

Комплект оценочных материалов по дисциплине
«Технология программирования»

Задания закрытого типа

Задания закрытого типа на выбор правильного ответа

1. Выберите один правильный ответ.

Результатом освоения дисциплины «Технология программирования» в необходимом объеме является:

- А) знание синтаксиса языка программирования
- Б) знание основных конструкций языка программирования
- В) знание синтаксиса и семантики конструкций языка программирования, умение применять различные технологии программирования на практике
- Г) умение использовать средства разработки программного обеспечения

Правильный ответ: В

Компетенции: ПК-5

2. Выберите один правильный ответ.

Наиболее эффективной формой контроля результатов освоения студентами темы «Операторы ввода-вывода» является:

- А) тесты открытого типа
- Б) тесты закрытого типа
- В) контрольная работа
- Г) устный опрос

Правильный ответ: Г

Компетенции: ПК-5

3. Выберите один правильный ответ.

Подключение заголовочных файлов библиотек на языке С++ выполняется при помощи директивы

- А) #header
- Б) #input
- В) #include
- Г) #library

Правильный ответ: В

Компетенции: УК-1

4. Выберите один правильный ответ.

Строчный литерал на языке С++ заключается в

- А) обратные одинарные кавычки, например, `абс`
- Б) угловые кавычки, например, «абс»
- В) прямые одинарные кавычки, например, 'абс'
- Г) двойные кавычки, например, "абс"

Правильный ответ: Г

Компетенции: УК-1

Задания закрытого типа на установление соответствие

Установите правильное соответствие.

Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого столбца.

1. Установите соответствие между операциями и их обозначениями на языке С++

- | | |
|------------------------------|-------|
| 1) операция больше или равно | A) != |
| 2) операция равно | Б) >= |
| 3) операция неравно | В) == |

Правильный ответ: 1-Б, 2-В, 3-А

Компетенции: УК-1

1) Установите соответствие между названиями типов данных и их обозначениями на языке С++

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1) символьный | A) double |
| 2) логический | Б) int |
| 3) целый | В) char |
| 4) вещественный | Г) bool |

Правильный ответ: 1-В, 2-Г, 3-Б, 4-А

Компетенции: УК-1

2) Установите соответствие между обозначением арифметических операций на языке С++ и их названиями

- | | |
|------|--------------------------------|
| 1) / | А) операция умножение |
| 2) - | Б) операция остаток от деления |
| 3) * | В) операция вычитание |
| 4) % | Г) операция деление |

Правильный ответ: 1-Г, 2-В, 3-А, 4-Б

Компетенции: УК-1

3) Установите соответствие между названиями циклов и их обозначениями на языке С++

- | | |
|------------------------|-------------|
| 1) цикл со счетчиком | А) while |
| 2) цикл с постусловием | Б) do while |
| 3) цикл с предусловием | В) for |

Правильный ответ: 1-В, 2-Б, 3-А

Компетенции: УК-1

Задания закрытого типа на установление правильной последовательности

Установите правильную последовательность.

Запишите правильную последовательность букв слева направо.

1. Установите правильную последовательность описания переменной на языке C++

- А) задать имя переменной
- Б) задать тип переменной
- В) инициализировать переменную (при необходимости)

Правильный ответ: Б, А, В

Компетенции: УК-1

2. Установите приоритет операций в порядке их возрастания на языке C++

- А) операция вычитания
- Б) операция логическое ИЛИ
- В) операция остаток от деления
- Г) операция неравно

Правильный ответ: Б, Г, А, В

Компетенции: УК-1

3. Установите правильную последовательность создания программы на языке C++

- А) создание исполняемого файла
- Б) создание объектного файла
- В) обработка препроцессором
- Г) создание исходного файла с текстом программы

Правильный ответ: Г, В, Б, А

Компетенции: УК-1

Задания открытого типа

Задания открытого типа на дополнение

Напишите пропущенное слово (словосочетание)

1. Переменная – это _____ памяти, предназначенная для хранения данных.

Правильный ответ: область

Компетенции: УК-1

2. Операция – это некоторое _____, такое как сложение, вычитание, умножение, деление и т.д.

Правильный ответ: действие

Компетенции: УК-1

3. Аргумент, над которым производится операция называется _____.

Правильный ответ: операндом

Компетенции: УК-1

4. Символ, при помощи которого обозначается та или иная операция называется _____.

Правильный ответ: оператором

Компетенции: УК-1

5. На языке C++, в консольных приложениях, для ввода значений с клавиатуры используется поток ввода, обозначаемый как _____.

Правильный ответ: cin

Компетенции: УК-1

6. На языке C++, в консольных приложениях, для вывода значений в консоль (на экран) используется поток вывода, обозначаемый как _____.

Правильный ответ: cout

Компетенции: УК-1

Задания открытого типа с кратким свободным ответом

Напишите пропущенное слово (словосочетание)

1. Массив – это _____ последовательность ячеек одинакового типа, обозначаемая одним именем.

Правильный ответ: пронумерованная/нумерованная

Компетенции: УК-1

2. Массив символов, на языке С++, является строкой, если он заканчивается символом _____.

Правильный ответ: терминальный ноль/ноль/\'0/ '\0'

Компетенции: УК-1

3. Если операция имеет два операнда, то она называется _____.

Правильный ответ: бинарной/двуиместной/двуместной

Компетенции: УК-1

4. Если операция имеет один operand, то она называется _____.

Правильный ответ: унарной/одноместной

Компетенции: УК-1

Напишите требуемый результат

5. Какое число будет выведено в консоль в следующем фрагменте программного кода на языке С++ ?

```
int x, y, z;
x = 1; y = 4;
z = (short)((x + y) / 2);
cout << z << endl;
```

Правильный ответ: 2/число 2/два/число два

Компетенции: УК-1

Задания открытого типа с развернутым ответом

1. Из предложенного текста выделите основные понятия, которые необходимы для проведения учебного занятия по теме «Общая структура программы на языке С/С++».

Создание исполняемой программы из исходного кода

Создание файла исполняемой программы из исходного кода на С++ в общем случае состоит из нескольких этапов:

1. Исходный код программы располагается в одном или нескольких текстовых файлах. В одном из таких файлов должна находиться функция с которой начинается выполнение программы. Эта функция называется точкой входа в программу.

2. Препроцессор обрабатывает все директивы (команды) препроцессора (например, директиву `#include`).

3. Компилятор обрабатывает каждый файл с исходным кодом и создает из него объектный файл, который содержит машинный код. Если исходный код расположен в нескольких файлах, для каждого файла создается свой объектный файл.

4. Компоновщик (линкер или линковщик) объединяет все объектные файлы в единую исполняемую программу. Данный процесс называется компоновкой или линковкой.

Время выполнения – 15 минут

Ожидаемый результат:

А) Препроцессор – компонент, обрабатывающий специальные команды (директивы препроцессора)

Б) Компилятор – программа, создающая машинный код из исходного текста

В) Компоновщик – программа, которая производит сборку объектных файлов в один исполняемый файл

Г) Директива препроцессора – это специальная команда, которую обрабатывает препроцессор

Д) Точка входа в программу – функция с которой начинается выполнение программы

Критерии оценивания:

Наличие минимум трёх понятий из приведенных в ожидаемом результате.

Компетенции: ПК-4

2. Из предложенного текста выделите основные понятия, которые необходимы для проведения учебного занятия по теме «Циклы».

Циклы в языке программирования С++

Циклы в программировании нужны для того, чтобы повторять одни и те же действия несколько раз. Циклы позволяют выполнять некоторый набор инструкций множество раз, пока соблюдается определенное условие. В языке C++ имеются следующие виды циклов:

- Цикл `for` (цикл со счетчиком). Количество итераций цикла (как правило) определяется переменной-счетчиком цикла
- Цикл `while` (цикл с предусловием). Условие проверяется перед выполнением тела цикла. Если условие ложно, то цикл не выполнится.
- Цикл `do..while` (цикл с постусловием). Тело цикла всегда выполняется хотя бы один раз (вне зависимости от условия), затем проверяется условие.

Итерация в цикле — это полное выполнение тела цикла. Другими словами, если цикл выполнился полностью, значит, прошла одна итерация цикла.

Время выполнения – 15 минут

Ожидаемый результат:

- А) Цикл со счетчиком – это вид цикла, количество итераций которого (как правило) определяется переменной-счетчиком цикла.
- Б) Цикл с предусловием – это вид цикла, в котором условие проверяется перед выполнением тела цикла. Если условие ложно, то цикл не выполнится.
- В) Цикл с постусловием – это вид цикла, в котором тело цикла всегда выполняется хотя бы один раз (вне зависимости от условия), затем проверяется условие.
- Г) Итерация – это полное выполнение тела цикла.
- Д) Цикл – последовательность повторяющихся действий.

Критерии оценивания:

Наличие минимум трёх понятий из приведенных в ожидаемом результате.

Компетенции: ПК-4

Экспертное заключение

Представленный комплект оценочных материалов по дисциплине «Технология программирования» соответствует требованиям ФГОС ВО.

Предлагаемые оценочные материалы адекватны целям и задачам реализации основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение(по отраслям).

Виды оценочных средств, включенные в представленный фонд, отвечают основным принципам формирования ФОС.

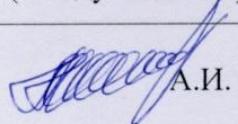
Разработанные и представленные для экспертизы оценочные материалы рекомендуются к использованию в процессе подготовки обучающихся по указанному направлению.

Председатель учебно-методической
комиссии института компьютерных
систем и информационных технологий



Н.Н. Ветрова

Лист изменений и дополнений

№ п/п	Виды дополнений и изменений	Дата и номер протокола заседания кафедры (кафедр), на котором были рассмотрены и одобрены изменения и дополнения	Подпись (с расшифровкой) заведующего кафедрой (заведующих кафедрами)
1	В фонд оценочных средств добавлен комплект оценочных материалов	26.02.2025 г., №14	 А.И. Горбунов