

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 19.06.2024 07:24:09
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Разработка мобильных приложений, 5 семестр

| | |
|-----------------------------|---|
| Код, направление подготовки | 09.03.02 Безопасность информационных систем |
| Направленность (профиль) | Безопасность информационных систем и технологий |
| Форма обучения | Очная |
| Кафедра разработчик | Информатики и вычислительной техники |
| Выпускающая кафедра | Информатики и вычислительной техники |

| № | Проверяемая компетенция | Задание | Варианты ответов | Тип сложности вопроса | Кол-во баллов за правильный ответ |
|---|--|--|---|-----------------------|-----------------------------------|
| 1 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | С какой целью был создан Open Handset Alliance? | <ol style="list-style-type: none"> 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. | Низкий | 2 |
| 2 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Развитием и поддержкой ОС Android, главным образом, занимается компания: | | Низкий | 2 |
| 3 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Ядро какой операционной системы использовалось в качестве базы для ОС Android? | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mac OS 2. OS/2 3. Windows 4. Linux | Низкий | 2 |
| 4 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | К проблемам разработки под ОС Android можно отнести: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Все варианты ответа верны; 2. Отсутствие эффективных инструментов разработки; 3. Большое разнообразие устройств, невозможность проверки | Низкий | 2 |

| | | | | | |
|---|--|--|---|---------|---|
| | | | приложения на всех. 4. Ненадежную изоляцию ядра системы от выполняемых приложений; | | |
| 5 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Набор средств, который содержит инструменты, необходимые для создания, компиляции и сборки мобильного приложения называется: | 1. Android NDK. 2. JDK; 3. Android SDK; 4. плагин ADT; | Низкий | 2 |
| 6 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Какая графическая библиотека входит в набор библиотек ОС Android? | 1. DirectX; 2. OpenCL; 3. OpenCV; 4. Open GL. | Средний | 5 |
| 7 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | 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 |
| 8 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Преимуществом эмуляторов является: | 1. медленный запуск; 2. невозможность полноценной отладки. 3. необходимость дополнительных системных ресурсов; 4. низкая стоимость разработки; | Средний | 5 |
| 9 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | При загрузке приложения первой появляется активность - | 1. чье описание первым в лексикографическом порядке. 2. чье описание находится первым в манифесте. | Средний | 5 |

| | | | | | |
|----|--|--|---|---------|---|
| | | | <p>3. чье описание находится последним в манифесте.</p> <p>4. правильный вариант ответа отсутствует.</p> | | |
| 10 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Расположение элементов мобильного приложения: | <p>1. влияет на удобство использования;</p> <p>2. полезно для создания пространственных отношений между объектами на экране и объектами реального мира;</p> <p>3. полезно для передачи иерархии;</p> <p>4. все варианты ответа верны.</p> | Средний | 5 |
| 11 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Какое утверждение не верно: | <p>1. на любом шаге должна быть возможность вернуться назад;</p> <p>2. если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия;</p> <p>3. картинки работают быстрее, чем слова;</p> <p>4. не используйте интерфейсные элементы.</p> | Средний | 5 |
| 12 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | В каком году вышел в свет Iphone? | | Средний | 5 |
| 13 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Сопоставьте мобильные операционные системы и магазины приложений | <p>1. Iphone <=> Phone Store</p> <p>2. Android <=> Play Market</p> <p>3. Windows <=> App</p> | Средний | 5 |

| | | связанные с ними. | Store | | |
|----|--|--|--|---------|---|
| 14 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Объектами информационного дизайна являются | 1. диаграммы 2. всевозможные графики 3. рисунки 4. инфографика | Средний | 5 |
| 15 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Приложения, не имеющие GUI и выполняющиеся в фоновом режиме - это _____. | | Средний | 5 |
| 16 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Какой язык разметки используется для описания иерархии компонентов графического пользовательского интерфейса Android-приложения? | 1. xhtml 2. html 3. gml 4. xml | Высокий | 8 |
| 17 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | На какие основные моменты необходимо обратить особое внимание при тестировании мобильных приложений? | 1. Размер экрана и touch-интерфейс. 2. Ограниченность ресурсов устройства. 3. Частые внешние прерывания. 4. Размер монетизации. | Высокий | 8 |
| 18 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Укажите мультиплатформенные среды разработки мобильных приложений. | 1. Unity. 2. Android Studio. 3. Swift. 4. Xamarin. | Высокий | 8 |
| 19 | ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3 | Что такое мультитач? | 1. Сенсорный экран, реагирующий на нажатие пальца; 2. Функция сенсорных систем ввода, осуществляющая последовательное определение координат. 3. Залипание клавиш | Высокий | 8 |

| | | | | | |
|----|--|---|--|---------|---|
| | | | <p>смартфона;</p> <p>4. Функция сенсорных систем ввода, осуществляющая одновременное определение координат двух и более точек касания;</p> | | |
| 20 | <p>ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3</p> <p>ПК-7.1 ПК-8.1 ПК-8.2 ПК-8.3</p> | <p>Восстановите последовательность выхода в свет мобильных операционных систем.</p> | <p>1. Symbian OS</p> <p>2. Windows Mobile</p> <p>3. IOS</p> <p>4. Windows Phone</p> <p>5. Android</p> | Высокий | 8 |