

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:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Программирование мобильных устройств, 7 семестр

Код, направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Автоматизированные системы обработки информации и управления
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
-------------------------	---------	------------------	-----------------------	-----------------------------------

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1</p>	<p>1. С какой целью был создан Open Handset Alliance?</p>	<p>1. Фиксировать историю развития ОС Android. 2. Координировать продажи смартфоны под управлением Android. 3. Рекламирывать и пропагандировать смартфоны под управлением Android. 4. Разрабатывать открытые стандарты для мобильных устройств.</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-7.1 ПК- 11.1 ПК -11.3 ПК- 12.1</p>	<p>2. Развитием и поддержкой ОС Android, главным образом, занимается компания:</p>		<p>Низкий</p>	<p>2</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-7.1 ПК- 11.1 ПК -11.3 ПК- 12.1</p>	<p>3. Ядро какой операционной системы использовалось в качестве базы для ОС Android?</p>	<p>1. Mac OS 2. OS/2 3. Windows 4. Linux</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1</p>	<p>4. К проблемам разработки под ОС Android можно отнести:</p>	<p>1. Все варианты ответа верны; 2. Отсутствие эффективных инструментов разработки; 3. Большое разнообразие устройств, невозможность проверки приложения на всех. 4. Ненадежную изоляцию ядра системы от выполняемых приложений;</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1</p>	<p>5. Набор средств, который содержит инструменты , необходимые для создания, компиляции и сборки мобильного приложения называется:</p>	<p>1. Android NDK. 2. JDK; 3. Android SDK; 4. плагин ADT;</p>	<p>Низкий</p>	<p>2</p>

ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1	6. Какая графическая библиотека входит в набор библиотек ОС Android?	1. DirectX; 2. OpenCL; 3. OpenCV; 4. Open GL.	Средний	5
ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1	7. Инструмент разработки, позволяющий адаптировать код C/C++ для работы на Android, это -	1. Android SDK 2. C++ SDK 3. Software Manager 4. Android NDK	Средний	5
ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1	8. Преимуществом эмуляторов является:	1. медленный запуск; 2. невозможность полноценной отладки. 3. необходимость дополнительных системных ресурсов; 4. низкая стоимость разработки;	Средний	5

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1</p>	<p>9. При загрузке приложения первой появляется активность -</p>	<p>1. чье описание первым в лексикографическим порядке. 2. чье описание находится первым в манифесте. 3. чье описание находится последним в манифесте. 4. правильный вариант ответа отсутствует.</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-1.3 ПК-7.1 ПК- 7.2 ПК- 7.3 ПК-11.1 ПК -12.1</p>	<p>10. Расположение элементов мобильного приложения:</p>	<p>1. влияет на удобство использования; 2. полезно для создания пространственных отношений между объектами на экране и объектами реального мира; 3. полезно для передачи иерархии; 4. все варианты ответа верны.</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК-7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК-11.1</p>	<p>11.Какое утверждение не верно:</p>	<p>1. на любом шаге должна быть возможность вернуться назад; 2. если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия; 3. картинки работают быстрее, чем слова; 4. не используйте интерфейсные элементы.</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК-1.1 ПК- 1.2 ПК-1.3 ПК-7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК -12.1</p>	<p>12.В каком году вышел в свет Iphone?</p>		<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК-1.1 ПК- 1.2 ПК-1.3 ПК-7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК-11.1 ПК -12.1</p>	<p>13.Сопоставьте мобильные операционные системы и магазины приложений связанные с ними.</p>	<p>1. Iphone <=> Phone Store 2. Android <=> Play Market 3. Windows <=> App Store</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-1.3 ПК-7.1 ПК- 7.2 ПК- 7.3 ПК-11.1 ПК -12.1</p>	<p>14.Объектами информацион ного дизайна являются</p>	<p>1. диаграммы 2. всевозможные графики 3. рисунки 4. инфографика</p>	<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 7.1 ПК- 7.2 ПК-7.3 ПК- 11.1</p>	<p>15.Приложения, не имеющие GUI и выполняющи еся в фоновом режиме - это _____.</p>		<p>Средний</p>	<p>5</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-2.3 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ОПК-8.3 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-1.3 ПК-7.1 ПК- 7.2 ПК- 7.3 ПК-11.1 ПК -11.2 ПК- 11.3 ПК- 12.1 ПК- 12.2 ПК- 12.3</p>	<p>16.Какой язык разметки используется для описания иерархии компонентов графического пользователь ского интерфейса Android- приложения?</p>	<p>1. xhtml 2. html 3. gml 4. xml</p>	<p>Высокий</p>	<p>8</p>

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-7.1 ПК- 11.1 ПК -11.3 ПК- 12.1</p>	<p>17. На какие основные моменты необходимо обратить особое внимание при тестировании мобильных приложений?</p>	<p>1. Размер экрана и touch-интерфейс. 2. Ограниченность ресурсов устройства. 3. Частые внешние прерывания. 4. Размер монетизации.</p>	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-7.1 ПК- 11.1 ПК -11.3 ПК- 12.1</p>	<p>18. Укажите мультиплатформенные среды разработки мобильных приложений.</p>	<p>1. Unity. 2. Android Studio. 3. Swift. 4. Xamarin.</p>	<p>Высокий</p>	<p>8</p>

<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-7.1 ПК- 11.1 ПК -11.3 ПК- 12.1</p>	<p>19.Что такое мультитач?</p>	<p>1. Сенсорный экран, реагирующий на нажатие пальца; 2. Функция сенсорных систем ввода, осуществляющая последовательное определение координат. 3. Залипание клавиш смартфона; 4. Функция сенсорных систем ввода, осуществляющая одновременное определение координат двух и более точек касания;</p>	<p>Высокий</p>	<p>8</p>
<p>ОПК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-8.1 ОПК-8.2 ПК- 1.1 ПК- 1.2 ПК-7.1 ПК- 11.1 ПК -11.3 ПК- 12.1</p>	<p>20.Восстановите последовательность выхода в свет мобильных операционных систем.</p>	<p>1. Symbian OS 2. Windows Mobile 3. IOS 4. Windows Phone 5. Android</p>	<p>Высокий</p>	<p>8</p>