



**ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
КИЗИЛЮРТОВСКИЙ МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ**

Российская Федерация
Республика Дагестан,

368118, г. Кизилюрт,
ул. Вишневого, 170.

Тел.: +7(989) 476-00-15

E- mail: omar.g4san@yandex.ru

ОДОБРЕНО

на педагогическом совете № 1
от «29» августа 2024г.

УТВЕРЖДЕНО

директор ПОАНО «КМК» г.Кизилюрт
О.М.Гасанов_____

Приказ №2 -О

от «29» августа 2024г.

**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 2024г.

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;

☐ отсутствует в теле цикла оператор, увеличивающий y

☐ не правильно заданы значения x и y перед циклом

☐ неверное условие в заголовке цикла while

Вопрос №9: Модификатор доступа - это:

☐ ключевое слово, регламентирующее тип доступа к определенному члену класса

☐ служебная функция, регламентирующая тип доступа к классу

☐ настройка интерфейса VC ++

☐ функция, управляющая доступом к программе

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

☐ проверка правильности данных переменной

☐ поиск данных переменной

☐ присвоение начального значения переменной

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

☐ блок операндов

☐ оператор присваивания

☐ тело функции

☐ цикл for

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

☐ при запуске программы (если определена как стартовая)

☐ когда ее вызовет другая функция

☐ после открытия консольного приложения Win32

☐ в конце программы

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

☐ 42

☐ 27

☐ 24

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

☐ C++

☐ Cobol

☐ HTML

☐ Assembler

Вопрос №15: Какие парадигмы программирования Вы знаете?

☐ наследование

☐ модульное

☐ структурное

☐ абстрактное

☐ полуфункциональное

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