

Комплект оценочных материалов по дисциплине
МДК. 01.03. Разработка мобильных приложений по специальности
09.02.07. Информационные системы и программирование

Задания закрытого типа

Задания закрытого типа на выбор правильного ответа

Задание 1: Что такое SDK в контексте разработки мобильных приложений?

- A) Специализированная платформа для хранения данных приложения.
- B) Набор инструментов и библиотек для разработки и тестирования приложений.
- C) Протокол для передачи данных между устройствами.

Правильный ответ: B) Набор инструментов и библиотек для разработки и тестирования приложений.

Компетенции (индикаторы): ОК 5

Задание 2: Какой язык программирования является основным для нативной разработки приложений под Android?

- A) Swift.
- B) Java.
- C) Objective-C.

Правильный ответ: B) Java.

Компетенции (индикаторы): ОК 4

Задание 3: Что представляет собой файл APK в экосистеме Android?

- A) Исходный код приложения.
- B) Установочный пакет для распространения приложения.
- C) База данных для хранения пользовательских настроек.

Правильный ответ: B) Установочный пакет для распространения приложения.

Компетенции (индикаторы): ОК 3

Задание 4: Какой фреймворк позволяет разрабатывать кросс-платформенные мобильные приложения с использованием JavaScript?

- A) Flutter.
- B) ReactNative.
- C) Xcode.

Правильный ответ: B) React Native.

Компетенции (индикаторы): ОК 2

Задание 5: Что такое "адаптивный дизайн" в разработке мобильных приложений?

- A) Способ шифрования данных в приложении.
- B) Подход к созданию интерфейса, который адаптируется под разные размеры

экранов.

С) Метод оптимизации производительности приложения.

Правильный ответ: В) Подход к созданию интерфейса, который адаптируется под разные размеры экранов.

Компетенции (индикаторы): ОК 1

Задания закрытого типа на установление соответствия

Задание 1: Установите соответствие между языком программирования и основной платформой для нативной разработки.

A) Swift - Android.

B) Java - iOS.

C) Java - Android.

Правильный ответ: C) Java - Android.

Компетенции (индикаторы): ОК 6

Задание 2: Установите соответствие между фреймворком и языком программирования, который он использует.

A) React Native - Dart.

B) Flutter - JavaScript.

C) Flutter - Dart.

Правильный ответ: C) Flutter - Dart.

Компетенции (индикаторы): ПК 1.6

Задание 3: Установите соответствие между термином в мобильной разработке и его кратким описанием.

A) APK - Установочный пакет для iOS.

B) APK - Установочный пакет для Android.

C) APK - База данных приложения.

Правильный ответ: B) APK - Установочный пакет для Android.

Компетенции (индикаторы): ПК 1.6

Задание 4: Установите соответствие между компонентом пользовательского интерфейса и его функцией.

- A) Button - Отображение текста без взаимодействия.
- B) Button - Элемент для ввода текста.
- C) Button - Элемент для запуска действия при нажатии.

Правильный ответ: C) Button - Элемент для запуска действия при нажатии.

Компетенции (индикаторы): ПК 1.2

Задание 5: Установите соответствие между инструментом разработки и его основным назначением.

- A) Android Studio - Разработка приложений для iOS.
- B) Xcode - Разработка приложений для Android.
- C) Android Studio - Интегрированная среда для разработки Android-приложений.

Правильный ответ: C) Android Studio - Интегрированная среда для разработки Android-приложений.

Компетенции (индикаторы): ПК 1.2

Задания закрытого типа на установление правильной последовательности

Задание 1: Установите правильную последовательность этапов жизненного цикла разработки мобильного приложения.

- A) 1. Разработка, 2. Планирование, 3. Тестирование, 4. Развертывание.
- B) 1. Планирование, 2. Дизайн, 3. Разработка, 4. Тестирование.
- C) 1. Тестирование, 2. Развертывание, 3. Планирование, 4. Дизайн.

Правильный ответ: B) 1. Планирование, 2. Дизайн, 3. Разработка, 4. Тестирование.

Компетенции (индикаторы): ОК 10

Задание 2: Установите правильную последовательность шагов для создания нового проекта в Android Studio.

- A) 1. Выбрать шаблон, 2. Установить Android Studio, 3. Запустить проект.
- B) 1. Запустить Android Studio, 2. Создать новый проект, 3. Выбрать шаблон и конфигурацию.
- C) 1. Выбрать конфигурацию, 2. Создать проект, 3. Установить SDK.

Правильный ответ: В) 1. Запустить Android Studio, 2. Создать новый проект, 3. Выбрать шаблон и конфигурацию.

Компетенции (индикаторы): ОК 9

Задание 3: Установите правильную последовательность шагов для установки SDK для разработки под Android.

А) 1. Скачать SDK, 2. Настроить переменные среды, 3. Установить Android Studio.

В) 1. Установить Android Studio, 2. Скачать SDK через SDK Manager, 3. Настроить эмулятор.

С) 1. Настроить эмулятор, 2. Скачать SDK, 3. Установить переменные среды.

Правильный ответ: В) 1. Установить Android Studio, 2. Скачать SDK через SDK Manager, 3. Настроить эмулятор.

Компетенции (индикаторы): ОК 8

Задание 4: Установите правильную последовательность этапов тестирования мобильного приложения.

А) 1. Интеграционное тестирование, 2. Модульное тестирование, 3. Приемочное тестирование.

В) 1. Модульное тестирование, 2. Интеграционное тестирование, 3. Приемочное тестирование.

С) 1. Приемочное тестирование, 2. Модульное тестирование, 3. Интеграционное тестирование.

Правильный ответ: В) 1. Модульное тестирование, 2. Интеграционное тестирование, 3. Приемочное тестирование.

Компетенции (индикаторы): ОК 7

Задание 5: Установите правильную последовательность шагов для публикации приложения в Google Play Store.

А) 1. Создать аккаунт разработчика, 2. Загрузить APK, 3. Проверить приложение.

В) 1. Загрузить APK, 2. Создать аккаунт, 3. Оплатить регистрацию.

С) 1. Создать аккаунт разработчика, 2. Оплатить регистрацию, 3. Загрузить APK и заполнить описание.

Правильный ответ: С) 1. Создать аккаунт разработчика, 2. Оплатить регистрацию, 3. Загрузить APK и заполнить описание.

Компетенции (индикаторы): ОК 6

Задания открытого типа

Задания открытого типа на дополнение

Задание 1: Основной язык программирования для нативной разработки приложений под Android - _____.

- A) Swift
- B) Java
- C) Python

Правильный ответ: B) Java

Компетенции (индикаторы): ОК 8

Задание 2: Фреймворк для кросс-платформенной разработки мобильных приложений, который использует язык Dart - _____.

- A) React Native
- B) Flutter
- C) Ionic

Правильный ответ: B) Flutter

Компетенции (индикаторы): ОК 4

Задание 3: Компонент пользовательского интерфейса в Android, предназначенный для отображения текста - _____.

- A) Button
- B) TextView
- C) ImageView

Правильный ответ: B) TextView

Компетенции (индикаторы): ОК 3

Задание 4: Процесс проверки мобильного приложения на наличие ошибок и соответствие требованиям перед выпуском - _____.

- A) Debugging
- B) Testing
- C) Deployment

Правильный ответ: B) Testing

Компетенции (индикаторы): ОК 2

Задание 5: Инструмент для управления версиями кода и совместной работы в команде разработчиков - _____.

- A) Git
- B) Android Studio
- C) Emulator

Правильный ответ: A) Git

Компетенции (индикаторы): ОК 1

Задания открытого типа с кратким свободным ответом

Задание 1: Основные функции ОС

Дополните предложение одним словом: "Одна из основных функций ОС — управление _____ для Задание 1: Какой основной язык программирования используется для нативной разработки приложений под iOS?"

Правильный ответ: Swift

Компетенции (индикаторы): ПК 1.6

Задание 2: Назовите инструмент, который позволяет эмулировать работу мобильного устройства на компьютере для тестирования приложений?

Правильный ответ: Emulator

Компетенции (индикаторы): ПК 1.2

Задание 3: Как называется формат файла, используемый для распространения приложений в экосистеме Android?

Правильный ответ: APK

Компетенции (индикаторы): ПК 1.6

Задание 4: Какой фреймворк позволяет создавать кросс-платформенные приложения с помощью JavaScript и React?

Правильный ответ: React Native

Компетенции (индикаторы): ПК 1.2

Задание 5: Как называется процесс оптимизации мобильного приложения для улучшения производительности и снижения потребления ресурсов?

Правильный ответ: Optimization

Компетенции (индикаторы): ПК 1.6

Задания открытого типа с развернутым ответом

Задание 1

Какой язык программирования наиболее часто используется для разработки приложений под Android?

Правильный ответ: Java

Компетенции (индикаторы): ОК 7

Задание 2

Назовите платформу, позволяющую создавать кроссплатформенные мобильные приложения на языке Dart.

Правильный ответ: Flutter

Компетенции (индикаторы): ОК 8

Задание 3

Как называется среда разработки (IDE), популярная для создания iOS-приложений?

Правильный ответ: Xcode

Компетенции (индикаторы): ОК 9

Задание 4

Какое операционное системе предназначен SDK для разработки приложений с использованием Kotlin?

Правильный ответ: Android

Компетенции (индикаторы): ОК 10

Задание 5

Какая технология позволяет создавать мобильные приложения с использованием HTML, CSS и JavaScript?

Правильный ответ: React Native

Компетенции (индикаторы): ОК 11