

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

Кафедра «Информационно-измерительная и биомедицинская техника»

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ФТД.О.01 «Основы объектно-ориентированного и визуального
программирования»

Направление подготовки

23.03.01 Технология транспортных процессов

ОПОП бакалавриата

«Логистика и менеджмент на транспорте»

Квалификация выпускника — бакалавр

Форма обучения — очная

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Оценочные материалы – это совокупность учебно-методических материалов (контрольных заданий, описаний форм и процедур проверки), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части ОПОП.

Цель – оценить соответствие знаний, умений и владений, приобретенных обучающимися в процессе изучения дисциплины, целям и требованиям ОПОП.

Основная задача – обеспечить оценку уровня сформированности общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций.

Контроль знаний обучающихся проводится в форме промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

2. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование индикатора)	Результаты обучения (знания, умения)	Наименование контролируемых разделов и тем
ОПК-4 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-4.1 Понимает принципы работы современных информационных технологий	ОПК-4.1 – З Принципы работы сред разработки программных приложений ОПК-4.1 – У Разрабатывать алгоритмы ОПК-4.1 – В Навыками работы со средами разработки программных приложений	Тема 1. Основы объектно-ориентированного программирования Тема 2. Классы и объекты Тема 3. Наследование и перегрузка как основные принципы объектно-ориентированного подхода
	ОПК-4.2 Решает задачи профессиональной деятельности на основе применения современных информационных технологий	ОПК-4.2 – З Современный уровень функциональных возможностей сред разработки программных приложений, особенности программных приложений для задач профессиональной деятельности ОПК-4.2 – У Осуществлять анализ и декомпозицию задачи с последующей реализацией на языке программирования верхнего уровня ОПК-4.2 – В Средствами разработки и отладки программных приложений в профессиональной деятельности	Тема 4. Принципы разработки графического интерфейса пользователя в среде Qt Creator

3. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Критерии оценивания компетенций по результатам сдачи зачета:

1. Уровень усвоения материала, предусмотренного программой.
2. Умение анализировать материал, устанавливать причинно-следственные связи.
3. Качество ответов на вопросы: логичность, убежденность, общая эрудиция.

При аттестации результатов обучения по дисциплине в виде зачета используются следующие критерии.

«Зачтено»:

- студент ориентируется в представленных им отчетах о выполнении заданий, дает полные ответы на заданные вопросы.

«Не зачтено»:

- отсутствие осмысленного представления о существе вопроса, отсутствие ответов на заданные вопросы.

4 ТИПОВЫЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

ОПК-4

1. Основы объектно-ориентированного программирования.
2. Философия ООП. Определения ООП. Отличительные характеристики объектно-ориентированной программы.
3. Основополагающие принципы ООП. Инкапсуляция.
4. Основополагающие принципы ООП. Наследование. Управление наследованием.
5. Основополагающие принципы ООП. Полиморфизм. Средства реализации полиморфизма.
6. Абстракция в ООП.
7. Раннее и позднее связывание.
8. Переменные и базовые типы данных. Прimitивные и ссылочные типы.
9. Классы-оболочки.
10. Класс Object. Основные методы класса Object
11. Ключевое слово static.
12. Методы. Статические методы и атрибуты.
13. Передача объектов в методы. Логические блоки.
14. Использование super и this.
15. Абстрактные классы и методы.
16. Внутренние (inner) классы.
17. Вложенные (nested) классы.
18. Анонимные (anonymous) классы.
19. Интерфейсы.
20. Перегрузка и переопределение методов.
21. Пакеты.
22. Иерархия и способы обработки исключительных ситуаций.
23. Ключевое слово final.
24. Оператор throw. Ключевое слово finally.
25. Оператор throws. Собственные исключения.
26. Общее представление о потоках ввода/вывода.
27. Стандартные потоки ввода-вывода. Организация ввода и вывода данных. Класс Scanner.
28. Байтовые и символьные потоки.
29. Определение файла. Тестирование и проверка объектов File
30. Чтение и запись файлов.

31. Коллекции. Общая характеристика
32. Списки. Иерархия классов.
33. Множества. Иерархия классов.
34. Карты отображений. Иерархия классов.
35. Параметризованные классы и методы.
36. Понятие многопоточности.
37. Архитектурный шаблон
38. Порождающий паттерн

Составил

к.т.н. доцент каф. ИИБМТ

Лукша С.С.

Зав. каф. ИИБМТ

д.т.н. профессор

Жулев В.И.