

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламирзоев Назим Лидиевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 03.06.2022
Уникальный программный ключ:
5cf0d6f89e80f49a334f6a4ba58e91f3326b9926

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

МДК.01.03 Разработка мобильных приложений

специальность

09.02.07 Информационные системы и
программирование

квалификация

программист

уровень образования

СПО на базе основного общего образования/
среднего общего образования

Разработчик



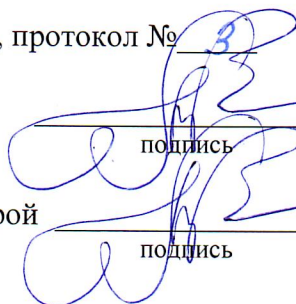
подпись

АйгуMOV Т.Г., к.э.н., доцент

Фонд оценочных средств обсужден на заседании кафедры ПОВТиАС

« 1 » 11 2022 г., протокол № 3

Зав. кафедрой ПОВТиАС



подпись

АйгуMOV Т.Г., к.э.н., доцент

Зав. выпускающей кафедрой



подпись

АйгуMOV Т.Г., к.э.н., доцент

г. Махачкала - 2022

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ | 3 |
| 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ | 3 |
| 3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ..... | 5 |
| 3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам | 5 |
| 3.2. Перечень заданий для текущего контроля..... | 10 |
| 4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ.. | 12 |
| 5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ..... | 18 |

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств (ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины МДК.01.03 «Разработка мобильных приложений» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений, обучающихся (в т.ч. по самостоятельной работе студентов, далее – СРС), освоивших программу данной дисциплины.

Целью фонда оценочных средств является установление соответствия уровня подготовки обучающихся требованиям ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочей программой дисциплины МДК.01.03 «Разработка мобильных приложений» предусмотрено формирование следующих компетенций:

1) ПК 1.2 Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием;

2) ПК 1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ

Формой аттестации по учебной дисциплине является экзамен.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих знаний, умений, а также динамика формирования профессиональных компетенций.

Таблица 1

| Результаты обучения: знания, умения, практический опыт | Формируемые виды деятельности/ компетенции |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Знать: | Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.2 |
| З1 - основные этапы разработки программного обеспечения; | |
| З2 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования; | |
| З3 - знание API современных мобильных операционных систем. | |
| Уметь: | |
| У1 - создавать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль; | |
| У2 - оформлять документацию на программные средства; | |
| У3 - осуществлять разработку кода программного модуля на языках низкого и высокого уровней в том числе для мобильных платформ. | |
| Иметь практический опыт в: | |
| П1 - разрабатывать код программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля. | |
| П2 - разрабатывать мобильные приложения. | |
| Знать: | Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.6 |
| З1 - основные этапы разработки программного обеспечения; | |
| З2 - основные принципы технологии структурного и | |

| Результаты обучения: знания, умения, практический опыт | Формируемые виды деятельности/ компетенции |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| объектно-ориентированного программирования | |
| Уметь: | |
| У1 - осуществлять разработку кода программного модуля на современных языках программирования; | |
| У2 - оформлять документацию на программные средства. | |
| Иметь практический опыт в: | |
| П1 - разрабатывать мобильные приложения. | |

3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

Предметом оценки служат знания, умения и практический опыт, предусмотренные ФГОС СПО, направленные на формирование профессиональных компетенций.

Таблица 2

Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

| Элемент учебной дисциплины | Формы и методы контроля | | | |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| | Текущий контроль | | Промежуточная аттестация | |
| | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт |
| Тема 1. Введение в разработку Android приложений | Практическая работа №1; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 2. Первое Android - приложение | Практическая работа №2; Лабораторная работа №1; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 3. Android и модель MVC | Практическая работа №3; Лабораторная работа №2; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 4. Жизненный цикл активности | Практическая работа №4; Лабораторная работа №3; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины | Формы и методы контроля | | | |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| | Текущий контроль | | Промежуточная аттестация | |
| | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт |
| Тема 5. Добавление второй активности | Письменная работа; Практическая работа №5; Лабораторная работа №4; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 6. UI - Фрагменты | Практическая работа №6; Лабораторная работа №5; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 7. Макеты и виджеты | Практическая работа №7; Лабораторная работа №6; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 8. Вывод списка и ListFragment | Практическая работа №8; Лабораторная работа №7; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины | Формы и методы контроля | | | |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| | Текущий контроль | | Промежуточная аттестация | |
| | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт |
| Тема 9. Аргументы фрагментов | Практическая работа №9; Лабораторная работа №8; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 10. ViewPager | Письменная работа; Практическая работа №10; Лабораторная работа №9; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 11. Диалоговые окна | Практическая работа №11; Лабораторная работа №10; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины | Формы и методы контроля | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| | Текущий контроль | | Промежуточная аттестация | |
| | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт |
| Тема 12. Панель Инструментов | Практическая работа №12; Лабораторная работа №11; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 13. База данных SQLite | Практическая работа №13; Лабораторная работа №12; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |
| Тема 14. Неявные интенты | Практическая работа №14; Лабораторная работа №13; Устный опрос | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

| Элемент учебной дисциплины | Формы и методы контроля | | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| | Текущий контроль | | Промежуточная аттестация | |
| | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт | Форма контроля | Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт |
| Тема 15. Интенды при работе с камерой | Письменная работа; Практическая работа №15; Лабораторная работа №14; Устный опрос; Самостоятельная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 | Экзаменационная работа | ПК 1.2, 31, 32, 33, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1 |

3.2. Перечень заданий для текущего контроля

Формируемая компетенция ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Примерами каких приложений могут служить мультимедиа-проигрыватели, программы для обмена текстовыми сообщениями (чаты), почтовые клиенты?

- а) фоновых;
- б) смешанных;
- в) приложений переднего плана;
- г) виджетов.

Задание №2. Какой атрибут корневого элемента <manifest> файла-манифеста AndroidManifest.xml определяет уникальное имя пакета приложения?

- а) xmlns:android;
- б) android:versionCode;
- в) package;
- г) android:versionName.

Задание №3. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

| | |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ProgressDialog; | а) Графический интерфейс пользователя; |
| 2. AlertDialog; | б) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия; |
| 3. GUI. | в) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое. |

Задание №4. Установите соответствие между основными компонентами архитектурного паттерна MVC и их определениями.

| | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Model | а) управляет вводом пользователя и обновляет модель и представление соответственно. |
| 2. View | б) (представление): отображает данные пользователю. |
| 3. Controller | в) отвечает за данные и бизнес-логику приложения. |

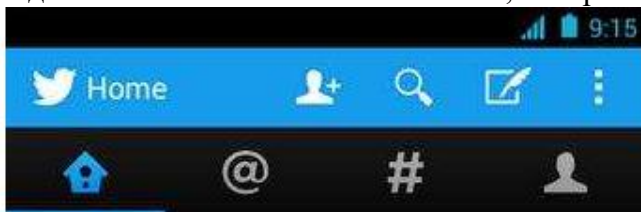
Задание №5. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.

- а) Подбор контента;
- б) Идея;
- в) Юзабилити-тестирование;
- г) Устранение ошибок;
- д) Прототип;
- е) Дизайн;
- ж) Разработка;
- з) Тестирование;
- и) Проектирование интерфейса;
- к) Маркетинг.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

Задание №2. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №3. Объекты каких классов используются для построения пользовательского интерфейса Android-приложений?

Задание №4. Дополните предложение: «Возможность реагировать на пользовательский ввод и при этом не терять работоспособности в фоновом режиме является характерной особенностью приложений».

Задание №5. Дополните предложение: «В основном ресурсы (изображения, строковые константы, цвета, анимация, др.) хранятся в Android в виде XML-файлов в каталоге ... с подкаталогами values, drawable-ldpi, drawable-mdpi, drawable-hdpi, layout».

Формируемая компетенция ПК 1.6

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. Какой из стандартных типов разметок выравнивает все дочерние объекты в одном направлении – вертикально или горизонтально?

- а) `FrameLayout`;
- б) `LinearLayout`;
- в) `TableLayout`;
- г) `RelativeLayout`.

Задание № 2. Какой компонент Android представляет собой пользовательский интерфейс для одного действия, которое пользователь может совершить?

- а) `Service`;
- б) `Broadcast receiver`;
- в) `Content provider`;
- г) `Activitie`.

Задание № 3. Установите соответствие между названиями и назначением библиотек.

| | |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps; | а) Universal Image Loader for Android; |
| 2. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений; | б) NineOldAndroids; |
| 3. эта библиотека предназначена для использования анимации. | в) MapNavigator. |

Задание № 4. Установите соответствие между названиями виджетов и их краткими характеристиками.

| | |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ProgressBar; | а) предназначен для отображения текста без возможности редактирования его пользователем. |
| 2. TextView; | б) применяется в тех случаях, когда пользователю нужно показать, что программа не зависла, а выполняет продолжительную работу. |
| 3. Spinner; | в) является флажком, с помощью которого пользователь может г) отметить (поставить галочку) определенную опцию. |
| 4. CheckBox. | д) похож на выпадающий список. В закрытом состоянии элемент е) показывает одну строчку, при раскрытии выводит список в виде диалогового окна с переключателями. |

Задание № 5. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

- а) MDPI;
- б) XNDPI;
- в) XXXHDPI;
- г) LDPI;
- д) HDPI;
- е) XXHDPI.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №2. Что устанавливает свойство: `android:backgroundTint = "@android:color/holo_green_light"`?

Задание №3. Какой виджет определяется как обычный слайдер, чтобы пользователь мог передвигать ползунок пальцем на экране?

Задание №4. Дополните высказывание: «Android поставляется с набором основных приложений, который включает: календарь, карты, браузер, менеджер контактов и другие. Все перечисленные приложения написаны на языке ... ».

Задание №5. Дополните предложение: «Android включает в себя набор ... библиотек, используемых различными компонентами системы».

4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Формируемая компетенция ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Под какую программную платформу поддерживает разработку инструментальная среда Intel XDK?

- а) JavaFX Mobile;
- б) Apple iOS, BlackBerry OS;
- в) MtkOS, Symbian OS, Microsoft Windows 8;

г) Android, Apple iOS, Microsoft Windows 8, Tizen.

Задание №2. Какой класс является основным строительным блоком для компонентов пользовательского интерфейса (UI), определяет прямоугольную область экрана и отвечает за прорисовку и обработку событий?

- а) GUI;
- б) View;
- в) UIComponent;
- г) Widget.

Задание №3. Какой слушатель используется для отслеживания события касания экрана устройства?

- а) OnPressListener;
- б) onTouchListener;
- в) OnClickListener;
- г) OnInputListener.

Задание №4. В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?

- а) res/value;
- б) res/items;
- в) res/layout;
- г) res/menu.

Задание №5. Какое из приведенных ниже утверждений не верно?

- а) нельзя использовать интерфейсные элементы;
- б) картинки работают быстрее, чем слова;
- в) на любом шаге должна быть возможность вернуться назад;
- г) если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия;

Задание №6. В каких вкладках можно увидеть полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта?

- а) Package Explorer;
- б) Internet Explorer;
- в) Navigator;
- г) Project Explorer.

Задание №7. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

| | |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. ProgressDialog; | г) Графический интерфейс пользователя; |
| 5. AlertDialog; | д) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия; |
| 6. GUI. | е) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое. |

Задание №8. Установите соответствие между аббревиатурами и их определениями.

| | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| 4. Views в Android Studio; | г) набор средств разработки; |
| 5. SDK; | д) пользовательский интерфейс; |
| 6. IP-адрес. | е) это адрес компьютера в интернете. |

Задание №9. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.

- л) Подбор контента;
- м) Идея;
- н) Юзабилити-тестирование;
- о) Устранение ошибок;
- п) Прототип;
- р) Дизайн;
- с) Разработка;
- т) Тестирование;
- у) Проектирование интерфейса;
- ф) Маркетинг.

Задание №10. Установите правильную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент провайдера.

- а) проектирование способа хранения данных;
- б) определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов;
- в) создание класса наследника от класса ContentProvider.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какая платформа объединяет операционную систему, построенную на основе ядра ОС Linux, промежуточное программное обеспечение и встроенные мобильные приложения?

Задание №2. Сколько уровней выделяют в архитектуре системы Android?

Задание №3. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

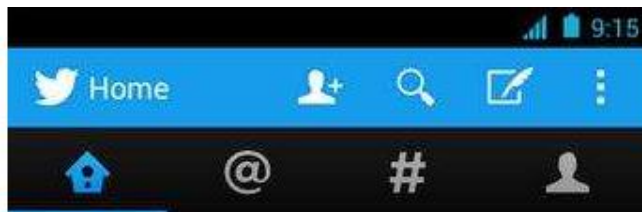
Задание №4. Какие приложения большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки?

Задание №5. Как называются небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе?

Задание №6. Как называется видимая часть приложения (экран, окно, форма), которая отвечает за отображение графического интерфейса пользователя?

Задание №7. Какой компонент Android-приложения управляет распределенным множеством данных приложения?

Задание №8. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №9. Дополните предложение: « ... приложения после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии».

Задание №10. Дополните предложение: «Элементы управления типа " " позволяют осуществлять выбор из конечного множества текстовых строк, каждая из которых представляет команду, объект или признак».

Формируемая компетенция ПК 1.6

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. На каких языках обычно пишут код Android-разработчики?

- а) С и С++;
- б) Objective C и Swift;
- в) Java и Kotlin;
- г) JavaScript и CSS.

Задание № 2. Можно ли создавать мобильные приложения для iOS, не имея iPhone?

- а) можно, но только если есть iPad;
- б) можно, ведь есть симуляторы;
- в) можно, если есть смартфон на Android;
- г) Нельзя.

Задание № 3. Как можно поменять тему приложения?

- а) исключительно прописав свои стили и код
- б) можно изменить на устройстве, после установки
- в) можно изменить в папке values -> styles.xml
- г) такого сделать невозможно

Задание № 4. Что устанавливает это свойство: android:backgroundTint = "@android:color/holo_green_light"?

- а) тень объекта;
- б) задний фон объекта;
- в) задний фон текста;
- г) цвет текста.

Задание № 5. Что такое activity?

- а) Это набор текста и картинок;
- б) Это набор текста, картинок и видео;
- в) Это хранилище для фрагментов;
- г) Это набор всевозможных компонентов.

Задание № 6. Какой класс служит для представления пользователю описательного текста.?

- а) TextView
- б) EditText
- в) Button
- г) MediaPlayer

Задание № 7. Установите соответствие между названиями и предназначением библиотек.

| | |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 4. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps; | г) Universal Image Loader for Android; |
| 5. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений; | д) NineOldAndroids; |
| 6. эта библиотека предназначена для использования анимации. | е) MapNavigator. |

Задание № 8. Установите соответствие между названиями инструментов и сред разработки и их назначениями:

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Open Handset Alliance; | а) для разработки открытых стандартов для мобильных устройств; |
| 2. инструмент Intel* Graphics Performance Analyzers (Intel* GPA) System Analyzer используется в среде разработки Intel* Veason Mountain; | б) для оптимизированной обработки данных и изображений; |
| 3. инструмент Intel* Integrated Performance Primitives (Intel* IPP) используется в среде разработки Intel* Veason Mountain. | в) для оптимизации разработчиками загрузки системы при использовании процедур OpenGL. |

Задание № 9. Расставьте в правильном порядке действия, которые производятся с текстом после следующей записи тегов:

<CENTERED>
<H1> КОМПЬЮТЕР </H1>
<HR>

- а) полужирный;
- б) отделяется линией;
- в) центрируется;
- г) крупный размер.

Задание № 10. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

- ж) MDPI;
- з) XNDPI;
- и) XXXHDPI;
- к) LDPI;
- л) HDPI;
- м) XXHDPI.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. В какой библиотеке располагаются элементы управления Pivot (Сводное представление) и Panorama (Панорама)?

Задание №2. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №3. Как называются приложения, написанные на языке, «родном» для операционной системы, для iOS на Swift, для Android — Java и Kotlin?

Задание №4. Как называют ненативные приложения (написанные с помощью отдельных технологий, не «родных» ни для iOS, ни для Android)?

Задание №5. Какой метод находит объект по id?

Задание №6. Какая ошибка допущена в приведенном фрагменте программного кода?

```
btn.setOnClickListener (
```



```
new View.OnClickListener() {  
    public void onClick (View v) {  
        btn.setBackgroundTintList(  
            ColorStateList.valueOf(Color.RED)  
        );  
    }  
};  
);
```

Задание №7. Какой класс отвечает за всплывающие подсказки?

Задание №8. Какое свойство растягивает элемент на всю ширину экрана?

Задание №9. Дополните предложение: «Каждый приемник широковещательных сообщений является наследником класса . . . ».

Задание №10. Дополните предложение: «Android IDE - среда разработки под Android, основанная на . . . ».

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В ФГБОУ ВО «ДГТУ» для обучающихся по образовательным программам среднего профессионального образования применяется пятибалльная шкала знаний, умений, практического опыта.

Таблица 3

| Шкалы оценивания | | Критерии оценивания |
|---------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| пятибалльная | зачет | |
| «Отлично» - 5 баллов | | <p>Показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует глубокое и прочное освоение материала; – исчерпывающе, четко, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; – правильно формирует определения; – демонстрирует умения самостоятельной работы с нормативно-правовой литературой; – умеет делать выводы по излагаемому материалу. |
| «Хорошо» - 4 балла | | <p>Показывает достаточный уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует достаточно полное знание материала, основных теоретических положений; – достаточно последовательно, грамотно логически стройно излагает материал; – демонстрирует умения ориентироваться в нормативно-правовой литературе; – умеет делать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу. |
| «Удовлетворительно» - 3 балла | Зачтено | <p>Показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – демонстрирует общее знание изучаемого материала; – испытывает затруднения при ответах на дополнительные вопросы; – знает основную рекомендуемую литературу; – умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого материала. |
| «Неудовлетворительно» - 2 балла | Не зачтено | <p>Ставится в случае:</p> <ul style="list-style-type: none"> – незнания значительной части программного материала; – не владения понятийным аппаратом дисциплины; – допущения существенных ошибок при изложении учебного материала; – неумения строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумения делать выводы по излагаемому материалу. |

Критерии оценки тестовых заданий

Таблица 4

| Процент выполненных тестовых заданий | Оценка |
|--------------------------------------|---------------------|
| до 50% | неудовлетворительно |
| 50-69% | удовлетворительно |
| 70-84% | хорошо |
| 85-100% | отлично |

КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Таблица 5

| Формируемые компетенции | № задания | Ответ | |
|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------|---|
| ПК 1.2 | Задания закрытого типа | | |
| | № 1 | б | |
| | № 2 | в | |
| | № 3 | 1- б,2-в,3-а | |
| | № 4 | 1-б, 2-в, 3-а | |
| | № 5 | баеижзвгдк | |
| | Задания открытого типа | | |
| | № 1 | каркаса приложений (Application Framework) | |
| | № 2 | значки | |
| | № 3 | View и ViewGroup | |
| | № 4 | смешанных | |
| | № 5 | res | |
| | ПК 1.6 | Задания закрытого типа | |
| | | № 1 | б |
| | | № 2 | г |
| № 3 | | 1-в, 2-а, 3-б | |
| № 4 | | 1-б, 2-а, 3-г, 4-в | |
| № 5 | | гадбев | |
| Задания открытого типа | | | |
| № 1 | | эмулятор | |
| № 2 | | задний фон объекта | |
| № 3 | | SeekBar | |
| № 4 | | Java | |
| № 5 | | C/C++ | |

**КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ**

Таблица 6

| Формируемые компетенции | № задания | Ответ |
|-------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------|
| ПК 1.2 | Задания закрытого типа | |
| | № 1 | а |
| | № 2 | б |
| | № 3 | б |
| | № 4 | г |
| | № 5 | а |
| | № 6 | а, г |
| | № 7 | 1- б,2-в,3-а |
| | № 8 | 1-б, 2-а, 3-в |
| | № 9 | баеижзвгдк |
| | № 10 | авб |
| | Задания открытого типа | |
| | № 1 | Android |
| | № 2 | 4 |
| | № 3 | каркаса приложений (Application Framework) |
| | № 4 | смешанные |
| | № 5 | виджеты |
| | № 6 | активность |
| | № 7 | контент-провайдер |
| | № 8 | значки |
| № 9 | фоновые | |
| № 10 | список | |
| ПК 1.6 | Задания закрытого типа | |
| | № 1 | в |
| | № 2 | б |
| | № 3 | в |
| | № 4 | б |
| | № 5 | г |
| | № 6 | а |
| | № 7 | 1-в, 2-а, 3-б |
| | № 8 | 1-а, 2-в, 3-б |
| | № 9 | вагб |
| | № 10 | гадбев |
| | Задания открытого типа | |
| | № 1 | Microsoft.Phone.Controls |
| | № 2 | эмулятор |
| | № 3 | нативные |
| | № 4 | кроссплатформенными |
| | № 5 | findViewById |
| | № 6 | пропущен @Override |
| | № 7 | Toast |
| | № 8 | match_parent |
| № 9 | BroadcastReceiver | |
| № 10 | Eclipse | |

**Критерии оценки тестовых заданий, заданий на дополнение, с развернутым ответом
и на установление правильной последовательности**

Верный ответ - 2 балла.

Неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

Критерии оценки заданий на сопоставление

Верный ответ - 2 балла

1 ошибка - 1 балл

более 1-й ошибки или ответ отсутствует - 0 баллов.