ПРИЛОЖЕНИЕ

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«Рязанский государственный радиотехнический университет имени В.Ф. Уткина»**

КАФЕДРА «ЭЛЕКТРОННЫЕ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**«Визуальное программирование»**

Направление подготовки – 02.03.03 «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем»

ОПОП академического бакалавриата

«Математическое обеспечение и администрирование информационных систем»

Квалификация (степень) выпускника — бакалавр

Форма обучения — очная, очно-заочная

1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Оценочные материалы – это совокупность учебно-методических материалов (практических заданий, описаний форм и процедур проверки), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части ОПОП.

Цель – оценить соответствие знаний, умений и владений, приобретенных обучающимся в процессе изучения дисциплины, целям и требованиям ОПОП в ходе проведения промежуточной аттестации.

Основная задача – обеспечить оценку уровня сформированности компетенций, закрепленных за дисциплиной.

Контроль знаний обучающихся проводится в форме промежуточной аттестации. Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Форма проведения экзамена – тестирование, письменный опрос по теоретическим вопросам.

2 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Сформированность каждой компетенции (или ее части) в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

1. пороговый уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;
2. продвинутый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенций по завершении освоения дисциплины;
3. эталонный уровень характеризуется максимально возможной выраженностью компетенций и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Уровень освоения компетенций, формируемых дисциплиной:
Описание критериев и шкалы оценивания тестирования:

|  |  |
| --- | --- |
| **Шкала оценивания** | **Критерий** |
| 3 балла(эталонный уровень) | уровень усвоения материала, предусмотренного программой:процент верных ответов на тестовые вопросы от 85 до 100% |
| 2 балла(продвинутый уровень) | уровень усвоения материала, предусмотренного программой:процент верных ответов на тестовые вопросы от 70 до 84% |
| 1 балл(пороговый уровень) | уровень усвоения материала, предусмотренного программой:процент верных ответов на тестовые вопросы от 50 до 69% |
| 0 баллов | уровень усвоения материала, предусмотренного программой:процент верных ответов на тестовые вопросы от 0 до 49% |

**Описание критериев и шкалы оценивания теоретического вопроса:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Шкала оценивания** | **Критерий** |
| 3 балла(эталонный уровень) | выставляется студенту, который дал полный ответ на вопрос,показал глубокие систематизированные знания, смог привести примеры, ответил на дополнительные вопросы преподавателя |
| 2 балла (продвинутый уровень) | выставляется студенту, который дал полный ответ на вопрос, но на некоторые дополнительные вопросы преподавателя ответил только с помощью наводящих вопросов |
| 1 балл (пороговый уровень) | выставляется студенту, который дал неполный ответ на вопрос в билете и смог ответить на дополнительные вопросы только с помощью преподавателя  |
| 0 баллов | выставляется студенту, который не смог ответить на вопрос |

На промежуточную аттестацию (экзамен) выносится тест, два теоретических вопроса. Максимально студент может набрать 9 баллов. Итоговый суммарный балл студента, полученный при прохождении промежуточной аттестации, переводится в традиционную форму по системе «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

**Оценка «отлично»** выставляется студенту, который набрал в сумме 9 баллов (выполнил все задания на эталонном уровне). Обязательным условием является выполнение всех предусмотренных в течение семестра практических и лабораторных работ.

**Оценка «хорошо»** выставляется студенту, который набрал в сумме от 6 до 8 баллов при условии выполнения всех заданий на уровне не ниже продвинутого. Обязательным условием является выполнение всех предусмотренных в течение семестра практических и лабораторных работ.

**Оценка «удовлетворительно»** выставляется студенту, который набрал в сумме от 3 до 5 баллов при условии выполнения всех заданий на уровне не ниже порогового. Обязательным условием является выполнение всех предусмотренных в течение семестра практических и лабораторных работ.

**Оценка «неудовлетворительно»** выставляется студенту, который набрал в сумме менее 3 баллов, либо имеет к моменту проведения промежуточной аттестации несданные практические или лабораторные работы.

3 ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Контролируемые разделы (темы) дисциплины** | **Код контролируемой компетенции (или её части)** | **Вид, метод, форма оценочного мероприятия** |
| Основы работы с платформой .NET Framework | **ОПК-3.1** | **Экзамен** |
| Объектно-ориентированное программирование в языке C# | **ОПК-2.2** | **Экзамен** |
| Работа с .NET Framework | **ОПК-3.1** | **Экзамен** |
| Создание пользовательских приложений на языке C# | **ОПК-2.1****ОПК-3.1** | **Экзамен** |

1. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
	1. **Промежуточная аттестация в форме экзамена**

|  |  |
| --- | --- |
| **Код компетенции** | **Результаты освоения ОПОП Содержание компетенций** |
| ОПК-2 | Способен применять современный математический аппарат, связанный с проектированием, разработкой, реализацией и оценкой качества программных продуктов и программных комплексов в различных областях человеческой деятельности |

**ОПК-2.1 Применяет современный математический аппарат, связанный с проектированием и оценкой качества программных продуктов в различных областях деятельности**

**Типовые тестовые вопросы**

1. Что не относится к основным элементам приложения WindowsForms?

 Форма

 **Интерфейс**

 Элемент управления

2. От какого класса должен наследоваться пользовательский элемент управления?

 ApplicationException

 TextBox

 Button

 **Control**

3. Что является способом редактирования элементов управления и форм?

 **Свойства**

 События

 Конструкторы

 Поля

4. Что используется для разработки мобильных приложений?

 WPF

 **Xamarin**

 ASP.NET

5. Для каких платформ нельзя создавать приложения с использованием Xamarin.Forms?

 iOS

 Android

 Windows

 **Linux**

6. Что позволяет делать Android Design?

 Компилировать мобильные приложения

 **Создавать интерфейс без редактирования XAML**

 Запускать Android-эмулятор

7. Что не относится к технологиям разработки веб-приложений?

 ASP.NET MVC

 Razor Pages

 Blazor

 **Blazer Pages**

8. Какое расширение имеет страница ASP.NET приложения?

 XML

 XAML

 **CSHTML**

 HTTP

9. Что означает аббревиатура MVC?

 Mapping-View-Control

 Model-Verify-Controller

 **Model-View-Controller**

 Match-Virtual-Control

10. Какой метод вызывается в URL http://localhost:8080/User/Add ?

 User.Add()

 Controller.User.Add()

 **UserController.Add()**

 User.Index()

**Типовые вопросы открытого типа:**

1. Приложение WindowsForms представляет собой … (**событийно ориентированное приложение, поддерживаемое Microsoft .NET Framework**)

2. Визуальная поверхность, на которой выводится информация для пользователя – это … (**форма**)

3. Отдельный элемент пользовательского интерфейса, предназначенный для отображения или ввода данных – это … (**элемент управления**).

4. Платформа с открытым исходным кодом, предназначенная для построения современных производительных приложений для iOS, Android и Windows – это … (**Xamarin**)

5. Целевая версия Android указывает … (**версию Android, в которой предназначено запускать приложение**).

6. В инфраструктуре MVC контроллеры – это классы C#, обычно производные от класса … (**System.Web.Mvc.Controller**)

7. Каждый запрос, поступающий в MVC приложение, обрабатывается … (**контроллером**)

8. По умолчанию в контроллере веб-приложения вызывается метод … (**Index()** )

9. Механизм визуализации в веб-приложениях имеет название … (**Razor**)

10. Компоненты веб-приложения, формирующие пользовательские страницы для отображения данных из модели, называются … (**представлениями**)

**ОПК-2.2 Применяет современный математический аппарат, связанный с разработкой и реализацией программных продуктов и программных комплексов в различных областях деятельности**

**Типовые тестовые вопросы**

1. Какой класс является базовым для всех остальных классов?

 System

 **Object**

 Class

 Value

2. Какой член класса не относится к функциям-членам?

 **событие**

 финализатор

 конструктор

 индексатор

3. Какой механизм полиморфизма использует позднее связывание?

 **переопределение**

 перегрузка

 перекрытие

4. Можно ли создать экземпляр абстрактного класса?

 да

 **нет**

 зависит от ситуации

5. Каким ключевым словом в базовом классе помечается метод, помеченный как override в производном классе?

 abstract

 **virtual**

 new

 static

6. Допустимо ли в .NET множественное наследование от классов?

 да

 **нет**

 зависит от ситуации

7. Какое ключевое слово при объявлении класса запрещает наследование от него?

 virtual

 **sealed**

 static

 abstract

8. Можно ли создать статический член класса в нестатическом классе?

 **да**

 нет

9. Какой модификатор доступа ограничивает доступ текущей сборкой?

 public

 private

 **internal**

 protected

10. Какой метод не наследуется из класса object?

 Equals

 **GetEnumerator**

 ToString

 GetHashCode

**Типовые вопросы открытого типа:**

1. Член класса, который вызывается при уничтожении экземпляра класса, называется … (**финализатором**).

2. Класс, от которого запрещено наследование, называется … (**запечатанным**).

3. Механизм ООП, при котором в одном классе объявляется несколько методов с одним именем и разной сигнатурой – это … (**перегрузка**).

4. При перекрытии метода используется механизм … (**раннего**) связывания.

5. В C# значимые типы напрямую наследуются от класса … (**ValueType**).

6. Для доступа к члену базового класса из производного класса используется ключевое слово … (**base**).

7. Основной единицей инкапсуляции в C# является … (**класс**).

8. Способность языка позволять строить новые определения классов на основе определений существующих классов – это … (**наследование**).

9. Для описания сущностей, не имеющих конкретного воплощения, используется … (**абстрактный**) класс.

10. При раннем связывании формирование кода происходит на этапе … (**компиляции**).

|  |  |
| --- | --- |
| **Код компетенции** | **Результаты освоения ОПОП Содержание компетенций** |
| ОПК-3 | Способен применять современные информационные технологии, в том числе отечественные, при создании программных продуктов и программных комплексов различного назначения |

**ОПК-3.1 Применяет современные информационные технологии, в том числе отечественные, при создании программных продуктов и программных комплексов различного назначения**

**Типовые тестовые вопросы**

1. Каким ключевым словом обозначается пространство имен?

 static

 **namespace**

 using

 readonly

2. Какой интерфейс должен реализовать коллекция, используемая в цикле foreach?

 **IEnumerable**

 IEnumerator

 IList

 ICollection

3. Как расшифровывается аббревиатура JIT?

 **Just-in-Time**

 Journal-in-Transaction

 Just-into-Timespan

 Java-internal-Translation

4. Какой класс используется для снижения затрат памяти при работе со строками?

 String

 Regex

 **StringBuilder**

 StreamReader

5. Какой механизм .NET позволяет избежать проблем упаковки-распаковки и дублирования кода?

 делегаты

 **обобщения**

 события

 сборка мусора

6. В каком пространстве имён содержится класс Regex?

 System.Collections.Generic

 System.IO

 **System.Text.RegularExpressions**

 System.Text

7. Как можно инициализировать делегат?

 имя метода

 лямбда-функция

 анонимный метод

 **всё вышеперечисленное**

8. В каком свойстве исключения хранится информация о стеке вызовов?

 Data

 **StackTrace**

 Message

 InnerException

9. Какой интерфейс используется при работе с неуправляемыми ресурсами?

 ICollection

 IFile

 **IDisposable**

 IEquatable

10. С какой областью памяти работает сборщик мусора?

 стек

 **управляемая куча**

 стек и управляемая куча

 ничего из вышеперечисленного

**Типовые вопросы открытого типа:**

1. Для хранения ссылки на метод используется … (**делегат**).

2. При работе с событиями используется механизм … (**публикации-подписки**).

3. Объекты значимых типов хранятся в … (**стеке**).

4. Для хранения очень больших объектов используется специальная куча … (**Large object heap**).

5. Во время работы программы при нехватке памяти для создания новых объектов начинает работать… (**сборщик мусора**).

6. Стандартный делегат, не имеющий возвращаемого значения – это … (**Action**).

7. Для работы с исключениями используется стандартный класс … (**Exception**).

8. При создании обобщенного класса код where T : struct означает, что T должен быть … (**структурой**).

9. Необобщенные коллекции содержат объекты типа … (**object**).

10. Класс StreamReader используется для … (**чтения из файла**).

**Типовые теоретические вопросы для экзамена по дисциплине**

1. NET. Основные понятия. Диспетчер пакетов NuGet.
2. .NET. Common Language Runtime.
3. .NET. Just-in-Time компиляция.
4. Структура Solution. Структура проекта.
5. Язык C#. Типы данных. Пространство имен.
6. Параметры методов. Ключевые слова in, out и params.
7. Принципы ООП. Класс. Понятие, описание. Использование ключевого слова partial.
8. Класс. Данные-члены. Примеры.
9. Класс. Функции-члены. Примеры.
10. Статический класс. Статические члены класса.
11. Инкапсуляция. Понятие, реализация в C#.
12. Наследование. Основные понятия. Ключевое слово base. Запечатанный класс.
13. Абстрактные классы. Абстрактные и виртуальные методы.
14. Интерфейс. Основные понятия. Ковариантность и контравариантность интерфейсов.
15. Полиморфизм. Основные понятия. Раннее и позднее связывание.
16. Полиморфизм. Переопределение, перекрытие и перегрузка методов.
17. Строки. Тип string и класс String.
18. Класс StringBuilder. Основные методы. В каких случаях используется.
19. Регулярные выражения. Для чего используются. Примеры регулярных выражений. Класс Regex.
20. Типобезопасность. Упаковка и распаковка. Примеры.
21. Обобщения. Основные понятия, достоинства. Ограничения дженериков.
22. Обобщения. Наследования дженериков. Ковариантность и контравариантность.
23. Коллекции. Основные понятия. Типы коллекций. Примеры.
24. Перечислитель. Интерфейсы IEnumerable и IEnumerator и их обобщенные версии. Итератор.
25. Делегаты. Определение. Свойства делегатов. Синтаксис объявления, инициализации и вызова.
26. Делегаты. Ковариантность и контравариантность делегатов. Примеры.
27. Анонимные функции. Использование лямбда-выражений и анонимных методов при инициализации делегатов.
28. Мультикаст-делегаты. Основные понятия. Пример.
29. Стандартные делегаты. Примеры и особенности использования.
30. Исключения. Обработка исключений. Класс Exception.
31. Исключения. Создание специальных исключений. Пример.
32. События. Основные понятия. Механизм публикации/подписки. Обработчики событий.
33. События. Порядок работы с событиями. Статические, виртуальные и запечатанные события. Примеры.
34. События. Делегаты и события. EventHandler и EventArgs.
35. LINQ. Основные понятия.
36. LINQ. Fluent синтаксис. Использование лямбда-выражений.
37. LINQ. Выражения запросов. Анонимные типы.
38. LINQ. Подзапросы. Создание пользовательских LINQ.
39. LINQ. Отложенное выполнение.
40. Файловая система. Работа с дисками и каталогами.
41. Файловая система. Работа с файлами. Чтение и запись.
42. Сборка мусора. Основные функции сборщика мусора. Преимущества и основные этапы сборки мусора.
43. Сборка мусора. Корневые элементы. Large object heap.
44. Сборка мусора. Основные этапы сборки мусора. Поколения.
45. Финализация. Основные понятия и этапы.
46. Неуправляемые ресурсы. Шаблон dispose.
47. Windows Forms. Общие понятия. Структура проекта. Форма.
48. Windows Forms. Элементы управления. Описание пользовательского элемента управления.
49. Windows Forms. Свойства форм и элементов управления. События и их обработчики.
50. Xamarin. Основные понятия. Достоинства.
51. Xamarin. Архитектура Xamarin приложений.
52. Xamarin. Конструктор Android Designer. Библиотеки Xamarin.
53. Xamarin. Структура проекта Xamarin. XAML.
54. Архитектурный шаблон MVC. Основные понятия. Преимущества. Реализация MVC в ASP.NET.
55. ASP.NET. Структура проекта ASP.NET.
56. Маршрутизация URL. Маршрутизация в проектах MVC и Razor Pages.