

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Таскаев Сергей Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 05.09.2025 11:08:09  
Уникальный программный ключ:  
04c19ed8bfb98f77348c69a8788b327473



МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)  
Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «Современные языки и технологии программирования» по направлению подготовки 09.03.04 «Программная инженерия» направленности «Разработка программно-информационных систем» ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

стр. 1

Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)  
**«Современные языки и технологии программирования»**

Направление подготовки (специальность)  
**09.03.04 «Программная инженерия»**

Направленность (профиль)  
**«Разработка программно-информационных систем»**

Присваиваемая квалификация  
**Бакалавр**

Форма обучения  
**Очная**

Год набора  
**2025**

Челябинск, 2025 г.

**09.03.04 Программная инженерия, Разработка программно-информационных систем, бакалавр, *Современные языки и технологии программирования, 2025, очная***

**Фонд оценочных средств дисциплины (модуля) одобрен и рекомендован**

Проректор по учебной работе      утверждено 24.02.2025      А.А. Саламатов

Ученым советом института информационных технологий

Протокол заседания № 6 от 20.02.2025

Председатель Ученого совета  
института информационных  
технологий

согласовано

Ю. В. Петриченко

**Заседанием кафедры информационных технологий и экономической информатики**

Протокол заседания № 6 от 20.02.2025

И. о. заведующего кафедрой

согласовано

С.А. Скрипов

Автор (составитель)

В.А. Мельников

**Структура рабочей программы соответствует приказу ректора ФГБОУ ВО «ЧелГУ» от «13» апреля 2021 г. № 247-1**



## Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств .....	3
2. Перечень формируемых компетенций .....	4
3. Содержание оценочных средств по дисциплине .....	6
3.1. Виды оценочных средств .....	6
3.2. Содержание оценочных средств .....	7
4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации .....	17
4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации .....	17
4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств .....	17
4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций.....	17



## 1. Паспорт фонда оценочных средств

Направление подготовки: 09.03.04 Программная инженерия

Направленность: Разработка программно-информационных систем

Дисциплина: Современные языки и технологии программирования

Семестры: 8

Форма промежуточной аттестации: зачёт

Для оценивания результатов обучения используется балльно-рейтинговая система.



## 2. Перечень формируемых компетенций

Изучение дисциплины «Современные языки и технологии программирования» направлено на формирование компетенций, приведённых в 1.

Таблица 1. Результаты обучения по дисциплине.

Коды компетенции и согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Содержание компетенций согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Индикаторы достижения компетенции согласно ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
1	2	3	4
ПК-1	Владение навыками использования операционных систем, сетевых технологий, современных языков программирования, технологий обработки данных, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем управления базами данных	ПК-1.1. Демонстрирует знание основ операционных систем, сетевых технологий, языков программирования, баз данных и технологий обработки данных, основ проектирования интерфейсов, языков и методов формальных спецификаций ПК-1.2. Демонстрирует умения разрабатывать системное и прикладное программное обеспечение с использованием языков и технологий программирования, баз данных, сетевых технологий и операционных систем, языков и методов формальных спецификаций ПК-1.3. Имеет практический опыт использования операционных систем, современных языков программирования, систем управления базами данных и технологий обработки данных, средств разработки программного интерфейса	Знать:- способы разработки прикладного программного обеспечения;- основы технологии структурного подхода к программированию;- концепцию и составные части объектно-ориентированного программирования;- современные концепции технологий и парадигмы программирования;- задачи разработки прикладного и системного программного обеспечения. Уметь:- составлять план разработки программных модулей;- выполнять кодирование, отладку и тестирование отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- готовить тестовые задания для отладки отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- обсуждать постановки задач, корректно участвовать в сессиях, организуемых для анализа текущей работы программистов;- исследовать методы и способы решения задач по разработке программных комплексов и оценивать эффективность применения новых технологий программирования для решения конкретных прикладных задач. Владеть:- методами решения задач с использованием возможностей современных технологий программирования.- навыками программирования в



МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «Современные языки и технологии программирования» по направлению подготовки 09.03.04 «Программная инженерия» направленности «Разработка программно-информационных систем» ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

стр. 5

разных парадигмах  
программирования



### 3. Содержание оценочных средств по дисциплине

#### 3.1. Виды оценочных средств

Таблица 2. Виды оценочных средств.

№ п/п	Код компетенции/ планируемые результаты обучения	Контролируемые темы/ разделы	Наименование оценочного средства для текущего контроля	Наименование оценочного средства на промежуточной аттестации/№ задания
1	ПК-1.1. Демонстрирует знание основ операционных систем, сетевых технологий, языков программирования, баз данных и технологий обработки данных, основ проектирования интерфейсов, языков и методов формальных спецификаций Знать:- способы разработки прикладного программного обеспечения;- основы технологии структурного подхода к программированию;- концепцию и составные части объектно-ориентированного программирования;- современные концепции технологий и парадигмы программирования;- задачи разработки прикладного и системного программного обеспечения.	Обзор современных технологий и парадигм программирования Структуры данных и алгоритмы Шаблоны классов и стандартная библиотека шаблонов Многопоточное программирование	Тест	Задания теста № 1-92
2	ПК-1.2. Демонстрирует умения разрабатывать системное и прикладное программное обеспечение с использованием языков и технологий программирования, баз данных, сетевых технологий и операционных систем, языков и методов формальных спецификаций Уметь:- составлять план разработки программных модулей;- выполнять кодирование, отладку и тестирование отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- готовить тестовые задания для отладки	Обзор современных технологий и парадигм программирования Структуры данных и алгоритмы Шаблоны классов и стандартная библиотека шаблонов Многопоточное программирование	Тест	Задания теста № 1-92



	отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- обсуждать постановки задач, корректно участвовать в сессиях, организуемых для анализа текущей работы программистов;- исследовать методы и способы решения задач по разработке программных комплексов и оценивать эффективность применения новых технологий программирования для решения конкретных прикладных задач.			
3	ПК-1.3. Имеет практический опыт использования операционных систем, современных языков программирования, систем управления базами данных и технологий обработки данных, средств разработки программного интерфейса Владеть:- методами решения задач с использованием возможностей современных технологий программирования.- навыками программирования в разных парадигмах программирования	Обзор современных технологий и парадигм программирования Структуры данных и алгоритмы Шаблоны классов и стандартная библиотека шаблонов Многопоточное программирование	Тест	Задания теста № 1-92

Типовые задания, критерии и показатели оценивания в рамках текущего контроля представлены в рабочей программе дисциплины (модуля). Полные комплекты оценочных средств и контрольно-измерительных материалов хранятся на кафедре.

### 3.2. Содержание оценочных средств

#### База тестовых вопросов

№ п/п	Формулировка вопроса	Варианты ответов (полужирным шрифтом – верные варианты)
1.	:Вопрос 07.1::Какой метод отвечает за закрытие потока (InputStream OutputStream)	<b>a. close()</b> b. closeStream() c. stop()
2.	За что отвечает утилита proguard	<b>a. за сокращение, оптимизацию и обфускацию кода</b> b. за оптимизацию ресурсов c. за оптимизацию времени запуска приложения



3.	За что отвечает свойство shrinkResources	<b>a. за удаление неиспользуемых ресурсов</b> b. за сокращение, оптимизацию и обфускацию кода c. за оптимизацию времени запуска приложения
4.	AndroidStudio написана на основе какого продукта?	a. Visual Studio b. Eclipse <b>c. IntelliJ Idea</b>
5.	Кто занимается развитием IDE AndroidStudio	<b>a. Google</b> b. JetBrains c. Android inc.
6.	Объект какого типа возвращает метод findViewById	a. Object <b>b. View</b> c. ViewGroup
7.	Какому Layout принадлежит атрибут layout_weight	a. ConstraintLayout b. RelativeLayout <b>c. LinearLayout</b>
8.	Какой атрибут устанавливает текст у Button	a. value b. name <b>c. text</b>
9.	Нужно ли прописывать в файле AndroidManifest.xml вызываемые Activity	a. Нет <b>b. Да</b>
10.	Что будет если не указать вызываемый Activity в AndroidManifest.xml	<b>a. Во время запуска данной Activity приложение будет остановлено с ошибкой</b> b. Activity не запустится c. Во время запуска приложение будет остановлено с ошибкой
11.	Какие типы Intent существуют	a. Открытый <b>b. Явный</b> <b>c. Неявный</b> d. Закрытый
12.	В каком Android API впервые появились Fragment	a. 12 b. 10 <b>c. 11</b>
13.	Доступны ли Fragment в библиотеке поддержки	a. Нет <b>b. Да</b>
14.	Какой метод жизненного цикла Fragment вызывается самым последним	a. onStop() b. onDestroy() <b>c. onDetach()</b>
15.	Как остановить работу Service	a. Вызвать метод у Context serviceStop() <b>b. Вызвать метод у Context stopService()</b>
16.	Как запустить Service.	a. Вызвать метод у Context serviceStart() <b>b. Вызвать метод у Context startService()</b>



17.	Может ли Service остановить сам себя	a. Нет b. Да
18.	Какой метод AsyncTask вызывается для отправки промежуточных результатов	a. showProgress(...) b. sendProgress(...) c. <b>publishProgress(...)</b>
19.	Какой метод нужно вызвать для регистрации слушателя Broadcast сообщений	a. registerBroadcastReceiver(...) b. <b>registerReceiver(...)</b>
20.	Будет ли выполняться Observable пока на него не подпишутся	a. Да b. <b>Нет</b>
21.	Как называется встроенная в Android библиотека для взаимодействия с интернетом	a. <b>HttpURLConnection</b> b. HttpURLConnection c. InternetConnection
22.	Что будет если не прописать android.permission.INTERNET и пойти в интернет	a. <b>Приложение остановится с ошибкой</b> b. Вернется пустой результат
23.	Когда вызывается метод onUpgrade у SQLiteOpenHelper	a. <b>При увеличении номера версии</b> b. При создании объекта SQLiteOpenHelper c. Этот метод нужно вызывать самостоятельно
24.	Что возвращает метод insert у класса SQLiteDatabase	a. <b>Идентификатор новой записи</b> b. Количество вставленных строк c. Количество строк в таблице
25.	Что возвращает метод update у класса SQLiteDatabase	a. <b>Количество обновленных строк</b> b. Идентификатор новой записи c. Количество строк в таблице
26.	Кому принадлежит рекламная сеть Admob	a. <b>Google</b> b. JetBrains c. Yandex
27.	К какими платформами работает Admob	a. <b>Android и iOS</b> b. Android c. Android, iOS, Windows Phone
28.	Какую минимальную сумму можно вывести из Admob	a. <b>100\$</b> b. 50\$ c. 150\$
29.	Какое расширение у скомпилированного Android приложения	a. <b>APK</b> b. IPA c. ZIP
30.	Сколько максимально символов может быть у полного описания приложения в магазине Google Play	a. <b>4000</b> b. 3000 c. 2000
31.	Сколько максимально символов может быть у краткого описания приложения в магазине Google Play	a. <b>80</b> b. 70 c. 60



32.	В сетевом программировании справедливо одно из определений	<b>a. Сервер – процесс, принимающий соединения с тем, чтобы выдать ответ на полученный запрос</b> b. Сервер - юнит в серверной стойке, подключенный к сети дата-центра c. Сервер – процесс, осуществляющий доступ к клиенту d. Сервер - главный процесс, распределяющий работу между клиентами
33.	В сетевом программировании справедливо одно из определений	<b>a. Клиент – процесс, иницирующий доступ к серверу</b> b. Клиент - второстепенный процесс, управляемый сервером c. Клиент - главный процесс, распределяющий работу между серверами d. Клиент - физическое или юридическое лицо, которому предоставляются сетевые услуги
34.	Для чего используются объекты блокировки, например, мьютексы?	<b>a. Для синхронизации выполнения отдельных участков программы</b> b. Для синхронного доступа к обрабатываемой переменной c. Для приостановки второстепенного потока на время работы основного d. Всё перечисленное
35.	Какая последовательность завершения соединения с использованием сокетов наиболее правильная?	<b>a. shutdown(sock, SD_BOTH); closesocket(sock);</b> b. shutdown(sock, SD_BOTH); c. closesocket(sock); shutdown(sock, SD_BOTH); d. closesocket(sock); e. shutdown(sock, SD_RECEIVE); shutdown(sock, SD_SEND);
36.	Каким образом потоки одного процесса могут общаться между собой?	<b>a. Используя общее адресное пространство</b> <b>b. Через пайпы</b> <b>c. Через сокеты</b> <b>d. Через общие файлы в файловой системе</b> <b>e. Посылая друг другу сообщения через систему сообщений операционной системы</b>
37.	Каким образом процессы на одном компьютере могут общаться между собой?	a. Используя общее адресное пространство <b>b. Через пайпы</b> <b>c. Через сокеты</b> <b>d. Через общие файлы в файловой системе</b> <b>e. Посылая друг другу сообщения через систему сообщений операционной системы</b>
38.	Каким образом через ADO задать в INSERT-запросе автоинкрементное поле?	<b>a. Пропустить поле в запросе</b> <b>b. Указать в качестве значения NULL</b> c. Указать в качестве значения пустую строку d. Сделать предварительный запрос-выборку, чтобы узнать следующее значение и указать в запросе его



		e. Подходит любой из вариантов f. Ни один из вариантов не подходит
39.	Какое значение должен вернуть следующий код, чтобы сигнализировать о наступлении таймаута? <code>select(0, &amp;readfds, NULL, NULL, &amp;tv);</code>	a. NULL b. SOCKET_ERROR c. SOCKET_TIMEOUT <b>d. 0</b> e. -1 f. +1 g. Любое значение меньше нуля h. Любое значение больше нуля
40.	Какое минимальное количество потоков имеет любой выполняемый процесс?	a. 0 <b>b. 1</b> c. 2 d. 16 e. Зависит от конкретного процесса - нет минимального количества как такового
41.	Многозадачность и многопоточность - это	a. Одно и то же <b>b. Многозадачность - выполнение операционной системой нескольких программ одновременно. Многопоточность - режим выполнения нескольких подпрограмм одной программы одновременно</b> c. Многозадачность - способность программы выполнять несколько задач одновременно. Многопоточность - выполнение операционной системой программ в несколько потоков (например, на нескольких процессорах) d. Многозадачность - выполнение задач в множестве временных отрезков. Многопоточность - использование программой нескольких потоков для выполнения подпрограмм e. Ничего из перечисленного
42.	Отметьте проблемы многопоточного программирования	<b>a. Синхронизация доступа к разделяемым ресурсам</b> <b>b. Своевременная остановка потоков по желанию родительского потока</b> <b>c. Высвобождение памяти, занимаемой локальными переменными, при завершении потока</b> <b>d. Контроль временных отрезков, отводимых потоку для работы</b> e. Своевременный старт второстепенных потоков f. Передача в поток более одного параметра g. Всё перечисленное
43.	Подключиться к сетевой СУБД PostgreSQL из программы на C++ можно с использованием	a. ODBC b. ADO c. Нативного драйвера <b>d. Любого из указанных вариантов</b>



44.	При работе с базами данных только технология ORM помогает (ничто кроме неё на это не годится)	a. Формировать запросы на выборку и изменения данных b. Разделить работу между архитектором базы данных и разработчиками бизнес-логики c. Обеспечить отображение данных из базы на объектную модель внутри кода программы d. Всё из перечисленного <b>e. Ничего из перечисленного</b>
45.	Разница между процессом и потоком заключается в следующем	<b>a. Процесс - это выполняемый ядром операционной системы код, а поток - одна из подпрограмм процесса, использующая общее адресное пространство с другими потоками</b> b. Поток - это выполняемый ядром операционной системы код, а процесс - одна из частей потока, использующая общее адресное пространство с другими процессами c. Разницы между процессом и потоком нет d. Ни один из вариантов не верный
46.	С какими базами данных можно работать на C++?	<b>a. MySQL</b> <b>b. SQLite</b> <b>c. CouchBase (noSQL база)</b> <b>d. PostgreSQL</b> <b>e. Access</b> <b>f. Excel</b> g. Всеми, кроме Excel (это не база данных) h. Всеми, кроме Access и Excel
47.	Сокращение AOP (англ.) - это	<b>a. Аспектное программирование</b> b. Адаптивно-ориентированное программирование c. Автоматические указатели на объекты d. Анализ открытых программ
48.	Укажите устоявшуюся кодировку, используемую по умолчанию в современных фреймворках и библиотеках	<b>a. UTF8</b> b. UTF16 c. UTF32 d. CP1251 e. WIN1251 f. ASCII
49.	Чем TDD не является?	a. Техниккой разработки программного обеспечения <b>b. Системой автоматического тестирования, покрывающего 100% простейших ситуаций</b> c. Технологией уменьшения багов в процессе рефакторинга кода <b>d. Способом отделить логику от представления</b> <b>e. Заменой пользовательского тестирования</b>
50.	Чем в рамках сетевого программирования не является протокол?	<b>a. Алгоритмом работы клиентской и серверной частей приложения или сервиса</b> b. ЗадOCUMENTИРОВАННЫМ алгоритмом взаимодействия клиента и сервера



		<p>c. Набором правил, задающих синтаксис и семантику взаимодействия сетевых узлов d. Соглашением, контролирующим передачу данных между узлами в сети e. Нет подходящих вариантов</p>
51.	Чем помогают в работе паттерны программирования?	<p><b>a. Облегчают понимание чужих решений типовых задач</b> <b>b. Предлагают готовое решение типовых задач</b> c. Ускоряют работу программы d. Автоматически документируют код в процессе написания программы e. Передают часть функционала на реализацию программистам-фрилансерам</p>
52.	Что в общем смысле означает фреймворк в современном программировании?	<p><b>a. Специальная программная основа для решения задач</b> b. Специализированный язык программирования c. Специализированная часть языка программирования d. Расширенная библиотека с большим набором готовых решений</p>
53.	Что делает следующий код в программе? <code>BaseConnection-&gt;Execute("SELECT * FROM students", NULL, 0);</code>	<p><b>a. Выполняет запрос на выборку данных, возвращает указатель на результат</b> b. Выполняет запрос на выборку данных из базы, блокирует первую строку в таблице c. Ничего не делает, код ошибочный d. Отмечает звездочкой записи о студентах в базе данных</p>
54.	Что такое OOP (англ.)?	<p><b>a. Объектно-ориентированное программирование</b> b. Функциональное программирование c. Продукты с открытым исходным кодом d. Операции обработки и преобразования</p>
55.	Что такое кроссплатформенность с точки зрения технологии разработки программ?	<p><b>a. Способность приложения без значительных изменений работать под управлением различных операционных систем</b> b. Способность приложения без перекомпиляции работать под управлением различных операционных систем c. Способность вести разработку в IDE, запускаемой под различными операционными системами d. Способность приложения автоматически адаптировать интерфейс как на десктопе, так и на мобильных платформах</p>
56.	Что является основой современных технологий прикладного программирования из представленного списка (можно выбрать	<p><b>a. Объектно-ориентированное программирование</b> b. Функциональное программирование</p>



	несколько пунктов)?	c. Программирование по контракту d. Язык C++ e. Фреймворк Qt f. Скриптовые языки (PHP, Perl, etc)
57.	Как называется официальная среда разработки под Android	a. <b>Android studio</b> b. Eclipse c. intellij idea
58.	В какой папке в ресурсах лежат разметки дизайна приложения	a. <b>layout</b> b. mipmap c. xml
59.	Какая система сборки используется по умолчанию	a. <b>Gradle</b> b. Maven c. Ant
60.	Какой метод связывает компонент дизайна с переменной в классе	a. viewById(...) b. <b>findViewById(...)</b> c. createViewById(...)
61.	Какой метод устанавливает layout для текущей Activity	a. setContentView(...) b. setContentViewById(...) c. <b>setContentView(...)</b>
62.	В каком методе жизненного цикла необходимо устанавливать layout для текущей Activity	a. onResume(...) b. onStart(...) c. <b>onCreate(...)</b>
63.	Для чего нужна библиотека AppCompat	a. Для возможности запускать приложение на старых устройствах b. <b>Для обратной совместимости дизайна приложения</b>
64.	Сколько раз вызывается метод onCreate за один жизненный цикл Activity	a. 2 b. <b>1</b> c. 3
65.	Вызывается ли метод onStop у Activity при сворачивание приложения	a. Нет b. <b>Да</b> c. Не всегда
66.	Вызывается ли метод onDestroy у Activity при выходе из приложения	a. Нет b. <b>Да</b> c. Не всегда
67.	Какой метод вызывается для запуска новой Activity	a. <b>startActivity(...)</b> b. startService(...) c. finish(...)
68.	В каком методе жизненного цикла необходимо устанавливать layout для текущего фрагмента	a. onResume(...) b. onCreate(...) c. <b>onCreateView(...)</b>
69.	Какой тип возвращает метод onCreateView() у фрагмента	a. Fragment b. ViewGroup



		<b>c. View</b>
70.	Какой компонент в layout необходимо прописать для отображения фрагмента	a. FragmentView b. View <b>c. Fragment</b>
71.	Нужно ли в AndroidManifest прописывать сервис для его запуска	a. Нет <b>b. Да</b>
72.	Сколько объектов 1 сервиса можно запустить одновременно	a. Сколько необходимо <b>b. 1</b>
73.	В каком потоке запускается Service	a. Не в главном потоке <b>b. В главном потоке</b>
74.	В каком потоке запускается IntentService	<b>a. Не в главном потоке</b> b. В главном потоке
75.	Какой метод AsyncTask выполняется не в главном потоке	a. onPreExecute(...) b. onPostExecute(...) <b>c. doInBackground(...)</b>
76.	Какой Executor у AsyncTask может запускать задачи параллельно	a. AsyncTask.SERIAL_EXECUTOR <b>b. AsyncTask.THREAD_POOL_EXECUTOR</b>
77.	Какой метод вызывается у Context для отправки широковещательного сообщения	a. sendBroadcastReceiver(...) <b>b. sendBroadcast(...)</b>
78.	На каких двух сущностях построен RX	a. AndroidSchedulers и Observer b. Schedulers и Observer <b>c. Observable и Observer</b>
79.	Какой uses-permission нужен для работы с интернетом	<b>a. android.permission.INTERNET</b> b. android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE c. android.permission.ACCESS_WIFI_STATE
80.	В какой файл прописываются uses-permission	<b>a. AndroidManifest</b> b. Manifest c. MainActivity
81.	Что такое InputStream	<b>a. Сущность из которой читают по байтово данные</b> b. Сущность в которую записывают по байтово данные
82.	Что такое OutputStream	<b>a. Сущность в которую записывают по байтово данные</b> b. Сущность из которой читают по байтово данные
83.	Как называется менеджер помогающий управлять базой данных	<b>a. SQLiteOpenHelper</b> b. SQLiteHelper c. SQLOpenHelper
84.	Какой метод вызывается у	<b>a. insert(...)</b>



	getWritableDatabase() для сохранения данных	b. query(...) c. select(...)
85.	Когда вызывается метод onCreate у SQLiteOpenHelper	a. При создание файла базы данных b. При создание объекта SQLiteOpenHelper c. Этот метод нужно вызывать самостоятельно
86.	Для чего создан класс CursorLoader	a. Для асинхронного обращения к базе данных b. Для синхронного обращения к базе данных c. Этот метод нужно вызывать самостоятельно
87.	Какой тип рекламы в приложении имеет полноэкранный формат	a. Межстраничное объявление b. Баннер
88.	Какой метод у рекламных баннеров запускает загрузку рекламы	a. loadAd(...) b. adLoad(...) c. requestAd(...)
89.	Можно ли через AdRequest указать социальные данные пользователя	a. Да b. Нет
90.	Сколько стоит регистрация разработчика в магазине приложений google play	a. 25\$ b. 100\$ c. 50\$
91.	За что отвечает параметр shrinkResources в build.gradle файле	a. За вырезание неиспользуемых ресурсов в приложение b. За вырезание неиспользуемых классов и методов в приложение c. За вырезание неиспользуемых классов в приложение
92.	Сколько символов составляет максимальная длина названия приложения в магазине Google Play	a. 50 b. 20 c. 40



#### 4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

##### 4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации

Зачёт проводится в виде тестирования. Студент должен ответить на вопросы закрытого типа, которые предполагают выбор вариантов ответа, а также на вопросы открытого типа, которые не предполагают вариантов ответа, правильный ответ требуется написать самостоятельно. Всего 20 тестовых вопросов. Продолжительность теста – 35 минут.

##### 4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств

###### 4.2.1. Критерии оценивания теста

Тест формируется в системе электронного обучения MOODLE.

Максимальный балл за тест — 100 баллов.

Оценка	Зачтено	Незачтено
Баллы	100-60 баллов	59-0 баллов
Уровень освоения проверяемых компетенций	высокий	низкий

##### 4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций

При подведении итогов учитываются результаты только промежуточной аттестации:

0-59 баллов – незачет;

60-100 баллов – зачет;

Особенности проведения процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обозначены в рабочей программе дисциплины (модуля).

Уровни сформированности компетенций определяется следующим образом:

1. Высокий уровень сформированности компетенций соответствует оценке зачтено:
  - предполагает формирование компетенций на высоком уровне;
  - знание теоретических разделов изучаемой дисциплины на уровне не ниже оценки удовлетворительно;
  - студент умеет применять на практике знания, полученные в рамках изучения дисциплины
  - формируются навыки использования теоретических и практических разделов дисциплины для решения задач профессиональной деятельности;
2. Низкий уровень соответствует оценке незачтено.