

**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 кроссплатформенные мобильные приложения с использованием JavaScript?

- A) Flutter.
- B) React Native.
- 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. Развёртывание.
- B) 1. Планирование, 2. Дизайн, 3. Разработка, 4. Тестирование.
- C) 1. Тестирование, 2. Развёртывание, 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.
- Б) 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.
- Б) 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.
- Б) 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 кроссплатформенной 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