

**ПРИЛОЖЕНИЕ А**  
**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**  
**ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Объектно-ориентированное программирование»**

**1. Перечень оценочных средств для компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины**

<b>Код контролируемой компетенции</b>	<b>Способ оценивания</b>	<b>Оценочное средство</b>
ПК-1: Владение навыками моделирования, анализа и использования формальных методов конструирования программного обеспечения	Экзамен	Комплект контролирующих материалов для экзамена
ПК-5: Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения	Экзамен	Комплект контролирующих материалов для экзамена

**2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания**

Оцениваемые компетенции представлены в разделе «Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций» рабочей программы дисциплины «Объектно-ориентированное программирование».

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование» используется 100-балльная шкала.

<b>Критерий</b>	<b>Оценка по 100-балльной шкале</b>	<b>Оценка по традиционной шкале</b>
Студент освоил изучаемый материал (основной и дополнительный), системно и грамотно излагает его, осуществляет полное и правильное выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций, способен ответить на дополнительные вопросы.	75-100	<i>Отлично</i>
Студент освоил изучаемый материал, осуществляет выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций с не принципиальными ошибками.	50-74	<i>Хорошо</i>
Студент демонстрирует освоение только основного материала, при выполнении заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций допускает отдельные ошибки, не способен систематизировать материал и делать выводы.	25-49	<i>Удовлетворительно</i>
Студент не освоил основное содержание изучаемого материала, задания в	<25	<i>Неудовлетворительно</i>

соответствии с индикаторами достижения компетенций не выполнены или выполнены неверно.		
--	--	--

**3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки уровня достижения компетенций в соответствии с индикаторами**

*1. Контроль по ИДК*

<b>Компетенция</b>	<b>Индикатор достижения компетенции</b>
ПК-1 Владение навыками моделирования, анализа и использования формальных методов конструирования программного обеспечения	ПК-1.1 Выбирает средства для моделирования и анализа программного обеспечения
	ПК-1.2 Применяет методы формализации и моделирования при конструировании программного обеспечения
ПК-5 Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения	ПК-5.1 Выбирает необходимую технологию разработки программного обеспечения для решения прикладных задач
	ПК-5.2 Использует современные технологии разработки программного обеспечения для решения прикладных задач

## Кейсы для дисциплины «Объектно-ориентированное программирование»

ПК-1	Владение навыками моделирования, анализа и использования формальных методов конструирования программного обеспечения
ПК-1.1	Выбирает средства для моделирования и анализа программного обеспечения
ПК-1.2	Применяет методы формализации и моделирования при конструировании программного обеспечения
ПК-5	Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения
ПК-5.1	Выбирает необходимую технологию разработки программного обеспечения для решения прикладных задач
ПК-5.2	Использует современные технологии разработки программного обеспечения для решения прикладных задач

### Кейс 1 (Контроль по ИДК: ПК-1.1)

Выбрать метод формализации и моделирования проекта разработки программного обеспечения для сведущей задачи.

*Постановка задачи.*

Разработать проект автоматизированной подсистемы управления электронными устройствами в системе "умный дом" (например, телевизором, освещением, роботом-пылесосом, кофемашиной). Все устройства должны включаться и выключаться одним пультом, которым управляет хозяин дома. В качестве основы реализации системы Вы можете использовать паттерн Command.

### Кейс 2 (Контроль по ИДК: ПК-1.1)

Выбрать метод формализации и моделирования проекта разработки программного обеспечения для сведущей задачи.

*Постановка задачи.*

Разработать проект автоматизированной подсистемы управления электронными устройствами в автоматизированной теплице (например, устройство полива растений, обогреватель воздуха). Все устройства должны включаться и выключаться в соответствии с показаниями датчиков температуры и влажности воздуха.

### Кейс 3 (Контроль по ИДК: ПК-1.2)

Применяя методы формализации и моделирования построить UML-диаграммы классов и последовательности для конструирования программы решения следующей задачи.

*Постановка задачи.*

Предложить проект централизованной системы управления автомобилем с электронным водителем (автопилотом). В процессе движения автомобиль при обнаружении некоторого объекта должен выполнять определенные правила. Например, в случае появления на дороге пешехода в радиусе N метров автомобиль должен в применить экстренное торможение.

#### Кейс 4 (Контроль по ИДК: ПК-1.2)

Применяя методы формализации и моделирования построить UML-диаграммы классов и последовательности для конструирования программы решения следующей задачи.

*Постановка задачи.*

Предложите проект системы обеспечения пожарной безопасности в здании АлтГТУ, в которой используется несколько типов датчиков. Когда срабатывает один из датчиков, на панели центрального охранного пункта необходимо включить соответствующий сигнал.

#### Кейс 5 (Контроль по ИДК: ПК-5.1)

Выберите технологию решения следующей задачи, примените паттерны программирования, обеспечивающие максимальную гибкость решения. Предложите классы и интерфейсы конструируемого программного обеспечения.

*Постановка задачи.*

Предложите проект реализации компьютерной игры, в которой все герои приобретают новые возможности при переходе игрока с текущего уровня на новый уровень. На основе использования паттерна Memento предусмотрите способ восстановления игры с некоторого уровня.

#### Кейс 6 (Контроль по ИДК: ПК-5.1)

Выбрать технологию разработки программного обеспечения для управления автоматом по продаже кофе. В программу необходимо заложить возможность изготовления кофе разной рецептуры. Выбрать технологию программной реализации способа настройки автомата. Сравнить методы реализации на основе паттернов Decorator и Visitor.

#### Кейс 7 (Контроль по ИДК: ПК-5.2)

На основе использования современных технологий проектирования программного обеспечения предложите проект программы для решения задачи управления автоматизированной системой, предназначенной для обработки сбойных ситуаций и выполнения аварийного переключения высоконагруженных серверов. Предложите архитектуру системы, основанной на настройке алгоритмов переключения сбойных серверов с использованием конструктора системы правил. Стратегия переключения задается системой правил. Правила могут меняться в процессе жизненного цикла системы.

#### Кейс 8 (Контроль по ИДК: ПК-5.2)

На основе использования современных технологий проектирования программного обеспечения предложите проект программы для решения задачи управления станком с числовым программным управлением, который должен быть настроен на выполнение нескольких программ. Вы можете использовать, для реализации программы паттерны Composite и State.

Каждая программа чтанка должна быть построена в виде последовательности элементарных операций. Список элементарных выполняемых операций задан. Предложить реализацию программы на основе указанных технологий.

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