

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
 Должность: ректор  
 Дата подписания: 19.06.2024 06:16:06  
 Уникальный программный ключ:  
 e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

## Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине

Диалоговые средства, 3 семестр

Код, направление подготовки	09.04.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	ИиПОАС
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
1	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	При проектировании пользовательского интерфейса следует согласовывать с заказчиком проект	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. нет, проект не нужно согласовывать с заказчиком</li> <li>2. на каждом этапе проектирования, первоначально предоставляя несколько макетов</li> <li>3. только на последнем этапе, предоставляя один макет</li> <li>4. макетов предоставлять не надо, достаточно утвержденного технического задания</li> </ol>	Низкий

2	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>Укажите клавишу-модификатор.</p> <p>Клавиша-модификатор устанавливает режим, который остаётся в силе, только пока клавиша-модификатор удерживается в нажатом состоянии.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Insert</li> <li>2. Alt</li> <li>3. Num Lock</li> <li>4. Caps Lock</li> </ol>	Низкий
---	---	--	--	--------

3	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Выберите основные принципы разработки пользовательского интерфейса.	<p>1. Естественность, согласованность, дружелюбность, упорядоченность, гибкость, эстетическая привлекательность.</p> <p>2. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, эстетическая привлекательность, принцип "обратной связи".</p> <p>3. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, гибкость, оригинальность.</p> <p>4. Естественность, согласованность, дружелюбность, простота, фиксированность, эстетическая привлекательность.</p>	Низкий
4	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	*** является визуальным индикатором того, где происходит взаимодействие пользователя с системой посредством клавиатуры (или клавиатурного эмулятора).	—	Низкий

5	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	*** является элементом пользовательско го интерфейса, предоставляющ им упорядоченную комбинацию полей (ячеек), расположенных в виде строк и столбцов.	—	Низкий
---	---	--	---	--------

6	<p>ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.</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 ↔ Позволяет пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и 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>2. Принцип "обратной связи" ↔ 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>3. Согласованность интерфейса ↔ Интерфейс должен учитывать уровень подготовки и производительность труда пользователя, что, в частности, возможность изменения структуры диалога и/или входных данных.</p>	Средний
---	---	---	--	---------

7	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	В чем заключается принцип "обратной связи"?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Предоставлять доступ ко всему перечню функциональных возможностей, предусмотренных данным приложением.</li> <li>2. Не вынуждать пользователя существенно изменять привычные для него способы решения задачи.</li> <li>3. Позволять пользователям переносить имеющиеся знания на новые задания, осваивать новые аспекты быстрее, и 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.</li> <li>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.</li> </ol>	Средний
---	--	---	--	---------

8	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	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?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Частичная адаптация</li> <li>2. Косметическая адаптация</li> <li>3. Фиксированная адаптация</li> <li>4. Полная адаптация</li> </ol>	Средний
9	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	При использовании какого вида адаптации пользователь явно выбирает уровень диалоговой поддержки?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Частичная адаптация</li> <li>2. Косметическая адаптация</li> <li>3. Фиксированная адаптация</li> <li>4. Полная адаптация</li> </ol>	Средний

10	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Что относится к основному правилу, регулирующим плотность расположения данных на экране?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Оставлять пустым примерно 50% экранного пространства.</li> <li>2. Использовать шрифт - кегль 12.</li> <li>3. Цвет текста должен быть одного цвета во всем документе.</li> <li>4. Использовать разреженный вариант расставления букв в предложениях.</li> </ol>	Средний
----	---	--	--	---------



11	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<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>	—	Средний
12	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	<p>Выберите из списка основные способы получения информации при проектировании пользовательского интерфейса.</p>	<p>1. Литература  2. Интервью  3. Данные рыночных исследований  4. Круглосуточное наблюдение за потенциальными клиентами</p>	Средний

13	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Соотнесите термины с их описанием.	<p>1. Программный интерфейс ↔ система унифицированных связей, предназначенных для обмена информацией между компонентами вычислительной системы.</p> <p>2. Интерфейс передачи данных ↔ элементы и компоненты программы, способные оказывать влияние на взаимодействие пользователя с программным обеспечением</p> <p>3. Пользовательский интерфейс ↔ интерфейс, обеспечивающий передачу данных</p>	Средний
----	---	------------------------------------	---	---------

14	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Косметическая адаптация может быть достигнута за счет:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. возможности для пользователя самому определять уровень своей подготовки</li> <li>2. использования умолчаний и сокращений, опережающего ввода символов</li> <li>3. использования многоуровневой помощи, многоязычности</li> <li>4. построения модели пользователя системой, которая по мере обучения последнего и определяет стиль диалога в зависимости от этих изменений</li> </ol>	Средний
15	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Укажите минимальное разрешение мобильного телефона в пикселях	—	Средний
16	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	На этапе проектирования пользовательского интерфейса при интервьюировании важно получить информацию по следующим вопросам:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. что не устраивает в существующих решениях</li> <li>2. предварительное видение продукта</li> <li>3. цели и мотивы использования продукта</li> <li>4. как будет выглядеть справочная система</li> </ol>	Высокий

17	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Выберите основные требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Возможность работать с сервисом только при помощи манипулятора "мышь"</li> <li>2. Достаточная контрастность текста и фона</li> <li>3. Возможность изменения масштаба (масштабируемая верстка)</li> <li>4. Возможность работать с сервисом с помощью клавиатуры</li> </ol>	Высокий
18	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Какими свойствами должен обладать пользовательский интерфейс (несколько вариантов ответа)?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дружелюбность</li> <li>2. Естественность</li> <li>3. Устойчивость</li> <li>4. Оригинальность</li> </ol>	Высокий

19	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1, ПК-5.2, ПК-5.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-12.1, ПК-12.2, ПК-12.3.	Под "клаузой" понимается:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Количество информации, обрабатываемое пользователем за единицу времени.</li> <li>2. Завершение этапа, соответствующее очередной порции информации, которую пользователь может хранить одновременно в памяти.</li> <li>3. Один акт взаимодействия пользователя с системой.</li> <li>4. Завершение задачи, ведущее к отдыху.</li> </ol>	Высокий
----	---	------------------------------	---	---------

20	<p>ПК-3.1, ПК-3.2,  ПК-3.3, ПК-5.1,  ПК-5.2, ПК-5.3,  ПК-2.1, ПК-2.2,  ПК-2.3, ПК-12.1,  ПК-12.2, ПК-12.3.</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"> <li>1. Проектирование ПО</li> <li>2. Тестирование и отладка ПО</li> <li>3. Внедрение ПО</li> <li>4. Программирование</li> <li>5. Анализ требований к ПО</li> <li>6. Проектирование пользовательского интерфейса ПО</li> <li>7. Планирование разработки ПО</li> <li>8. Эксплуатация и сопровождение ПО</li> </ol>	Высокий
----	--	---	---	---------