

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Богдалова Елена Вячеславовна
Должность: Проректор по образовательной деятельности
Дата подписания: 31.07.2025 10:43:12
Уникальный программный ключ:
ec85dd5a839619d48ea76b2d23dba88a9c82094

**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)

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, характеризующих 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	УК-1.1. Знает: методы критического анализа и оценки современных научных достижений; основные принципы критического анализа. 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. 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; демонстрацией оценочных суждений в решении проблемных профессиональных ситуаций.
ОПК 8 Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	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. ОПК-8.2. Умеет: использовать современные, в том числе интерактивные, формы и методы воспитательной работы в урочной и внеурочной деятельности, дополнительном образовании детей. ОПК-8.3. Владеет: методами, формами и средствами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий, для осуществления проектной деятельности обучающихся, проведения

	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	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»	разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа				Умеет воспроизвести не менее 50 % основного материала курса, однако испытывает затруднения при решении практических задач
	Средний уровень Оценка «зачтено», «хорошо»	проблем и принятия решений в профессиональной деятельности.				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;	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»,	личности и общества; основы педагогичес				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	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», «удовлетвор ительно»	целеполаган ие и решать задачи профессио нальной педагогичес кой				Умеет воспроизвести не менее 50 % основного материала курса, однако испытывает затруднения при решении практических задач
	Средний уровень Оценка «зачтено», «хорошо»	кой деятельност и на основе специальны х научных знаний;				Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением полученных знаний, испытывает незначительные затруднения в решении задач
	Высокий уровень Оценка «зачтено», «отлично»	оценивать результатив ность собственной педагогичес кой деятельност и				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», «неудовлетворительно»	ОПК-8.3. Владеет алгоритмами и технологиям и осуществления профессиональной педагогической деятельности и на основе специальных научных знаний; приемами педагогической рефлексии; навыками развития у обучающихся 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. Поточковый 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. Потокосые классы.
11. Потокосый 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 детерменируемость ?

- а) окно будущей программы
- б) выражение логического типа
- в) сложный механизм, обеспечивающий высокую эффективную работу программисту
- г) при применении 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) разветвляющимися
- в) циклическими
- г) вспомогательными

Вопрос № 9

Двумерные массивы у которых число строк и столбцов совпадает называется?

- 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 однострочных 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

Прародителем 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) ?) TScrollBar
- 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 окцвечивает 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. Поточковый 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. Поточковый 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 структур.
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. Потокосовые классы.
45. Потокосовый 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. Потокосовый 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

[illegible]

