



Министерство образования Иркутской области  
Государственное бюджетное профессиональное  
образовательное учреждение Иркутской области  
«Иркутский авиационный техникум»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
ГБПОУИО «ИАТ»

  
Якубовский А.Н.  
«31» мая 2018 г.

## ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОП.09 Основы алгоритмизации и программирования

специальности

09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

Иркутск, 2018

Рассмотрена  
цикловой комиссией  
КС протокол №16 от 22.05.2018  
г.

Председатель ЦК  
 /А.П. Юргина /

№	Разработчик ФИО
1	Филимонова Ольга Николаевна

# **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

## **1.1. Область применения фонда оценочных средств (ФОС)**

ФОС по дисциплине является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

## **1.2. Место дисциплины в структуре ППССЗ:**

ОП.00 Общепрофессиональный цикл.

## **1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен	№ дидактической единицы	Формируемая дидактическая единица
Знать	1.1	общие принципы построения и использования языков программирования, их классификацию;
	1.2	современные интегрированные среды разработки программ;
	1.3	процесс создания программ;
	1.4	стандарты языков программирования;
	1.5	общую характеристику языков ассемблера; назначение, принципы построения и использования
	1.6	методы и приемы алгоритмизации поставленных задач
Уметь	2.1	формализовать поставленную задачу;
	2.2	применять полученные знания к различным предметным областям;
	2.3	составлять и оформлять программы на языках программирования;
	2.4	тестировать и отлаживать программы;
	2.5	использовать программные продукты для графического отображения алгоритмов

## **1.4. Формируемые компетенции:**

ОК.1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК.2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК.3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК.4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК.5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК.6 Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК.7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК.8 Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК.9 Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК.2.1 Создавать программы на языке ассемблера для микропроцессорных систем.

ПК.2.3 Осуществлять установку и конфигурирование персональных компьютеров и подключение периферийных устройств.

ПК.3.3 Принимать участие в отладке и технических испытаниях компьютерных систем и комплексов, инсталляции, конфигурировании программного обеспечения.

## **2. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ**

### **2.1 Текущий контроль (ТК) № 1**

**Тема занятия:** 1.1.4.Основы работы в интегрированной среде разработки Microsoft Visual Studio

**Метод и форма контроля:** Письменный опрос (Опрос)

**Вид контроля:** Самостоятельная работа

**Дидактическая единица:** 1.1 общие принципы построения и использования языков программирования, их классификацию;

**Занятие(-я):**

1.1.1.Общие принципы построения и использования языков программирования, их классификацию

**Задание №1**

Заполните схему Классификация языков программирования примерами:

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Приведено 8 примеров (для каждого вида по одному)
4	Приведено 14 примеров (для каждого вида по два)
5	Приведено 20 примеров (для каждого вида по три)

**Дидактическая единица:** 1.2 современные интегрированные среды разработки программ;

**Занятие(-я):**

1.1.2.Современные интегрированные среды разработки программ

**Задание №1**

Подготовьте сообщение о современных интегрированных средах разработки программ (которое будет отражать следующие вопросы):

- историческая справка;
- функциональность – возможности программного обеспечения для реализации требуемых задач, инструментарий и разнообразность встроенных функций;
- удобство сопровождения – поддержка программного обеспечения разработчиком, включающая в себя создание новых версий продукта и поддержку пользователей;
- доступность – легкость в получении программного обеспечения (доступность источника для скачивания, цена продукта).

Например:

1. Visual Studio от Microsoft.
2. Dev C++ от Bloodshed Software.
3. C++ Builder от Embarcadero Technologies.
4. Eclipse C/C++ Development Tools от Eclipse Foundation.
5. CodeLite от Eran Ifrah.
6. NetBeans от NetBeans Community
7. и другие...

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	В сообщении освещены два вопроса
4	В сообщении освещены три вопроса
5	В сообщении освещены все вопросы

**Дидактическая единица:** 1.4 стандарты языков программирования;

**Занятие(-я):**

1.1.3.Стандарты языков программирования

**Задание №1**

Заполните схему Обобщенная структура языка C++

<https://learningapps.org/display?v=pwsb7csqa19>

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Заполнены 8 структурных элементов
4	Заполнены 11 структурных элементов
5	Заполнены 15 структурных элементов

## 2.2 Текущий контроль (ТК) № 2

**Тема занятия:** 1.1.9.Программирование разветвленных алгоритмов

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.3 процесс создания программ;

**Занятие(-я):**

1.1.4.Основы работы в интегрированной среде разработки Microsoft Visual Studio

1.1.5.Введение в язык C++

**Задание №1**

Перейдите по ссылке. Заполните схему процесса подготовки исполняемой программы:

<https://learningapps.org/display?v=p63pvgm8c19>

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Схема составлена с двумя ошибками
4	Схема составлена с одной ошибкой
5	Схема составлена без ошибок

## **Задание №2**

Ответить на вопросы теста "Введение в язык C++" в ИАС техникума

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	50 - 74 % верных ответов
4	75 - 99 % верных ответов
5	100 % верных ответов

**Дидактическая единица:** 1.6 методы и приемы алгоритмизации поставленных задач

**Занятие(-я):**

1.1.6. Понятие алгоритм. Типы алгоритмов, свойства. Способы описания алгоритмов. Построение линейных, разветвляющих алгоритмов

1.1.7. Решение задач на составление линейных и разветвляющихся алгоритмов

1.1.8. Программирование разветвленных алгоритмов

## **Задание №1**

Дайте определение понятию "Алгоритм";

Перечислите и объясните свойства алгоритма;

Назовите формы записи алгоритмов;

Назовите и изобразите 5 основных элементов блок-схем.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	На два вопроса не даны ответы / на один вопрос не дан ответ и допущены ошибки в формулировке ответа
4	На один из вопросов не дан ответ / допущены ошибки в формулировке ответа
5	На все вопросы даны правильные ответы

**Дидактическая единица:** 2.1 формализовать поставленную задачу;

**Занятие(-я):**

1.1.7. Решение задач на составление линейных и разветвляющихся алгоритмов

## **Задание №1**

Построить алгоритм решения задач в виде блок-схем:

(представлен один из вариантов задач)

1. Поменять местами содержимое переменных А и В и вывести новые значения А и В.
2. Для данного вещественного х найти значение следующей функции f, принимающей вещественные значения:

$$f(x) = \begin{cases} 2 \sin(x), & \text{если } x > 0, \\ 6 - x, & \text{если } x \leq 0. \end{cases}$$

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Алгоритм построен для одной задачи
4	Алгоритм построен для двух задач, допущены ошибки в построении блок-схемы
5	Алгоритм построен верно для всех задач

**Дидактическая единица:** 2.2 применять полученные знания к различным предметным областям;

**Занятие(-я):**

1.1.7. Решение задач на составление линейных и разветвляющихся алгоритмов

### **Задание №1**

Подобрать (составить) задачи для составления алгоритмов по следующим дисциплинам:

Основы электротехники;

Дискретная математика;

Информационные технологии;

Операционные системы; и др.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Подобрана (составлена) одна задача
4	Подобрано (составлено) две задачи
5	Подобрано (составлено) три задачи

**Дидактическая единица:** 2.5 использовать программные продукты для графического отображения алгоритмов

**Занятие(-я):**

1.1.6. Понятие алгоритм. Типы алгоритмов, свойства. Способы описания алгоритмов. Построение линейных, разветвляющихся алгоритмов

1.1.7.Решение задач на составление линейных и разветвляющихся алгоритмов

**Задание №1**

Построить алгоритмы решения задач, приведенных в задании 3, с использованием специализированных программ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Схема построена в программе Paint
4	Схема построена в текстовом редакторе Word
5	Схема построена в специализированной программе или в он-лайн сервисе

### **2.3 Текущий контроль (ТК) № 3**

**Тема занятия:** 1.1.13.Программирование циклических алгоритмов

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.3 процесс создания программ;

**Занятие(-я):**

1.1.11.Решение задач на составление циклических алгоритмов

1.1.12.Программирование циклических алгоритмов

**Задание №1**

Ответить на вопросы теста "Программирование циклических алгоритмов на языке C++" в ИАС Техникум

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	50 - 74 % верных ответов
4	75 - 95 % верных ответов
5	100 % верных ответов

**Дидактическая единица:** 1.6 методы и приемы алгоритмизации поставленных задач

**Занятие(-я):**

1.1.9.Программирование разветвленных алгоритмов

1.1.10.Циклические алгоритмы. Цикл с параметром. Цикл с постусловием и с предусловием

1.1.11.Решение задач на составление циклических алгоритмов

**Задание №1**

Построить алгоритм решения задачи в виде блок-схемы

(Представлен один из вариантов задачи)

Найти среднее арифметическое чисел, введенных с клавиатуры. Признак конца ввода - нуль. Определить количество введенных чисел.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Алгоритм составлен с двумя ошибками
4	Алгоритм составлен с одной ошибкой
5	Алгоритм составлен без ошибок

**Дидактическая единица:** 2.3 составлять и оформлять программы на языках программирования;

**Занятие(-я):**

1.1.8.Программирование разветвленных алгоритмов

1.1.9.Программирование разветвленных алгоритмов

1.1.10.Циклические алгоритмы. Цикл с параметром. Цикл с постусловием и с предусловием

1.1.11.Решение задач на составление циклических алгоритмов

1.1.12.Программирование циклических алгоритмов

**Задание №1**

Написать программу для задачи, приведенной в задании 1

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Программа не соответствует алгоритму
4	Программа соответствует алгоритму частично
5	Программа полностью соответствует алгоритму

**Дидактическая единица:** 2.4 тестировать и отлаживать программы;

**Занятие(-я):**

1.1.8.Программирование разветвленных алгоритмов

1.1.9.Программирование разветвленных алгоритмов

1.1.10.Циклические алгоритмы. Цикл с параметром. Цикл с постусловием и с предусловием

1.1.11.Решение задач на составление циклических алгоритмов

1.1.12.Программирование циклических алгоритмов

**Задание №1**

Протестируйте и отладьте задачу, приведенную в задании 2

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>

3	Программа работает с ошибками, для устранения которых потребовалась помочь преподавателя
4	Программа работает с ошибками, обучающийся устранил их самостоятельно
5	Программа работает без ошибок

## 2.4 Текущий контроль (ТК) № 4

**Тема занятия:** 1.1.19. Программирование задач на обработку одномерного массива

**Метод и форма контроля:** Лабораторная работа (Опрос)

**Вид контроля:**

**Дидактическая единица:** 1.6 методы и приемы алгоритмизации поставленных задач

**Занятие(-я):**

1.1.16. Основные понятия об одномерном массиве. Поиск и замена, удаление и добавление, сортировка элементов массива по заданному условию

1.1.17. Составление алгоритмов на обработку одномерного массива

### Задание №1

Построить алгоритм решения задачи в виде блок-схемы

(приведен один из вариантов задач)

С помощью генератора случайных чисел сформировать массив D из 18 элементов. Вывести его на экран. Найти сумму положительных элементов массива, произведение отрицательных и количество нулей

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Алгоритм составлен с двумя ошибками
4	Алгоритм составлен с одной ошибкой
5	Алгоритм составлен без ошибок

**Дидактическая единица:** 1.3 процесс создания программ;

**Занятие(-я):**

1.1.13. Программирование циклических алгоритмов

1.1.14. Предprocessorные средства

1.1.15. Память. Адреса. Указатели

1.1.18. Программирование задач на обработку одномерного массива

### Задание №1

Ответьте на вопросы теста "Одномерные массивы на языке C++", расположенного в ИАС техникума

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	50 - 74% правильных ответов
4	75- 99% правильных ответов
5	100% правильных ответов

**Дидактическая единица:** 2.3 составлять и оформлять программы на языках программирования;

**Занятие(-я):**

1.1.13.Программирование циклических алгоритмов

1.1.14.Предprocessorные средства

1.1.15.Память. Адреса. Указатели

1.1.18.Программирование задач на обработку одномерного массива

**Задание №1**

Написать программу для задачи, приведенной в задании 2

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Программа не соответствует алгоритму
4	Программа соответствует алгоритму частично
5	Программа полностью соответствует алгоритму

**Дидактическая единица:** 2.4 тестировать и отлаживать программы;

**Занятие(-я):**

1.1.13.Программирование циклических алгоритмов

1.1.14.Предprocessorные средства

1.1.15.Память. Адреса. Указатели

1.1.18.Программирование задач на обработку одномерного массива

**Задание №1**

Протестируйте и отладьте задачу, приведенную в задании 3

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Программа работает с ошибками, для устранения которых потребовалась помочь преподавателя
4	Программа работает с ошибками, обучающийся устранил их самостоятельно
5	Программа работает без ошибок

## 2.5 Текущий контроль (ТК) № 5

**Тема занятия:** 1.1.25.Программирование задач на обработку двумерного массива

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.3 процесс создания программ;

**Занятие(-я):**

1.1.19.Программирование задач на обработку одномерного массива

1.1.20.Работа со строками

1.1.21.Решение задач с использованием функций работы со строками

1.1.24.Программирование задач на обработку двумерного массива

**Задание №1**

Ответьте на вопросы теста "Работа со строками. Двумерные массивы на языке С++"

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	50 - 74 % верных ответов
4	75 - 95 % верных ответов
5	100 % верных ответов

**Дидактическая единица:** 1.6 методы и приемы алгоритмизации поставленных задач

**Занятие(-я):**

1.1.22.Основные понятия о двумерном массиве. Поиск и замена, удаление и добавление, сортировка элементов массива по заданному условию

1.1.23.Составление алгоритмов на обработку двумерного массива

**Задание №1**

Построить алгоритм решения задачи в виде блок-схемы

(Представлен один из вариантов задачи)

1. С клавиатуры ввести последовательность символов. Написать функцию, вычисляющую длину этой последовательности.

2. Сформировать матрицу {7,8}. Вывести матрицу. найти и вывести значение минимального элемента. вывести координаты всех минимальных элементов матрицы и их количество.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Алгоритмы для двух задач построены с ошибками
4	Алгоритм для обной из задач построен с ошибкой
5	Алгоритм для обеих задач построен верно

**Дидактическая единица:** 2.3 составлять и оформлять программы на языках

программирования;

**Занятие(-я):**

1.1.19.Программирование задач на обработку одномерного массива

1.1.20.Работа со строками

1.1.21.Решение задач с использованием функций работы со строками

1.1.24.Программирование задач на обработку двумерного массива

**Задание №1**

Написать программы для задач, приведенных в задании 2

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Обе программы не соответствуют алгоритму
4	Одна из программ не соответствует алгоритму
5	Программы соответствуют алгоритму

**Дидактическая единица:** 2.4 тестировать и отлаживать программы;

**Занятие(-я):**

1.1.19.Программирование задач на обработку одномерного массива

1.1.20.Работа со строками

1.1.24.Программирование задач на обработку двумерного массива

**Задание №1**

Протестируйте и отладьте задачу, приведенную в задании 3

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Программы работают с ошибками, для устранения которых потребовалась помощь преподавателя
4	Программы работают с ошибками, обучающийся устранил их самостоятельно
5	Программы работают без ошибок

## **2.6 Текущий контроль (ТК) № 6**

**Тема занятия:** 1.1.35.Комплексная работа « Основы алгоритмизации и программирование на языке С++»

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.3 процесс создания программ;

**Занятие(-я):**

1.1.25.Программирование задач на обработку двумерного массива

1.1.26.Понятие функции

1.1.27.Использование массивов в качестве параметров

1.1.28.Решение задач с использованием функции

1.1.29.Типы данных, вводимые пользователем

1.1.30.Работа со структурами

1.1.31.Решение задач со структурами

1.1.32.Потоковый ввод/вывод

1.1.33.Работа с файлами

1.1.34.Решение задач с файлами

### **Задание №1**

Ответьте на вопросы теста "Программирование на языке C++"

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	50 - 74 % верных ответов
4	75 - 95 % верных ответов
5	100 % верных ответов

**Дидактическая единица:** 2.3 составлять и оформлять программы на языках программирования;

**Занятие(-я):**

1.1.25.Программирование задач на обработку двумерного массива

1.1.26.Понятие функции

1.1.27.Использование массивов в качестве параметров

1.1.28.Решение задач с использованием функции

1.1.29.Типы данных, вводимые пользователем

1.1.30.Работа со структурами

1.1.31.Решение задач со структурами

1.1.32.Потоковый ввод/вывод

1.1.33.Работа с файлами

1.1.34.Решение задач с файлами

### **Задание №1**

Написать программу для следующих задач

(представлен один из вариантов)

1. Вычислить  $x = \ln(a^2) + \ln(b^2) + \ln(c^2)$ , при этом  $\ln(y^2)$  оформить в виде функции

2. Сформировать массив, содержащий сведения об ассортименте игрушек в магазине. Структурный тип содержит поля: название игрушки, уена, количество, возрастные границы (2-5).

Написать программу, выдающую следующие сведения:

- название игрушек, которые подходят детям от 1 до 3 лет;

- стоимость самой дорогой игрушки и ее название.

3. Написать программу, которая записывает в файл буквы английского алфавита.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Составлена и оформлена программа для одной задачи
4	Составлены и оформлены программы для двух задач
5	Составлены и оформлены программы для трех задач

**Дидактическая единица:** 2.4 тестировать и отлаживать программы;

**Занятие(-я):**

1.1.25.Программирование задач на обработку двумерного массива

1.1.26.Понятие функции

1.1.27.Использование массивов в качестве параметров

1.1.28.Решение задач с использованием функции

1.1.29.Типы данных, вводимые пользователем

1.1.30.Работа со структурами

1.1.31.Решение задач со структурами

1.1.32.Потоковый ввод/вывод

1.1.33.Работа с файлами

1.1.34.Решение задач с файлами

### **Задание №1**

Протестируйте и отладьте задачи, приведенные в задании 1

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Программы работают с ошибками, для устранения которых потребовалась помочь преподавателя
4	Программы работают с ошибками, обучающийся устранил их самостоятельно
5	Программы работают без ошибок

## **2.7 Текущий контроль (ТК) № 7**

**Тема занятия:** 1.2.10.Исследование способов адресации операндов

**Метод и форма контроля:** Творческая работа (доклад, презентация) (Опрос)

**Вид контроля:** Домашняя работа с аналитической направленностью

**Дидактическая единица:** 1.5 общую характеристику языков ассемблера; назначение, принципы построения и использования

**Занятие(-я):**

1.2.1.Представление информации в вычислительных машинах

1.2.2.Выполнение операций в вычислительной технике

- 1.2.3. Основы программирования на языке Ассемблера
- 1.2.4. Введение в программирование на языке Ассемблера.
- 1.2.5. Упрощенное оформление программ. создание исполняемых \*.com файлов
- 1.2.6. Система команд микропроцессора. Команды передачи данных. Команды арифметических операций
- 1.2.7. Изучение команд передачи данных. Основы работы с отладчиком.
- 1.2.8. Программирование арифметических операций. Изучение основ работы Turbo Debugger
- 1.2.9. Система команд микропроцессора. Команды логических операций. Команды сдвигов. Команды передачи управления.

### **Задание №1**

Подготовьте реферат на тему "Язык программирования Ассемблер". по следующему плану:

- 
- 1. Введение.
  - 2. Принципы программирования на языке Ассемблера

- Системы счисления;
- Принцип сегментации памяти;
- Операторы Ассемблера.

- 3. Практическое применение языка Ассемблер. (возможности языка программирования Ассемблер).

- 4. Заключение.

- 5. Список литературы.

---

### ***Критерии оценки реферата***

Изложенное понимание реферата как целостного авторского текста определяет критерии его оценки: степень раскрытия сущности вопроса; соблюдения требований к оформлению.

Степень раскрытия сущности вопроса:

- соответствие плана теме реферата;
- соответствие содержания теме и плану реферата;
- полнота и глубина знаний по теме;
- обоснованность способов и методов работы с материалом;
- умение обобщать, делать выводы, сопоставлять различные точки зрения по одному вопросу (проблеме).

**Обоснованность выбора источников:**

- оценка использованной литературы: привлечены ли наиболее известные работы по теме исследования (в т.ч. журнальные публикации последних лет, последние статистические данные, сводки, справки и т.д.).

**Соблюдение требований к оформлению:**

- насколько верно оформлены ссылки на используемую литературу, список литературы;
- оценка грамотности и культуры изложения (в т.ч. орфографической, пунктуационной, стилистической культуры), владение терминологией;
- соблюдение требований к объему реферата.

<b><i>Оценка</i></b>	<b><i>Показатели оценки</i></b>
3	Имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод.
4	Основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочеты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объем реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы.
5	Выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована ее актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объем, соблюдены требования к внешнему оформлению, даны правильные ответы на дополнительные вопросы.

### **3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

<b>№ семестра</b>	<b>Вид промежуточной аттестации</b>
6	Дифференцированный зачет

**Дифференцированный зачет может быть выставлен автоматически по  
результатам текущих контролей**

Текущий контроль №1

Текущий контроль №2

Текущий контроль №3

Текущий контроль №4

Текущий контроль №5

Текущий контроль №6

Текущий контроль №7

**Метод и форма контроля:** Тестирование (Опрос)

**Вид контроля:** Ответить на 12 вопросов теста, выполнить 1 практическое задание

**Дидактическая единица для контроля:**

1.1 общие принципы построения и использования языков программирования, их классификацию;

#### **Задание №1**

Вопрос 1. Как называется набор правил описания последовательностей символов составляющих программу и какое вычисление производит программа

- Язык программирования
- Программа
- Синтаксис программы

Вопрос 2. Как называется последовательность символов определяющих вычисления. Данную запись на языках программирования называют исходным кодом

- Программа
- Синтаксис программы
- Язык программирования

Вопрос 3. Приведите классификация языков программирования в правильном соответствии

Символьные языки, -	максимально приближенные к машиинным командам конкретных ПЭВМ. Языки низкого уровня	машинно- ориентированные
языки, ни в коей мере не -	ориентированные на конкретные ПЭВМ. Языки высокого уровня	машинно-независимые языки

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правльно отвеченено на 1 вопрос
4	Правльно отвеченено на 2 вопроса
5	Правльно отвеченено на 3 вопроса

**Дидактическая единица для контроля:**

1.2 современные интегрированные среды разработки программ;

**Задание №1**

Вопрос 1. Как называется комплекс программных средств, используемый программистами для разработки программного обеспечения

- Интегрированная среда разработки
- Средства автоматизации сборки
- Графический интерфейс пользователя

Вопрос 2. Выберите, что включает в себя среда разработки

- Текстовый редактор
- Компилятор
- Отладчик
- Редактор баз данных

Вопрос 3. Как называется часть интегрированной среды разработки, которая

представляет собой модуль среды разработки или отдельное приложение, предназначенное для поиска ошибок в программе.

- Отладчик
- Компилятор
- Текстовый редактор

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правильно отвечено на 1 вопрос
4	Правильно отвечено на 2 вопроса
5	Правильно отвечено на 3 вопроса

#### **Дидактическая единица для контроля:**

1.3 процесс создания программ;

#### **Задание №1**

Вопрос 1. Установите соответствие последовательности этапов проектирования и разработки программ

5	постановка задачи
7	математическое моделирование
1	разработка алгоритма
4	написание программы
6	отладка программы
2	тестирование программы
3	документирование

Вопрос 2. О каком этапе проектирования и разработки программы идет речь:

В ходе этой работы выявляются свойства, которыми должна обладать система в конечном виде (замысел), описываются функции системы, характеристики интерфейса.

На данном этапе необходимо:

- описание исходных данных и результата;
- формализация задачи;
- описание поведения программы в особых случаях (если таковые есть).

- Постановка задачи
- Разработка алгоритма
- Написание программы

Вопрос 3. О каком этапе проектирования и разработки программы идет речь:

Самый сложный и трудоемкий процесс, но и самый интересный в творческом отношении. Выбор метода разработки зависит от постановки задачи, ее модели. Для сложной задачи используют системный подход с использованием декомпозиции (нисходящее проектирование сверху-вниз) и синтеза (программирование снизу-вверх). Как и при разработке структуры любой сложной системы, при формировании используют дедуктивный и индуктивный методы.

- Разработка алгоритма
- Математическое моделирование
- Написание программы

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правильно отвечено на 1 вопрос
4	Правильно отвечено на 2 вопроса
5	Правильно отвечено на 3 вопроса

#### **Дидактическая единица для контроля:**

1.4 стандарты языков программирования;

#### **Задание №1**

Вопрос 1. В каком документе описаны правила языка программирования

- Стандарт языка программирования
- Инструкция по работе с языками программирования
- Правила работы с языками программирования

Вопрос 2. Для чего разрабатываются стандарты языков программирования

- Для совершенствования возможностей
- Для изменения семантики
- Для улучшения понимания пользователей

Вопрос 3. Из каких частей состоит стандарт языка программирования C++

- Описание ядра языка и описание стандартной библиотеки
- Описание ядра языка и дополнительных библиотек
- Описание различных библиотек, используемых при программировании

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правильно отвечено на 1 вопрос
4	Правильно отвечено на 2 вопроса
5	Правильно отвечено на 3 вопроса

#### **Дидактическая единица для контроля:**

1.5 общую характеристику языков ассемблера; назначение, принципы построения и использования

#### **Задание №1**

Вопрос 1. Какой язык программирования используется для написания самых быстрых программ, операционных систем, драйверов, прошивок , компиляторов всех языков высокого уровня.

- Ассемблер
- C++
- Ада

Вопрос 2. Выберите типичные команды пересылки данных языка ассемблера:

- MOV
- PUSH-POP
- ADD
- SUB

Вопрос 3. Выберите типичные арифметические команды языка ассемблера:

- ADD
- SUB
- XOR
- MOV

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правильно отвеченено на 1 вопрос
4	Правильно отвеченено на 2 вопроса
5	Правильно отвеченено на 3 вопроса

#### **Дидактическая единица для контроля:**

1.6 методы и приемы алгоритмизации поставленных задач

#### **Задание №1**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №2**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №3**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

#### **Задание №4**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №5**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется  
команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правильно отвечено на 1 вопрос
4	Правильно отвечено на 2 вопроса
5	Правильно отвечено на 3 вопроса

### **Задание №6**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется  
команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции  
выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется  
команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №7**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №8**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:

Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №9**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №10**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется  
команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

### **Задание №11**

Вопрос 1. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение суммы  $S=0$  в теле циклической конструкции выполняется  
команда  $S = S + <\text{слагаемое}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 2. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
Начальное значение произведения  $P=1$  в теле циклической конструкции  
выполняется команда  $P = P * <\text{множитель}>$

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

Вопрос 3. Какое правило типовых приемов алгоритмизации описано:  
начальное значение счетчика  $K=0$  в теле циклической конструкции выполняется  
команда  $K = K+1$  если не задано дополнительных условий

- Правило суммирования
- Правило счетчика
- Правило умножения

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

**Дидактическая единица для контроля:**

2.1 формализовать поставленную задачу;

**Задание №1**

Создайте математическую модель предметной области, определите входные и выходные данные для одной из задач:

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

**Жалюзи**

Ширина (см) -> **75**

Высота (см) -> **150**

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> **3**

-----  
Цена за кв. м: **350.00** руб.

Площадь: **1.13** кв. м.

К оплате: **393.75** руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Построена математическая модель и определены входные и выходные данные для задачи с использованием условного оператора

4	Построена математическая модель и определены входные и выходные данные для задачи с использованием массива данных
5	Построена математическая модель и определены входные и выходные данные для задачи с использованием массива символов

#### **Дидактическая единица для контроля:**

2.2 применять полученные знания к различным предметным областям;

#### **Задание №1**

1. Подобрать (составить) задачи для автоматизации любого процесса по следующим дисциплинам:

- Основы электротехники;
- Дискретная математика;
- Операционные системы;
- другой предметной области.

2. Создайте математическую модель, определите входные и выходные данные для этих задач.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Подобрана (составлена) задача с использованием линейного алгоритма. Создана математическая модель
4	Подобрана (составлена) задача с использованием алгоритма ветвления. Создана математическая модель
5	Подобрана (составлена) задача с использованием циклического алгоритма. Создана математическая модель

#### **Дидактическая единица для контроля:**

2.3 составлять и оформлять программы на языках программирования;

#### **Задание №1**

Составьте и оформите одну из задач:

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Составлена, оформлена программа с использованием условного оператора
4	Составлена, оформлена программа с использованием операторов цикла
5	Составлена, оформлена программа с использованием оператора цикла и работа со строками

**Дидактическая единица для контроля:**

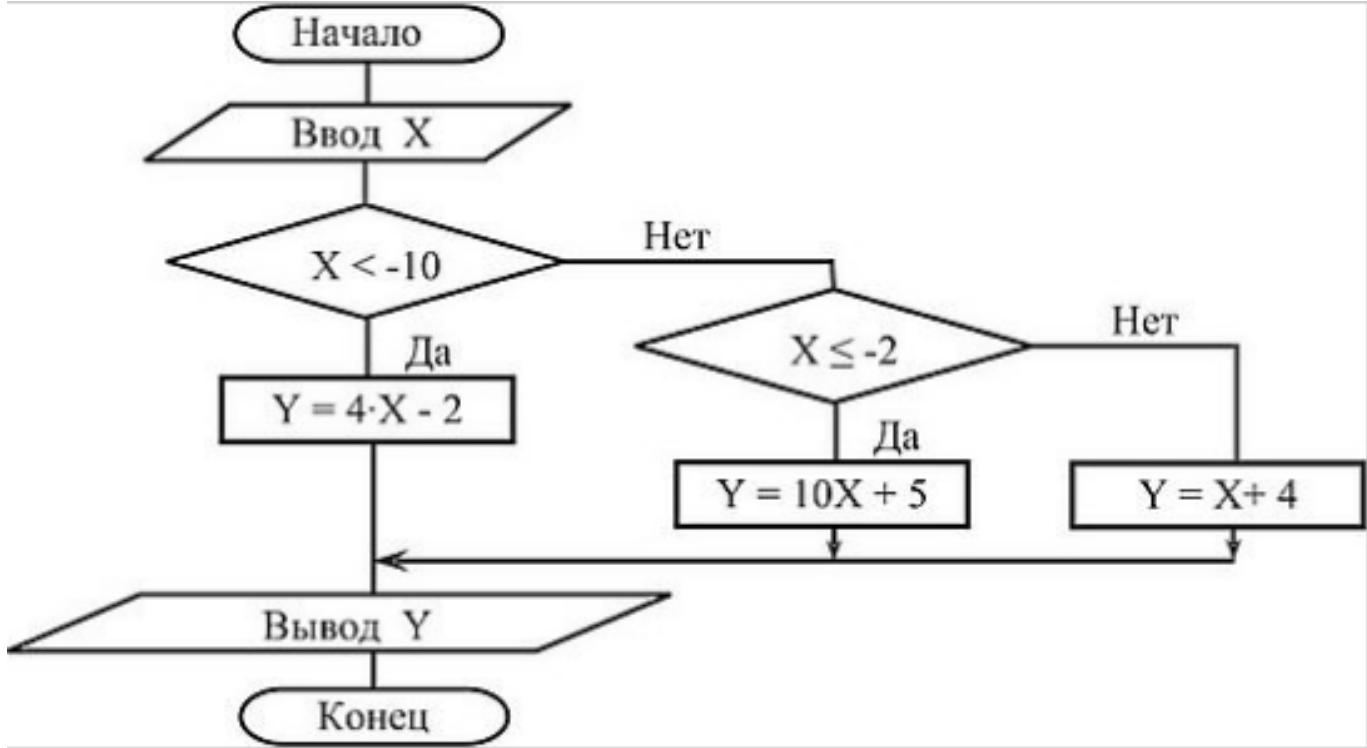
2.4 тестировать и отлаживать программы;

**Задание №1**

Протестируйте и отладьте одну программу на языке программирования C++

1. Вычислить значение  $y$ :  $4x - 2$ , если  $x < -10$ ;  $y = x + 4$ , если  $x > -2$ .

Схема алгоритма:



Пояснение: Входным данным является X. Перед вычислением у проверяется условие « $X < -10$ ». Если результат «истина» (ответ «Да»), то происходит вычисление значения Y по формуле  $Y = 4 \cdot X - 2$  ( $X < -10$ ). Если результат «ложь» (ответ «Нет»), то проверяется условие « $X < -2$ ». Если это условие выполняется (ответ «Да»), то Y вычисляется по формуле  $Y = 10X + 5$  ( $X < -2$ ). Если это условие не выполняется (ответ «Нет»), то Y вычисляется по формуле  $Y = X + 4$  ( $X > -2$ ). После вычисления Y (по одной из формул) на экран выводится результат (значение Y).

Программа:

```

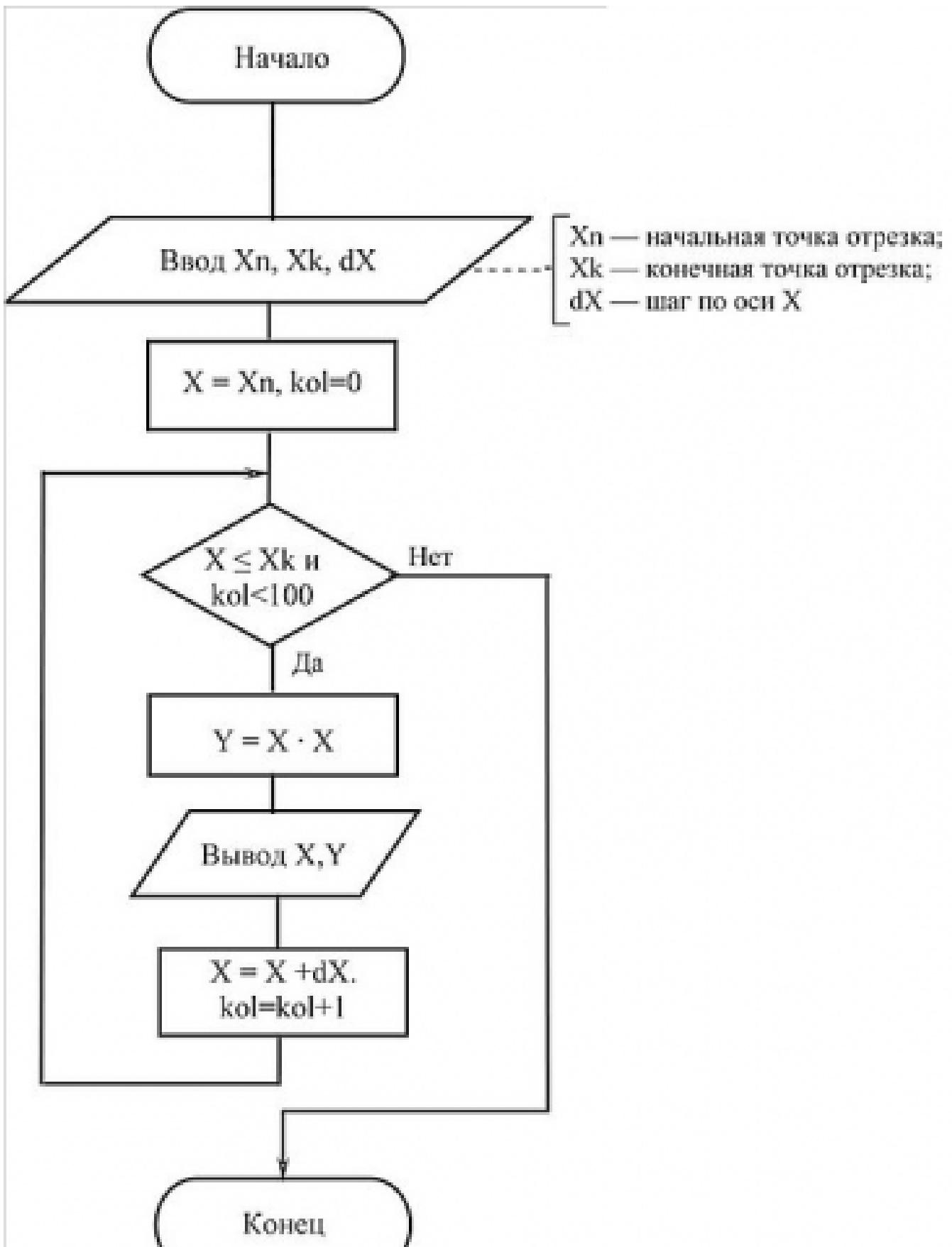
#include
int main() {
double x, y;
printf("Введите
scanf("%lf",&x);
if ( x < -10)
y=4*x+2;
else if (x <= -2)
y=10*x+5;
y=x+4;
printf("y=%lf\n ",y);
getchar();
}

```

```
return 0;
```

2. Вычислить значения функции  $y = x^2$  на отрезке  $0 < x < 1$  с шагом  $\Delta x = 0,1$ .  
Определить число повторений тела цикла, причем число повторений тела цикла  
должно быть меньше 100.

Схема алгоритма:



*Пояснение.* Так как используется оператор цикла for, то необходимо определить <выражение1>, <выражение2> и <выражение3>. <выражение 1> - содержит операторы, в которых некоторым переменным

присваивается начальное значение, в нашем случае это оператор  $X = X_p$ ;  
 $\langle \text{выражение2} \rangle$  - это условие продолжения цикла  $X < X_k$ ;  
 $\langle \text{выражение3} \rangle$  - содержит операторы, в которых у некоторых переменных изменяется значение, в нашем случае — это оператор  $X = x + dx$ ; и  $kol++$   
В начале программы выполняется оператор  $\langle \text{выражения1} \rangle$  ( $X = X_p$  и  $kol=0$ ). Затем проверяется  $\langle \text{выражение2} \rangle$ , если  $\langle \text{выражение2} \rangle$  истинно, то выполняются следующие действия:

- вычисляется значение  $Y = X^2$  для очередного значения  $X$ ;
- выводится на экран пара значений ( $X, Y$ );

Затем выполняется оператор  $\langle \text{выражения3} \rangle$  —  $X = X + dX$  и  $kol++$ . Эти действия и оператор  $\langle \text{выражения3} \rangle$  должны выполняться до тех пор, пока  $\langle \text{выражение2} \rangle$  истинно.

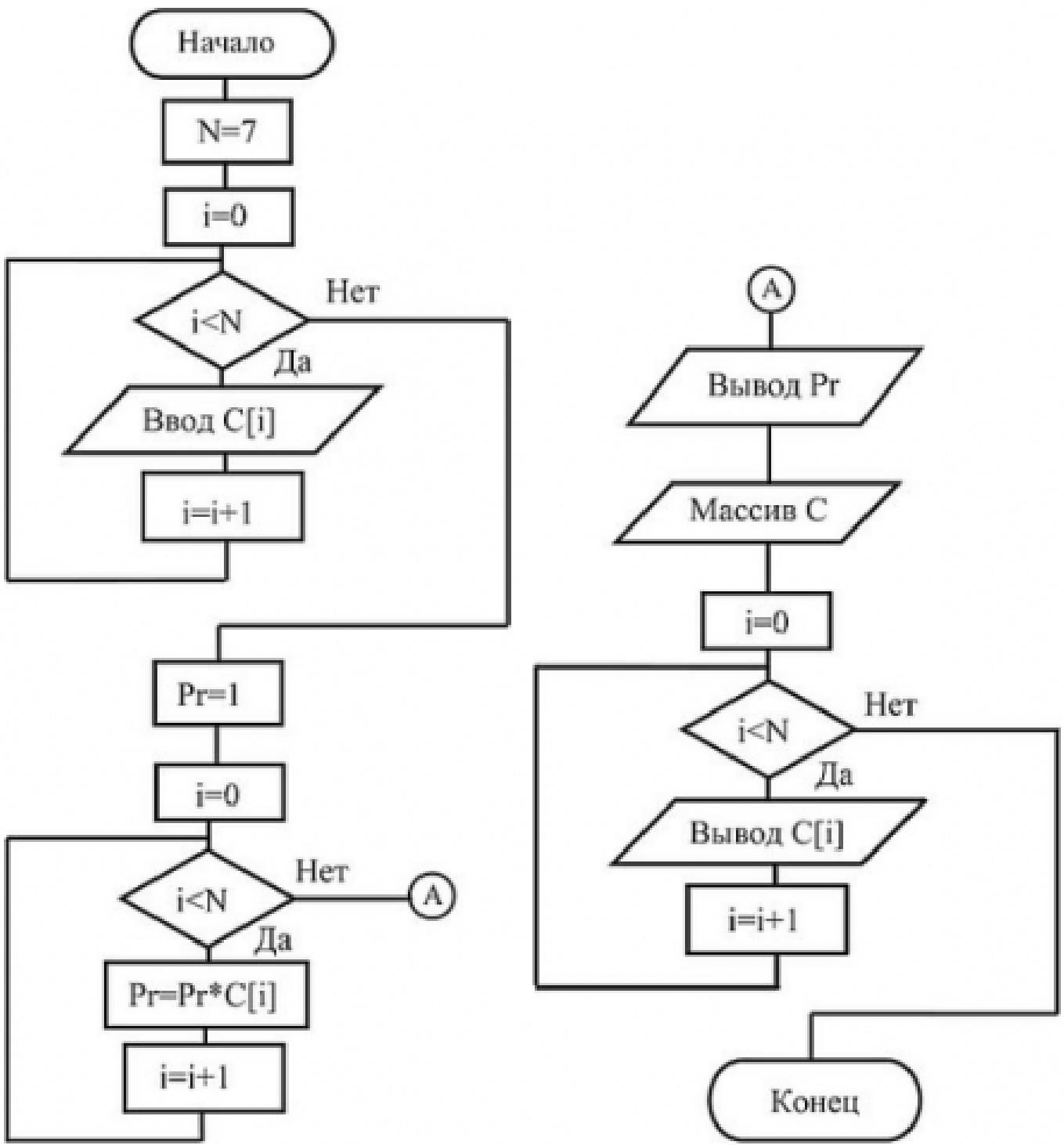
Как только это выражение станет ложным, указанная последовательность действий и оператор  $\langle \text{выражения3} \rangle$  перестанут выполнятся.  
То есть это алгоритм с циклической структурой.

*Программа:*

```
#include
int main() {
double Xn, Xk, dX, X, Y;
int kol;
printf("Введите через пробел Xn, Xk, dX \n");
scanf("%lf%lf%lf", &Xn, &Xk, &dX) ;
for (X=Xn, kol=1; X=X+dX, kol++)
{ Y=X*X;
printf("X=%lf Y=%lf ",X,Y); }
getchar (); return 0;
}
```

3. Ввести массив С из семи элементов. Найти произведение его элементов. Вывести произведение и массив С на экран.

*Схема алгоритма:*



*Пояснение.* С клавиатуры вводятся значения семи элементов массива С.  
Произведению присваивается начальное значение «1» ( $Pr=1$ ).  
Далее в цикле каждый элемент массива умножается на уже имеющееся произведение элементов.  
В конце программы на экран выводятся полученное произведение и массив С.

Программа:

```
#include
const int N=7;
```

```

int main() {
int C [N] , i ;
double Pr;
for (i = 0;
printf(" введите C [ %d] " , i) ;
scanf(" %d", &C [ i ] ) ;
}
Pr=1;
for (i = 0;
Pr=Pr*C [ i ] ;
printf("Pr=%lf\n", Pr) ;
printf("Массив C\n");
for (i = 0;
printf(" %d \t", C [ i ] ) ;
printf("\n ");
getchar();
return 0;
}

```

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Протестирована и отлажена программа с использованием условного оператора
4	Протестирована и отлажена программа с использованием циклического оператора
5	Протестирована и отлажена программа с использованием массивов данных

### **Дидактическая единица для контроля:**

2.5 использовать программные продукты для графического отображения алгоритмов

#### **Задание №1**

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

## Задание №2

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

### Задание №3

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

#### Задание №4

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

### Задание №5

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Схема построена для задачи с условием
4	Схема построена для задачи с массивом числовых данных
5	Схема построена для задачи с массивом символов

### **Задание №6**

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

### Задание №7

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

### Задание №8

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

### Задание №9

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

**Жалюзи**

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

-----  
Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

**Задание №10**

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания  $po$ ;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

### Задание №11

Составьте алгоритм решения одной задачи в виде блок-схемы с использованием программных средств (MS Visio, он-лайн сервис draw.io)

1. Необходимо посчитать цену жалюзи. Исходные данные: размер (ширина и высота, выраженные в сантиметрах) и тип материала (пластик, текстиль, алюминий).

Ниже приведен рекомендуемый вид экрана программы (данные, введенные пользователем, выделены полужирным).

Жалюзи

Ширина (см) -> 75

Высота (см) -> 150

Материал:

1 - Пластик

2 - Текстиль

3 - Алюминий

Ваш выбор -> 3

---

Цена за кв. м: 350.00 руб.

Площадь: 1.13 кв. м.

К оплате: 393.75 руб.

2. Дан массив. Все его элементы:

- а) увеличить в 2 раза;
- б) уменьшить на число  $A$ ;
- в) разделить на первый элемент.

3. Дано предложение. Определить:

- а) число вхождений в него буквосочетания *ро*;
- б) число вхождений в него некоторого буквосочетания из двух букв;
- в) число вхождений в него некоторого буквосочетания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------