что указан в свойстве Menu формы
- г) ?) что создан последним

Вопрос 50

Программный код при размещении компонента в форме

- а) ?) автоматически модифицируется
- б) ?) необходимо создать заново
- в) ?) не изменяется
- г) ?) необходимо дополнить описанием нового компонента

Вопрос 51

Процедура для вывода сообщения в диалоговое окно с одной кнопкой - это

- а) ?) ShowMessage
- б) ?) Message
- в) ?) MessageDlg
- г) ?) Date

Вопрос 52

Раздел объявления переменных располагается в файле

- ? проекта
- ? параметров проекта
- ? формы
- ? программного модуля

Вопрос 53

Разделение клиентской области формы на панели, размер которых можно изменять, осуществляется с помощью компонента

- а) ?) TScrollBox
- б) ?) TSplitter
- в) ?) TShape

г) ?) TBevel

Вопрос 54

Разновидность списка указателей, оптимизированная для работы с объектами определенного вида, - это

- а) ?) редактор
- б) ?) однородные объекты
- в) ?) коллекция
- г) ?) таблица

Вопрос 55

Свойства и обработчики событий компонентов задаются с помощью

- а) ?) главного меню среды разработки Delphi
- б) ?) палитры компонентов
- в) ?) окна инспектора событий
- г) ?) панели инструментов

Вопрос 56

Свойства, определяющие размеры и положение компонента, перечислены в списке

- а) ?) Height, Width, Visible
- б) ?) Height, Width, Left, Top, Align
- в) ?) Height, Width, ClientToScreen, Enabled
- г) ?) Height, Width, ClientWidth, Hint

Вопрос 57

Свойство - это

- а) ?) специальный механизм классов, регулирующий доступ к полям
- б) ?) переменная типа запись
- в) ?) поле процедурного типа, содержащее адрес некоторого метода
- г) ?) поля класса, объявленные в разделе Public

Вопрос 58

Свойство компонента TOpenDialog, позволяющее осуществлять выбор файла в диалоговой панели, записывается так

- а) ?) Caption
- б) ?) Name
- в) ?) FileName
- г) ?) Color

Вопрос 59

Свойство компонента TColorDialog, позволяющее осуществлять выбор цвета в диалоговой панели, записывается так

- а) ?) FileName
- б) ?) Color
- в) ?) Picture
- г) ?) Execute

Вопрос 60

Свойство компонентов, предоставляющее коду Delphi возможность манипуляции областью рисунка во время исполнения, - это

- а) ?) Text
- б) ?) Canvas
- в) ?) Visible

г) ?) Caption

Вопрос 61

Свойство процедурного типа, предназначенное для создания пользовательской реакции на то или иное входное воздействие, -

- а) ?) обработчик события
- б) ?) функция
- в) ?) событие
- г) ?) исключительная ситуация

Вопрос 62

Событие, возникающее при двойном нажатии кнопки мыши, - это

- а) ?) OnClick
- б) ?) OnDblClick
- в) ?) OnMouseMove
- г) ?) OnEnter

Вопрос 63

Событие, возникающее при получении компонентом фокуса ввода, - это

- а) ?) OnEnter
- б) ?) OnKeyDown
- в) ?) OnExit
- г) ?) OnKeyPress

Вопрос 64

Событием, возникающим при нажатии клавиши на клавиатуре, из списка является

- а) ?) OnExit,
- б) ?) OnEnter,
- в) ?) OnKeyPress;
- г) ?) OnDblClick
- д) ?) OnKeyUp,
- е) ?) OnKeyDown;

Вопрос 65

Событием, возникающим при потере компонентом фокуса ввода, является

- а) ?) OnEnter
- б) ?) OnExit
- в) ?) OnKeyUp
- г) ?) OnKeyDown

Вопрос 66

Совокупность модулей, организующих работу приложения, созданного в Delphi, называется

- а) ?) программным кодом
- б) ?) менеджером
- в) ?) каталогом
- г) ?) проектом

Вопрос 67

Список свойств всех компонентов, включенных в форму, хранится в файле

- а) ?) ресурсов
- б) ?) параметров проекта
- в) ?) программного модуля
- г) ?) формы

Вопрос 68

Список типов данных, с которыми совместим тип Variant, -

- а) ?) Class, Real, Integer, Char, Boolean
- б) ?) Integer, Real, String, Char, Boolean
- в) ?) String, Record, Array, Integer, Real, String, Char, Boolean
- г) ?) Integer, Real, String, Char, Boolean, Object

Вопрос 69

Список элементов локального меню задается с помощью свойства

- а) ?) PopupMenu компонента, вызывающего локальное меню
- б) ?) Items главного меню
- в) ?) Items компонента TPopupMenu
- г) ?) Items компонента, вызывающего локальное меню

Вопрос 70

Существует описание: Var a, b, c : Variant; i : Integer; x : String. В результате выполнения следующих операций: x := '22.222.'; c:= 3; a := '7'; i := c; b := x + i + a; ? Переменная b будет иметь значение

- а) ?) 32.222
- б) ?) 32
- в) ?) операторы присваивания записаны некорректно
- г) ?) '32.222'

Вопрос 71

Существует описание: Var a, b, c : Variant; i : Integer; x : String. В результате выполнения следующих операций: x := '22.222.'; i := 3; a := '7'; c := i; b := x + c + a; ? Переменная b будет иметь значение

- а) ?) 32.222
- б) ?) '32.222'
- в) ?) операторы присваивания записаны некорректно
- г) ?) 32

Вопрос 72

Существует следующий список: Caption, Events, Properties, TForm, TButton, Project, Unit. Из перечисленных в списке объектов компонентами являются

- а) ?) TForm, TButton
- б) ?) TButton
- в) ?) TForm, TButton, Caption
- г) ?) TForm, TButton, Project

Вопрос 73

Текстовая строка, связанная с заголовком формы, определяется в свойстве

- а) ?) Caption
- б) ?) Name
- в) ?) Text
- г) ?) Visible

Вопрос 74

Текстовый файл, содержащий текущие установки проекта, называется файлом

- а) ?) проекта
- б) ?) программного модуля
- в) ?) ресурсов
- г) ?) параметров проекта

Вопрос 75

Установить цвет пера при рисовании на форме позволяет следующая запись

- а) ?) Form1.Graphic.Pen.Color :=clRed;
- б) ?) Form1.Color :=clRed;
- в) ?) Form1.Canvas.Pen.Color := clRed;
- г) ?) Form1.Graphic.Brush.Color :=clRed;

Вопрос 76

Файл программного модуля имеет расширение

- а) ?) DFM
- б) ?) DOF
- в) ?) CFG
- г) ?) PAS

Вопрос 77

Файл проекта имеет расширение

- а) ?) DPR
- б) ?) DOF
- в) ?) DFM
- г) ?) CFG

Вопрос 78

Файл формы имеет расширение

- а) ?) DOF
- б) ?) DFM
- в) ?) DPR
- г) ?) CFG

Вопрос 79

Файл, связывающий вместе все файлы, из которых состоит приложение, называется файлом

- а) ?) программного кода
- б) ?) проекта
- в) ?) ресурсов
- г) ?) формы

Вопрос 80

Формат обработчиков исключения записывается как

- а) ?) Try <операторы> Except <операторы> End;
- б) ?) With <класс исключения> Do <оператор>;
- в) ?) On <класс исключения> Do<оператор>;
- г) ?) Try <операторы> Except <обработчики исключений> Else <операторы> End;

Вопрос 81

Функция, возвращающая текущую дату, - это

- а) ?) DateToStr
- б) ?) Date
- в) ?) StrToDate
- г) ?) DateTimeToStr

Вопрос 82

Модульное программирование - это такая технология программирования, когда

- а) ?) отдельные процедуры и функции объединяются в групповые разделы (модули)

- б) ?) алгоритм исходной задачи разбивается на более простые подзадачи, компилированные отдельно
- в) ?) программа разбивается на связанные между собой процедуры и функции
- г) ?) исходный алгоритм разделяется на основной модуль и подпрограммы, вызываемые из основного модуля

Вопрос 83

На первом этапе проектирования программ

- а) ?) разрабатываются алгоритмы, задаваемые спецификациями
- б) ?) выбирается математический аппарат, кодируется программа
- в) ?) формируется общая модульная структура программы
- г) ?) создается система ввода данных, вывода результатов

Вопрос 84

Назначение операторов TextBackGround(2);и TextBackGround(Green)

- а) ?) оба оператора идентичны, они заполняют окно красным цветом
- б) ?) оба оператора идентичны, они заполняют окно зеленым цветом
- в) ?) первый оператор задает красный цвет экрана, а второй - зеленый
- г) ?) первый оператор оцвечивает две строки, второй - весь экран

Вопрос 85

Наиболее «дружественный» интерфейс с пользователем реализуется оператором

- а) ?) Writeln ('a=',a,'b=',b,'y=',y)
- б) ?) Writeln ('a=',a,'b=',b,'y=f(a,b)=',y:7:2)
- в) ?) Writeln ('a=',a:7:2,' b=',b:7:2,' y=f(a,b)=',y:7:2)

Вопрос 86

Наиболее верно утверждение, что рекурсия

- а) ?) преимущество языка Паскаль
- б) ?) преимущество только языка Турбо Паскаль
- в) ?) имеется в языках программирования низкого уровня
- г) ?) означает исключительно математическое понятие

Вопрос 87

Наибольший эффект при использования параметра-константы достигается тогда, когда в процедуру передаются

- а) ?) переменные вещественного типа, поскольку этот тип занимает значительное место в памяти
- б) ?) длинные переменные целого типа (LongInt), которые занимают весь стек
- в) ?) переменные целого типа, т.к. упрощается передача значений
- г) ?) массивы и записи, т.к. они занимают значительную часть стека

Вопрос 88

Объем памяти ЭВМ, занимаемый программой, определяется

- а) ?) объемом памяти, занимаемой программой на внешнем запоминающем устройстве
- б) ?) числом ячеек памяти, занимаемой текстом программы
- в) ?) объемом ОЗУ, занимаемой программой в процессе ее выполнения
- г) ?) объемом ОЗУ, занимаемой компилированными модулями программы

Вопрос 89

Оверлейная программа - это программа, состоящая из

- а) ?) главной части программы и файлов исходных данных, сохраняемых во внешней памяти ЭВМ

- б) ?) файла постоянной части программы, находящейся всегда в оперативной памяти, и файлов, подгружаемых в оперативную память отдельными частями - секциями-модулями по мере необходимости
- в) ?) главной части программы, сохраняемой на твердом диске, и вспомогательных, находящихся в ОЗУ
- г) ?) модуля, подключаемого с помощью оператора USES и внутренних процедур

Вопрос 90

Оператор Write(#13#10'конец'); выводит слово 'конец' в

- а) ?) конец следующей строки
- б) ?) начало текущей строки
- в) ?) левый верхний угол
- г) ?) начало следующей строки

Вопрос 91

Оператор: If (ch>#47) And (ch<#58) Then Write(ch) Else Write('ошибка'); выполняет

- а) ?) вывод символа на экран, если это цифра
- б) ?) вывод заглавных букв на экран
- в) ?) вывод символа на экран, если это строчная буква
- г) ?) звуковой сигнал, если введена цифра

Вопрос 92

Опережающее описание подпрограмм используется тогда, когда необходимо описать

- а) ?) функцию, использующую поочередный вызов двух частей процедур
- б) ?) две и более подпрограммы, вложенные друг в друга
- в) ?) две подпрограммы, которые взаимно вызывают друг друга
- г) ?) последовательно более двух различных подпрограмм, каждая из которых имеет свой заголовок

Вопрос 93

Основное назначение функций WhereX и WhereY

- а) ?) определение координат нахождения курсора
- б) ?) установка курсора в заданную позицию экрана дисплея
- в) ?) изменение границ окна
- г) ?) контроль границ окна

Вопрос 94

Основное преимущество графического режима для интерфейса пользователя

- а) ?) различная цветовая гамма
- б) ?) хорошая наглядность
- в) ?) высокая разрешающая способность
- г) ?) большой выбор шрифтов

Вопрос 95

Основное преимущество использования массива открытого типа в том, что

- а) ?) можно работать с массивами любого размера
- б) ?) достигается значительная экономия памяти
- в) ?) упрощается обращение к подпрограмме
- ?) обеспечивается высокое быстродействие в работе

Вопрос 96

Основной недостаток использования цвета в графическом режиме для интерфейса пользователя заключается в

- а) ?) высоких требованиях к параметрам монитора

- б) ?) искаженном восприятии оцвеченной информации дальтониками
- в) ?) невозможности изменять цвет отдельных слов
- г) ?) низкой разрешающей способности цветного монитора

Вопрос 97

Откомпилированный файл модуля имеет расширение

- а) ?) .PAS
- б) ?) .EXE
- в) ?) .TXT
- г) ?) .TPU

Вопрос 98

Простейший диалог при вводе данных будет обеспечен, если программа содержит

- а) ?) последовательность операторов WRITELN, где первый используется для вывода пояснений, а последующие содержат списки вводимых переменных
- б) ?) последовательность операторов READ, где первый используется для вывода пояснений, а последующие содержат списки вводимых переменных
- в) ?) последовательность из оператора вывода WRITE(<пояснение>) и оператора ввода READLN(<список ввода>)
- г) ?) последовательность из оператора ввода READ(<список ввода>) и вывода WRITELN(<пояснение>)

Вопрос 99

Процедура PrimDeist должна вычислить: X:= A + B; Y:= A - B; где, A - тип Real, B - тип Integer; Заголовок процедуры запишется в виде

- а) ?) Procedure PrimDeist (A,B:real;Var X,Y:real)
- б) ?) Procedure PrimDeist (A:real;B:integer;Var X,Y:real)
- в) ?) Procedure PrimDeist (A:real;B:integer;Var X,Y:integer)
- г) ?) Procedure PrimDeist (A,B:real;Var X:real;Var Y:integer)

Вопрос 100

Процедура TextBackGround(Blue) выполняет операцию

- а) ?) заполнения окна голубым цветом
- б) ?) вывода текста голубым цветом
- в) ?) вывода текста синим цветом
- г) ?) заполнения окна синим цветом

Контролируемые компетенции: УК-1,ОПК-8.

Оценка компетенций осуществляется в соответствии с таблицей 4.

Вопросы к зачету

Не предусмотрено

Вопросы к экзамену

1. Структуры алгоритмов.
2. Алгоритмы линейной структуры.
3. Алгоритмы разветвляющейся структуры.
4. Алгоритмы циклической структуры.

5. Вычисления в цикле с несколькими одновременно изменяющимися параметрами.
6. Типы данных.
7. Литералы. Переменные.
8. Выражения и операции.
9. Арифметические операции.
10. Логические операции и операции сравнения.
11. Линейная программа.
12. Подключение библиотек.
13. Потоковый ввод и вывод.
14. Математические операции и функции.
15. Разветвляющаяся программа.
16. Оператор IF.
17. Оператор SWITCH.
18. Программа с циклической структурой.
19. Оператор FOR.
20. Операторы DO и WHILE.
21. Указатель (pointer) в C++.
22. Оператор получения адреса.
23. Адрес переменной.
24. Переменная-указатель.

Структуры алгоритмов. Алгоритмы линейной структуры.

1. Алгоритмы разветвляющейся структуры. Алгоритмы циклической структуры.
 2. Вычисления в цикле с несколькими одновременно изменяющимися параметрами.
 3. Типы данных. Литералы. Переменные.
 4. Выражения и операции. Арифметические операции.
- Логические операции и операции сравнения.
5. Линейная программа.
 6. Подключение библиотек.
 7. Потоковый ввод и вывод.
 8. Математические операции и функции.
 9. Разветвляющаяся программа.
 10. Оператор IF. Оператор SWITCH.
 11. Программа с циклической структурой.
 12. Оператор FOR. Операторы DO и WHILE.
 13. Указатель (pointer) в C++. Оператор получения адреса.
 14. Адрес переменной.
 15. Переменная-указатель.
 16. Адреса и указатели.
 17. Операции получения адреса.
 18. Указатели- константы и указатели-переменные.
 19. Определение массивов. Многомерные массивы.
 20. Массивы объектов. Массивы строк.

21. Простые функции. Передача аргументов в функцию.
22. Ссылки на аргументы. Область видимости и время жизни переменных.
23. Класс памяти.
24. Структуры. Локальные и глобальные структуры.
25. Доступ к полям структуры.
26. Вложенные структуры.
27. Перечисления
28. Простой класс.
29. Объекты программы и объекты реального мира.
30. Конструкторы.
31. Структуры. Классы, объекты и память.
32. Перегрузка унарных операций.
33. Перегрузка бинарных операций. Преобразование типов.
34. Базовый и производный классы.
35. Конструкторы производного класса.
36. Иерархия
37. Адреса и указатели.
38. Управление памятью.
39. Связный список.
40. Указатели на объекты и указатели.
41. Виртуальные функции.
42. Дружественные функции.
43. Статические функции.
44. Потоковые классы.
45. Потоковый ввод/вывод.
46. Указатели файлов.
47. Файловый ввод/вывод.

Структуры алгоритмов. Алгоритмы линейной структуры.

1. Алгоритмы разветвляющейся структуры.
2. Алгоритмы циклической структуры.
3. Вычисления в цикле с несколькими одновременно изменяющимися параметрами.
4. Типы данных. Литералы. Переменные.
5. Выражения и операции.
6. Арифметические операции.
7. Логические операции и операции сравнения.
8. Линейная программа.
9. Подключение библиотек.
10. Потоковый ввод и вывод.
11. Математические операции и функции.
12. Разветвляющаяся программа.
13. Оператор IF. Оператор SWITCH.
14. Программа с циклической структурой.
15. Оператор FOR. Операторы DO и WHILE.

16. Указатель (pointer) в C++. Оператор получения адреса.
17. Адрес переменной.
18. Переменная-указатель.
19. Адреса и указатели.
20. Операции получения адреса.
21. Указатели- константы и указатели-переменные.
22. Определение массивов. Многомерные массивы.
23. Массивы объектов. Массивы строк.
24. Простые функции. Передача аргументов в функцию.
25. Ссылки на аргументы.
26. Область видимости и время жизни переменных.
27. Класс памяти.
28. Структуры. Локальные и глобальные структур.
29. Доступ к полям структуры.
30. Вложенные структуры.
31. Перечисления
32. Простой класс.
33. Объекты программы и объекты реального мира.
34. Конструкторы.
35. Структуры. Классы, объекты и память.
36. Перегрузка унарных операций.
37. Перегрузка бинарных операций.
38. Преобразование типов.
39. Базовый и производный классы.
40. Конструкторы производного класса.
41. Иерархия

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

