



**ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ГУМАНИТАРНО-МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ Г.КИЗИЛЮРТ**

Российская Федерация
Республика Дагестан,
368124, г. Кизилюрт,
ул. Вишневого, 170.

Тел.: +7(989) 476-00-15
E-mail: gmk.kizilurt@yandex.ru

ОДОБРЕНО

на педагогическом совете № 6
от «06» сентябрь 2021г.

УТВЕРЖДЕНО

директор ПОАНО «ГМК» г.Кизилюрт
О.М.Гасанов _____
от «01» ноябрь 2021г.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
(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
Квалификация выпускника – программист

г. Кизилюрт 2021г.

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 «неудовлетвно»	Критерии оценивания на «удовлетвно»	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 а станет больше b

і Когда а 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
- .. полужункциональное