

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Современные средства разработки программных систем»

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-2: способностью применять программные средства системного, прикладного и специального назначения, инструментальные средства, языки и системы программирования для решения профессиональных задач	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Показатели оценивания компетенций представлены в разделе «Требования к результатам освоения дисциплины» рабочей программы дисциплины «Современные средства разработки программных систем» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Современные средства разработки программных систем» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент проявил знание программного материала, демонстрирует сформированные (иногда не полностью) умения и навыки, указанные в программе компетенции, умеет (в основном) систематизировать материал и делать выводы	25-100	Зачтено
Студент не усвоил основное содержание материала, не умеет систематизировать информацию, делать выводы, четко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями	0-24	Не зачтено

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Языки и инструментальные средства разработки программ. Принцип работы Java приложений. Виртуальные машины.	ПК-2

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
2	Запись классов на Java. Отличия от C++ и C#.3. □ Наследование на Java. Конструкторы производного класса. Полиморфизм на Java. Абстрактные классы.	ПК-2
3	Интерфейсы на Java. Интерфейс клонирования.	ПК-2
4	Создание диалогового приложения на Java с использованием форм.	ПК-2
5	Приложение на Java с главной формой. Приложения Java обработки точечной графики и анимация. Обработка многострочных текстов на Java.	ПК-2
6	Создание диалогового приложения на Android Studio с использованием форм.	ПК-2
7	Приложение на Android Studio с главной формой. Точечная графика и анимация на Android Studio. Приложения на Android Studio для обработки многострочных текстов.	ПК-2
8	Использование структур бинарных деревьев поиска в приложениях. □ Односвязные и двусвязные списки, их реализация и использование.	ПК-2
9	Метод динамического программирования, примеры задач. Жадные алгоритмы, примеры. Комбинаторные алгоритмы, их использование. Алгоритмы на графах, примеры.	ПК-2
10	Приложение клиент-сервер, принцип реализации. Многопоточные приложения.	ПК-2
11	Написать приложение, в котором сервер передает клиенту текущий день недели.	ПК-2
12	Написать приложение, в котором в компоненту JList заносится первые 10 натуральных чисел, кратных заданному.	ПК-2

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.