

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Диалоговые средства, 3 семестр

Код, направление подготовки	09.04.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Информационное и программное обеспечение
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	Автоматизированных систем обработки информации и управления
Выпускающая кафедра	Автоматизированных систем обработки информации и управления

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса	Кол-во баллов за правильный ответ
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Укажите клавишу-модификатор. Клавиша-модификатор устанавливает режим, который остаётся в силе, только пока клавиша-модификатор удерживается в нажатом состоянии.	1. Insert 2. Caps Lock 3. Alt 4. Num Lock	Низкий	2

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>*** является элементом пользовательского интерфейса, предоставляющим упорядоченную комбинацию полей (ячеек), расположенных в виде строк и столбцов.</p>		<p>Низкий</p>	<p>2</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>*** является визуальным индикатором того, где происходит взаимодействие пользователя с системой посредством клавиатуры (или клавиатурного эмулятора).</p>		<p>Низкий</p>	<p>2</p>

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Выберите основные принципы разработки пользовательского интерфейса.</p>	<p>1. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, оригинальность. 2. Естественность, согласованность, дружелюбность, упорядоченность, гибкость, эстетическая привлекательность. 3. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, эстетическая привлекательность, принцип "обратной связи". 4. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, фиксированность, эстетическая привлекательность.</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>
--	--	---	---------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-12.2, ПК-3.2, ПК-3.3</p>	<p>При проектировании пользовательского интерфейса следует согласовывать с заказчиком проект</p>	<p>1. на каждом этапе проектирования, первоначально предоставляя несколько макетов 2. нет, проект не нужно согласовывать с заказчиком 3. только на последнем этапе, предоставляя один макет 4. макетов предоставлять не надо, достаточно утвержденного технического задания</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>При использовании какого вида адаптации пользователь явно выбирает уровень диалоговой поддержки?</p>	<p>1. Полная адаптация 2. Фиксированная адаптация 3. Косметическая адаптация 4. Частичная адаптация</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2</p>	<p>*** программного обеспечения — процесс создания проекта программного обеспечения (ПО). Целью *** является определение внутренних свойств системы и детализации её внешних (видимых) свойств на основе выданных заказчиком требований к ПО (исходные условия задачи). Эти требования подвергаются анализу.</p>		<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2 , ПК-3.3</p>	<p>Выберите из списка основные способы получения информации при проектировании пользовательского интерфейса.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Данные рыночных исследований 2. Литература 3. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами 4. Интервью 	<p>Средний</p>	<p>5</p>

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Соотнесите термины с их описанием.</p>	<p>1. Программный интерфейс <=> интерфейс, обеспечивающий передачу данных 2. Интерфейс передачи данных <=> элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением 3. Пользовательский интерфейс <=> система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы.</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
--	---	---	----------------	----------

ПК-3.2, ПК-11.3, ПК-3.3	Укажите минимальное разрешение мобильного телефона в пикселях		Средний	5
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Гибкость интерфейса должна заключаться в способности приложения адаптироваться (пользователем или автоматически) к любому возможному уровню подготовки пользователя. Какой вид адаптации призван обеспечить гибкость диалога без учета поведения пользователя, но и без однозначного выбора им конкретного диалога?	1. Частичная адаптация 2. Фиксированная адаптация 3. Косметическая адаптация 4. Полная адаптация	Средний	5
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Что относится к основному правилу, регулирующим плотность расположения данных на экране?	1. Оставлять пустым примерно 50% экранного пространства. 2. Цвет текста должен быть одного цвета во всем документе. 3. Использовать шрифт - кегль 12. 4. Использовать разреженный вариант расставления букв в предложениях.	Средний	5

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Создание качественного интерфейса предполагает реализацию принципа "интересы пользователя превыше всего". Для этого создаваемый программный продукт должен обладать рядом свойств. Соотнесите свойства с их описанием.</p>	<p>1. Гибкость интерфейса <=> Всегда обеспечивайте обратную связь для действий пользователя. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия.</p> <p>2. Принцип "обратной связи" <=> Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных.</p> <p>3. Согласованность интерфейса <=> Позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и благодаря этому</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
--	---	---	----------------	----------

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Косметическая адаптация может быть достигнута за счет:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. возможности для пользователя самому определять уровень своей подготовки 2. построения модели пользователя системой, которая по мере обучения последнего и определяет стиль диалога в зависимости от этих изменений 3. использования умолчаний и сокращений, опережающего ввода символов 4. использования многоуровневой помощи, многоязычности 	<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2, ПК-3.3</p>	<p>В чем заключается принцип "обратной связи"?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Не вынуждать пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи. 2. Предоставлять доступ ко всему перечню функциональных возможностей, предусмотренных данным приложением. 3. Позволять пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и 	<p>Средний</p>	<p>5</p>

		<p>благодаря этому фокусировать внимание на решаемой задаче, а не тратить время на уяснение различий в использовании тех или иных элементов управления, команд и т.д.</p> <p>4. Каждое действие пользователя должно получать визуальное, а иногда и звуковое подтверждение того, что программное обеспечение восприняло введенную команду; при этом вид реакции, по возможности, должен учитывать природу выполненного действия.</p>		
ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3	Какими свойствами должен обладать пользовательский интерфейс (несколько вариантов ответа)?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дружелюбность 2. Естественность 3. Устойчивость 4. Оригинальность 	Высокий	8

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3</p>	<p>Под "клаузой" понимается:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Завершение задачи, ведущее к отдыху. 2. Один акт взаимодействия пользователя с системой. 3. Количество информации, обрабатываемое пользователем за единицу времени. 4. Завершение этапа, соответствующее очередной порции информации, которую пользователь может хранить одновременно в памяти. 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
<p>ПК-3.2, ПК-12.2, ПК-11.3, ПК-3.3</p>	<p>На этапе проектирования пользовательского интерфейса при интервьюировании важно получить информацию по следующим вопросам:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. предварительное видение продукта 2. цели и мотивы использования продукта 3. что не устраивает в существующих решениях 4. как будет выглядеть справочная система 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>

<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2, ПК-3.3</p>	<p>Модель жизненного цикла программного обеспечения — структура, содержащая процессы действия и задачи, которые осуществляются в ходе разработки, использования и сопровождения программного продукта. Необходимо упорядочить этапы жизненного цикла программного обеспечения.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Планирование разработки ПО 2. Эксплуатация и сопровождение ПО 3. Внедрение ПО 4. Тестирование и отладка ПО 5. Проектирование ПО 6. Программирование 7. Анализ требований к ПО 8. Проектирование пользовательского интерфейса ПО 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
<p>ПК-12.1, ПК-12.3, ПК-11.1, ПК-11.2, ПК-11.3, ПК-7.1, ПК-7.2, ПК-7.3, ПК-6.1, ПК-6.2, ПК-6.3, ПК-3.2</p>	<p>Выберите основные требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Возможность работать с сервисом только при помощи манипулятора "мышь" 2. Возможность работать с сервисом с помощью клавиатуры 3. Достаточная контрастность текста и фона 4. Возможность изменения масштаба (масштабируемая верстка) 	<p>Высокий</p>	<p>8</p>