

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Выборнова Любовь Алексеевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.08.2026 13:55:42
Уникальный программный ключ:
c3b3b9c625f6c113afa2a2c42baff9e05a38b76e

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Товолжский государственный университет сервиса» (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

УТВЕРЖДЕНО

на заседании кафедры
«Информационный и электронный
сервис»

Протокол от 28.05.2021 № 10

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
(фонд оценочных средств) для проведения промежуточной аттестации
по дисциплине

«ВВЕДЕНИЕ В РАЗРАБОТКУ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»

наименование дисциплины

по образовательной программе высшего образования – программе бакалавриата,
бакалавриата,
специалитета,
магистратуры

«Информационные технологии в инфокоммуникациях»

наименование образовательной программы

11.03.02 «Инфокоммуникационные технологии и системы связи»

шифр, наименование направления подготовки / специальности

Составитель Яницкая Т.С. к.т.н., доцент
ФИО, должность, структурное подразделение,
ученая степень, ученое звание

1. Паспорт фонда оценочных средств (далее – ФОС)

1.1. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижения компетенции
ПК-1	Способен проводить работы по установке, оптимизации, отладке, интеграции прикладного программного обеспечения	ИПК-1.1. Осуществляет работы по установке прикладного программного обеспечения ИПК-1.2. Выполняет работы по оптимизации, отладке, интеграции прикладного программного обеспечения

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

Знать: основы разработки интерфейсов мобильных приложений; основы разработки многооконных приложений.

Уметь: использовать возможностей смартфона в приложениях; использовать библиотеки.

Владеть: навыками разработки мобильных приложений.

1.2. Содержание дисциплины

№	Тема (раздел дисциплины) (в соответствии с РПД)	Код компетенции
1	Тема 1. Введение в разработку мобильных приложений	ПК-1
2	Тема 2. Виды приложений и их структура	ПК-1
3	Тема 3. Изучение перспективных направлений развития мобильных технологий.	ПК-1
4	Тема 4. Разработка приложений на альтернативных языках программирования унаследованных от языка Java.	ПК-1
5.	Тема 5. Основы работы с базами данных, графикой и анимацией	ПК-1
6	Тема 6. Создание приложений на базе iOS.	ПК-1

1.3. Система оценивания по дисциплине

Дисциплина изучается в течение одного семестра.

Форма промежуточной аттестации по дисциплине экзамен.

Шкалы оценки уровня сформированности результатов обучения		Шкала оценки уровня освоения дисциплины		
Уровневая шкала оценки компетенций	100 балльная шкала, %	100 балльная шкала, %	5-балльная шкала, дифференцированная оценка/балл	недифференцированная оценка
допороговый	ниже 61	ниже 61	«неудовлетворительно» / 2	не зачтено
пороговый	61-85,9	61-69,9	«удовлетворительно» / 3	зачтено
		70-85,9	«хорошо» / 4	зачтено
повышенный	86-100	86-100	«отлично» / 5	зачтено

2. Перечень оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации

Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине экзамен.

Устно-письменная форма по экзаменационным билетам предполагается, как правило, для сдачи академической задолженности.

Примерный перечень вопросов и заданий для подготовки к экзамену

ПК 1 Способен проводить работы по установке, оптимизации, отладке, интеграции прикладного программного обеспечения

1. События Java, обработка событий.
2. Компоненты пользовательского интерфейса Java.
3. Взаимодействие с аппаратной средой из Java, работа с сетью.
4. Клиент-серверное взаимодействие мобильных приложений.
5. Виртуальная машина Java в Android, особенности.
6. Создание приложений под ОС Android: способы разработки приложений.
7. Android SDK и Android NDK. Назначение и особенности.
8. Принципы работы с ОС Android: Activity и Intents. Определения, пример.
9. Принципы работы с ОС Android: Views, Services. Назначение, пример.
10. Принципы работы ОС Android: ContentProvider, BroadcastReceiver. Назначение.
11. Инструментарий элементов управления Android.
12. Модель обработки событий ОС Android. Пример обработчиков событий.
13. Модель документ/представление в мобильном программировании.
14. Доступ к оборудованию в ОС Android (общие принципы).
15. Пример доступа к оборудованию в ОС Android: получение снимка видеокамерой.

Примерный тест для итогового тестирования:

ПК 1 Способен проводить работы по установке, оптимизации, отладке, интеграции прикладного программного обеспечения

1. В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?

- res/value
- res/items
- res/layout
- res/menu

2. Фоновые приложения ...

-после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии

-выполняют свои функции и когда видимы на экране, и когда скрыты другими приложениями

-небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе

-большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки

3. Полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта можно увидеть на вкладке ...

- Package Explorer
- Internet Explorer
- Navigator
- Project Explorer

4. Какой компонент управляет распределенным множеством данных приложения?
- сервис (Service)
 - активность (Activity)
 - приемник широковестьных сообщений (Broadcast Receiver)
 - контент-провайдер (Content Provider)
5. Какой язык разметки используется для описания иерархии компонентов графического пользовательского интерфейса Android-приложения?
- html
 - xml
 - gml
 - xhtml
6. Выберите верную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент-провайдера.
- Создание класса наследника от класса ContentProvider; Определение способа организации данных; Заполнение контент-провайдера данными
 - Проектирование способа хранения данных; Определение способа организации данных; Определение способа работы с данными
 - Создание класса наследника от класса ContentProvider; Заполнение контент-провайдера данными; Определение способа работы с данными
 - Проектирование способа хранения данных; Создание класса-наследника от класса ContentProvider; Определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов
7. Выберите верные утверждения относительно объекта-намерения (Intent).
- представляет собой структуру данных, содержащую описание операции, которая должна быть выполнена, и обычно используется для запуска активности или сервиса
 - используется для передачи сообщений пользователю
 - используется для получения инструкций от пользователя
 - используются для передачи сообщений между основными компонентами приложений
8. Расположение элементов мобильного приложения:
- полезно для передачи иерархии
 - влияет на удобство использования
 - полезно для создания пространственных отношений между объектами на экране и объектами реального мира
 - все варианты ответа верны
9. Какие элементы управления применяются для действий по настройке?
- командные элементы управления
 - элементы выбора
 - элементы ввода
 - элементы отображения
10. Примерами комбо-элементов не являются:
- комбо-список
 - все вышеперечисленное
 - комбо-кнопка
 - комбо-поле
11. Дизайн или проектирование интерфейса для графических дизайнеров:
- все варианты ответа верны
 - прозрачность и понятность информации
 - тон, стиль, композиция, которые являются атрибутами бренда
 - передача информации о поведении посредством ожидаемого назначения
12. Более крупные элементы:

- привлекают больше внимания
- все варианты ответа верны
- размер не влияет на уровень внимания
- привлекают меньше внимания

13.К традиционным типографическим инструментам не относят

- масштаб
- цвет
- разреженность
- выравнивание по сетке

14.К элементам ввода относят:

- ограничивающие элементы ввода
- ползунки
- счетчики
- все вышеперечисленное

15.Выделяют следующие категории плотности экрана для Android-устройств:

- HDPI, XHDPI, XXHDPI, и XXXHDPI
- правильный вариант ответа отсутствует
- LDPI, MDPI, HDPI, XHDPI, XXHDPI, и XXXHDPI
- LDPI, MDPI, HDPI

16.Следующие утверждения не верны:

- не используйте интерфейсные элементы
- картинки работают быстрее, чем слова
- на любом шаге должна быть возможность вернуться назад
- если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия

17.Следующие утверждения верны:

- текстура бесполезна для передачи различий или привлечения внимания
- восприятие направления затруднено при больших размерах объектов
- все варианты ответа верны
- люди легко воспринимают контрастность

18.Основные вкладки (FixedTabs) удобны при отображении

- от четырех вкладок
- двух вкладок
- трех и более вкладок
- трех и менее вкладок

19.Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия —

это

- DatePickerDialog
- AlertDialog
- ProgressDialog
- DialogFragment

20.Уведомления стоит использовать, когда

- сообщение не требует ответа пользователя, но важно для продолжения его работы
- сообщение является важным и требует немедленного прочтения и ответа
- сообщение является важным, однако требует немедленного прочтения, но не ответа
- сообщение является важным, однако не требует немедленного прочтения и ответа.