

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Проектирование web- интерфейсов

| | |
|-----------------------------|---|
| Код, направление подготовки | 27.04.04 Управление в технических системах |
| Направленность (профиль) | Управление и информатика в технических системах |
| Форма обучения | Очная, заочная |
| Кафедра-разработчик | Автоматики и компьютерных систем |
| Выпускающая кафедра | Автоматики и компьютерных систем |

| Проверяемая компетенция | Задание | Варианты ответов | Тип сложности вопроса | Кол-во баллов |
|-------------------------|--|--|-----------------------|---------------|
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 1. Для чего предназначен оператор new? | 1. выделение памяти под массив 2. создание нового объекта 3. новая функция 4. новая переменная | Низкий | 2 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 2. Наследование классов в PHP реализовано при помощи оператора | 1. new 2. instanceof 3. extends 4. Inherit | Низкий | 2 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 3. Что означает protected | 1. обратное к public 2. то же самое что private 3. свойства и методы доступны только в экземплярах наследника 4. свойства и методы доступны в экземплярах самого класса и в экземплярах наследников | Низкий | 2 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 4. Переменная \$this нужна для | 1. все того же что и остальные переменные 2. обращения к классу 3. обращения к объекту внутри класса 4. обращения к свойствам и методам объекта | Низкий | 2 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 5. Какое ключевое слово позволяет обращаться к родительскому классу? | 1. self 2. protected 3. parent 4. This | Низкий | 2 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 6. Класс отличается от объекта тем, что | 1. класс - это экземпляр объекта 2. класс - это переменная, объект - это массив 3. объект - это экземпляр класса 4. Ничем | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 7. Какой оператор позволяет обращаться к статическому свойству класса? | 1. -> 2. . 3. :: 4. = | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 8. Для чего предназначено ключевое слово throw? | 1. для прекращения работы скрипта | Средний | 5 |

| | | | | |
|------------------------|---|--|---------|---|
| | | <ol style="list-style-type: none"> 2. для генерации ошибки 3. для удаления класса 4. для бросания исключения | | |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 9. Свойство объекта это | <ol style="list-style-type: none"> 1. функция 2. переменная 3. Константа | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 10. Что произойдет, если добавить в класс приватный конструктор и создать экземпляр класса? | <ol style="list-style-type: none"> 1. notice 2. fatal error 3. warning 4. Ничего | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 11. Метод класса это | <ol style="list-style-type: none"> 1. Переменная 2. способ работы с классом 3. константа 4. Функция | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 12. Константа класса определяется при помощи ключевого слова | <ol style="list-style-type: none"> 1. Define 2. constant 3. static 4. Const | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 13. Когда вызывается деструктор? | <ol style="list-style-type: none"> 1. при создании класса 2. при создании объекта 3. при удалении класса 4. при удалении объекта | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 14. Интерфейсы нужны для того, чтобы | <ol style="list-style-type: none"> 1. классы правильно наследовались 2. определять какие методы будут в классе, реализующем интерфейс 3. определять реализацию методов 4. определять способ создания объектов класса | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 15. Как обратиться к свойству объекта? | <ol style="list-style-type: none"> 1. = 2. -> 3. :: 4. . | Средний | 5 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 16. Как в PHP создать новую переменную с именем animal и строковым значением 'cat'? | <ol style="list-style-type: none"> 1. \$animal = cat; 2. string animal = "cat"; 3. var animal = 'cat'; 4. \$animal = 'cat'; | Высокий | 8 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 17. Абстрактный класс в PHP это | <ol style="list-style-type: none"> 1. нету такого понятия 2. класс без методов 3. класс, экземпляры которого нельзя создать 4. класс без свойств | Высокий | 8 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 18. final class означает, что | <ol style="list-style-type: none"> 1. он не является абстрактным 2. не содержит констант 3. он не может быть унаследован 4. может быть создан лишь 1 его экземпляр | Высокий | 8 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 19. Для чего нужен оператор self | <ol style="list-style-type: none"> 1. реализации методов класса 2. для доступа к статическим свойствам и методам 3. для получения названия объекта 4. для того же, что и \$this | Высокий | 8 |
| ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-5.1 | 20. Магические методы это | <ol style="list-style-type: none"> 1. нет такого понятия 2. методы, которые вызываются неявно 3. методы, содержащие магические константы 4. все методы класса | Высокий | 8 |