

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Современные технологии программирования»

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-2: способностью применять программные средства системного, прикладного и специального назначения, инструментальные средства, языки и системы программирования для решения профессиональных задач	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Показатели оценивания компетенций представлены в разделе «Требования к результатам освоения дисциплины» рабочей программы дисциплины «Современные технологии программирования» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Современные технологии программирования» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент проявил знание программного материала, демонстрирует сформированные (иногда не полностью) умения и навыки, указанные в программе компетенции, умеет (в основном) систематизировать материал и делать выводы	25-100	<i>Зачтено</i>
Студент не усвоил основное содержание материала, не умеет систематизировать информацию, делать выводы, четко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями	0-24	<i>Не зачтено</i>

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Особенности разработки программного обеспечения на C#, C++ и Java. Инкапсуляция, использование ключевых слов private, public	ПК-2

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
2	Параметр, возвращающий значение на Си (*), C++(&) и C# (ref, out)	ПК-2
3	Перегрузка бинарных и унарных операторов на C++ и C#, пример.	ПК-2
4	Конструкторы инициализации на C++, Java и C#. Деструктор.	ПК-2
5	Исключения в программах на C++ и C#	ПК-2
6	Виртуальные функции C++ и C#, их использование.	ПК-2
7	Технологии разработки интерфейсов классов на C#. Частичная реализация множественного наследования через интерфейсы C#.	ПК-2
8	Интерфейс клонирования, мелкое и глубокое клонирование на C#.	ПК-2
9	Сортировка по условию в контейнере библиотеки STL языка C++ и через интерфейс comparable коллекций C#.	ПК-2
10	Использование структур бинарных деревьев поиска в приложениях. Разработка приложения, осуществляющего поиск в дереве.	ПК-2
11	Односвязные и двусвязные списки, их реализация в приложениях и практическое использование.	ПК-2
12	Жадные алгоритмы, примеры.	ПК-2
13	Метод динамического программирования, примеры задач.	ПК-2
14	Комбинаторные алгоритмы, их использование. Практическая разработка приложения, реализующего комбинаторный алгоритм.	ПК-2
15	Алгоритмы на графах, практическая разработка приложений, реализующих алгоритмы работы с графами.	ПК-2
16	Многопоточные приложения.	ПК-2
17	Приложение клиент-сервер, принцип реализации.	ПК-2

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.