



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

Российская Федерация  
Республика Дагестан,

368118, г. Кизилюрт,

ул. Вишневского, 170.

Тел.: +7(989) 476-00-15

E- mail: [omar.g4san@yandex.ru](mailto: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 стандартизованных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося.	Фонд тестовых заданий

### Критерии оценивания по дисциплине

№ п/п	Наимено вание оценочн ого средства	Критерии оценивания на «неудовлетвительно»	Критерии оценивания на «удовлетвительно»	Критерии оценивания на «хорошо»	Критерии оценивания на «отлично»
1	Тест	0% -50% правильных ответов – оценка «неудовлетворите льно»	51% - 64% правильных ответов – оценка «удовлетворите льно»	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;  
| Когда a станет больше b  
| Когда a станет равно b  
| Цикл не закончится  
| Сразу закончится

**Вопрос №2:** Если условие ложно, то...

| Выполняется то, что идет после команды then  
| Выполняется то, что идет после команды else

**Вопрос №3:** Алгоритм это...

| Последовательность команд, выполнение которых приводит нас к решению поставленной задачи.  
| Последовательность действий, выполнив которые мы можем запустить программу.  
| Задача, которую можно решить.

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

| точкой с запятой  
| точкой  
| запятой  
| тире  
| дефисом

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

наследование;  
 полиморфизм;  
 инкапсуляция;  
 классовый детерминизм.

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

| нет  
| 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 ...

| компилятор  
| ассемблер  
| лексема  
| язык программирования

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

- | отсутствует в теле цикла оператор, увеличивающий у
- | не правильно заданы значения x и у 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!"

- 43
- 40
- 36
- 37

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

- char p;
- тип\* имя\_указателя;
- int \*имя\_указателя;
- тип \*p;

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

- Для хранения буквенных значений.
- Для работы с функциями.
- Для хранения числовых значений.
- Для хранения числовых и буквенных значений.

**Вопрос №19:** Данные класса называются:

- полями;
- лесами;

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

- A = «обезьяна», B= «крокодил»
- A = «крокодил», B= «обезьяна»
- A = «обезьяна», B= «обезьяна»
- A = «крокодил», B= «крокодил»

**Вопрос №21:** Для чего нужен деструктор в C++?

- для уничтожения функции
- для обнуления переменной
- для возвращения системе области памяти, выделенной при выполнении конструктора, а также для закрытия файлов перед окончанием работы с объектом, открывшим этот файл
- 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:

- A=9, B=24
- A=21, B=7
- A=15, B=7

**Вопрос №23:** Какие действия недопустимы с указателями?

- | сложение и вычитание
- | получение адреса самого указателя
- | унарные операции изменения его значения
- | присваивание
- | вычисление логарифма

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

- | **ключевые слова**
  - | установленные идентификаторы
  - | вещественные имена
- Вопрос №25:** Конструкторы:
- | **наследуются;**
  - | не наследуются

**Вопрос №26:** Данные класса называются:

- | **полями;**
- | лесами;

**Вопрос №27.** В очереди реализуется принцип

- | LIFO
- | **FIFO**
- | Первый вошел – первый вышел

**Вопрос №28.** К линейным структурам данных относится

- “ **Очередь**
- “ **Стек**
- “ **Список**
- “ Дерево
- “ Двунаправленный 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?

- | **Для объявления функций**
- | Для описания функций
- | 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