

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 18.06.2024 18:22:55  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674054f4998099d3d6b0dca856

## Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине

### Объектно-ориентированное проектирование и программирование, 5 семестр

Код, направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	АСОИУ
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-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Какой язык является объектно-ориентированным	1. Assembler 2. C++ 3. C 4. Prolog	Низкий

2	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Объект - это ...	—	Низкий
3	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Класс - это ...	—	Низкий

4	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Объектно-ориентированное программирование - это ...	1. методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности моделей, каждый из которых является экземпляром определённого шаблона, а шаблоны образуют иерархию наследования 2. методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности логических функций 3. методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром определённого класса, а классы образуют иерархию наследования 4. методология программирования, основанная на представлении программы в виде модулей	Низкий
---	---	---	---	--------

5	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	В объектно-ориентированном программировании число является	1. объектом 2. переменной 3. типом 4. полем	Низкий
---	---	--	--	--------

6	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Наследование - это ...	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. концепция или механизм объектно-ориентированного программирования, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функциональность некоторого существующего типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения</li> <li>2. механизм объектно-ориентированного программирования, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функциональность некоторого существующего типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения</li> <li>3. правила объектно-ориентированного программирования, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функциональность некоторого существующего типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения</li> <li>4. концепция объектно-ориентированного программирования, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функциональность некоторого существующего</li> </ol>	Средний
---	---	---------------------------	--	---------

			типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения	
--	--	--	--	--

7	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Полиморфизм - это ...	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. способность функции обрабатывать данные разных типов</li> <li>2. способность функции или предиката обрабатывать данные разных типов</li> <li>3. способность предиката обрабатывать данные разных типов</li> <li>4. способность функции обрабатывать данные разных подтипов</li> </ol>	Средний
8	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Расшифруйте аббревиатуру SOLID	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. single data, open–closed, Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion</li> <li>2. single responsibility, open–closed, Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion</li> <li>3. single responsibility, open–connect, Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion</li> <li>4. single responsibility, open–closed, Liskov substitution, interface segregation и dependency injection</li> </ol>	Средний

9	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Максимальное количество деструкторов в классе	—	Средний
10	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Основные термины объектно-ориентированного программирования	1. класс 2. сеть 3. граф 4. объект	Средний

11	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	... - это концепция объектно- ориентированно го программирова ния, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функционально сть некоторого существующего типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения	—	Средний
12	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Абстракция - это ...	1. использование всех характеристик объекта, которые представлены в данной системе 2. использование только тех характеристик объекта, которые с достаточной точностью представляют его в данной системе 3. использование только не эффективных характеристик объекта, которые имеются в данной системе 4. использование только эффективных характеристик объекта, которые имеются в данной системе	Средний

13	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	... - это использование только тех характеристик объекта, которые с достаточной точностью представляют его в данной системе	—	Средний
14	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Инкапсуляция - это ...	1. механизм переадресации, позволяющий осуществлять доступ к различным компонентам 2. правила или утверждения, позволяющий разграничивать доступ к различным частям компонента 3. механизм сокрытия, позволяющий разграничивать доступ к различным частям компонента 4. правила сокрытия, позволяющий разграничивать доступ к различным частям компонента	Средний

15	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Сопоставьте ключевые слова в С#	1. class ↔operator 2. method ↔abstract 3. static ↔virtual	Средний
16	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Расставьте фрагменты кода на С# в правильном порядке	1. IAnimal 2. string Name {get;set;} 3. } 4. { 5. interface 6. private	Высокий

17	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Расставьте фрагменты кода на С# в правильном порядке	1. } 2. { 3. public Car() 4. } 5. public 6. class 7. { 8. Car	Высокий
18	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Расставьте фрагменты кода на С# в правильном порядке	1. { 2. } 3. void 4. static 5. public 6. Run()	Высокий

19	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	Расставьте фрагменты кода на С# в правильном порядке	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. }</li> <li>2. class</li> <li>3. {</li> <li>4. private void</li> <li>5. Cat</li> <li>6. {}</li> <li>7. Jump()</li> <li>8. internal</li> </ol>	Высокий
20	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3	К принципам SOLID относиться	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Liskov substitution, interface segregation и dependency injection</li> <li>2. Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion</li> <li>3. single data, open–closed</li> <li>4. single responsibility, open–closed</li> </ol>	Высокий