

**Контрольно-оценочные средства для проведения текущего
контроля
по ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования
(2 курс, 4 семестр 2023-2024 уч. г.)**

Текущий контроль №1

Форма контроля: Практическая работа (Опрос)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

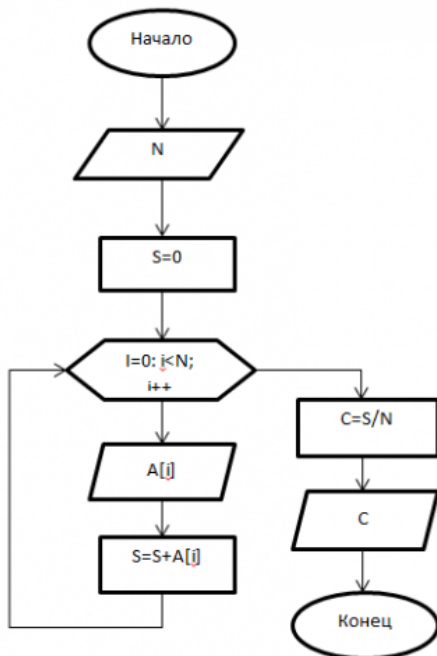
Задание №1

Ответьте на вопросы теста "Массивы", в информационно-аналитической системе техникума.

Оценка	Показатели оценки
3	50% правильных ответов;
4	от 70% до 90% правильных ответов;
5	100% правильных ответов;

Задание №2

Для данного алгоритма написать программу на языке C++.



Оценка	Показатели оценки
3	Программа написана с незначительными ошибками.
4	Программа написана, работает с небольшими недочетами.

5	Программа написана, работает правильно.
---	---

Задание №3

Напишите инструкции по работе со средой программирования Visual Studio

- добавление файлов в созданный проект;
- выполнение отладки программы;
- выполнение программы по шагам.

Оценка	Показатели оценки
3	Написана одна из инструкций.
4	Написано две инструкции.
5	Написаны все инструкции.

Текущий контроль №2

Форма контроля: Практическая работа (Опрос)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1

Разработать алгоритм для следующей задачи:

(Пример одного из вариантов)

Сформировать матрицу $A_{\{6,7\}}$. вывести ее на экран. Найти произведение элементов всех строк.

Оценка	Показатели оценки
3	Алгоритм разработан с ошибками.
4	Алгоритм составлен с не значительными недочетами.
5	Алгоритм составлен верно.

Задание №2

Написать программу для составленного алгоритма на языке программирования C++.

Оценка	Показатели оценки
3	Программа написана, с не значительными с ошибками.
4	Программа написана, работает с небольшими недочетами.
5	Программа написана, работает правильно.

Задание №3

Оформите код написанных программ в соответствии со стандартом кодирования.

Оценка	Показатели оценки
3	Код оформлен без соблюдения правил.
4	Код программы частично оформлен в соответствии со стандартом.
5	Код программы оформлен в соответствии со стандартом.

Задание №4

Выполните отладку программы и пошаговое выполнение. Результаты пошагового выполнения представьте в виде скриншотов.

Оценка	Показатели оценки
3	Выполнена отладка программы.
4	программа выполнена пошагово, скриншоты представлены не все.
5	программа выполнена пошагово, представлены все скриншоты.

Текущий контроль №3

Форма контроля: Практическая работа (Опрос)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1

Ответьте на вопросы теста "Двумерные массивы. Работа со структурами" в информационно-аналитической системе техникума.

Оценка	Показатели оценки
3	50-74 % правильных ответов;
4	75-98 % правильных ответов;
5	99-100 % правильных ответов;

Задание №2

Построить алгоритм для решения следующей задачи:

(представлен один из вариантов)

$$a_n = \frac{n!}{2^n}$$

Оценка	Показатели оценки
3	Алгоритм построен, схема создана в графическом редакторе Paint.
4	Алгоритм построен, схема создана в текстовом редакторе, средствами рисования.
5	Алгоритм построен, схема создана в специализированной программе или в он-лайн сервисе.

Задание №3

Написать программу по составленному алгоритму на языке программирования C++. Вычисления организовать в виде рекурсивной функции. Программу выполнить по шагам, записать последовательное изменение стека.

Оценка	Показатели оценки
3	Программа написана, но не работает из-за ошибок.
4	Программа написана, работает с незначительными ошибками.
5	Программа работает без ошибок.

Задание №4

Оформите код написанных программ в соответствии со стандартом кодирования.

Оценка	Показатели оценки
3	Код оформлен без соблюдения правил.
4	Код программы частично оформлен в соответствии со стандартом.
5	Код программы оформлен в соответствии со стандартом.

Текущий контроль №4

Форма контроля: Практическая работа (Опрос)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1

Дайте ответы на следующие вопросы:

1. напишите структуру функции в общем виде и объясните, для чего используется каждый раздел функции. Приведите примеры определения функции;
2. что такое передача по значению, ссылке, указателю? объясните на примерах;
3. что произойдет, если глобальная и локальная переменные имеют одинаковые имена? Объясните на примерах.

Оценка	Показатели оценки

3	Даны ответы на 2 вопроса, без объяснений на примерах.
4	Даны ответы на три вопроса, без объяснений на примерах.
5	Даны ответы на все вопросы, даны объяснения на примерах.

Задание №2

Дайте ответы на вопросы теста:

1. Что означает аббревиатура ООП:

1. объектный образ в программировании;
2. объектно-ориентированное программирование;
3. объективно ориентированное программирование.

2. Принцип инкапсуляции обеспечивает:

1. объединение данных и методов работы с ними в классе;
2. доступ к членам класса;
3. сокрытие данных внутри класса.

3. Укажите правильный вариант определения класса в программе:

```
1. class Test {  
  
public: int a;  
  
};
```

```
2. class Test {  
  
private: float x;  
  
}
```

3. оба варианта правильные.

4. Спецификатор доступа private обеспечивает:

1. доступность членов класса в методах данного класса и в дружественных функциях данного класса;
2. доступность членов класса в методах данного класса, в дружественных функциях данного класса и в методах наследников данного класса;
3. доступность членов класса во всех функциях программы.

5. Спецификатор доступа `protected` обеспечивает:

1. доступность членов класса в методах данного класса и в дружественных функциях данного класса;
2. доступность членов класса в методах данного класса, в дружественных функциях данного класса и в методах наследников данного класса;
3. доступность членов класса во всех функциях программы.

6. Спецификатор доступа `public` обеспечивает:

1. доступность членов класса в методах данного класса и в дружественных функциях данного класса;
2. доступность членов класса в методах данного класса, в дружественных функциях данного класса и в методах наследников данного класса;
3. доступность членов класса во всех функциях программы.

7. Что будет выведено на экран в результате выполнения следующей программы?

```
class CLight
{
int a;
};
...
CLight L;
L.a = 45;
printf("a = %d\n ", L.a);
...
```

1. a = 45;
2. программа не запустится, так как доступ к полю «a» необходимо получить, используя операцию: L->a = 45;
3. программа не запустится, так как переменная «a» является закрытой.

8. Конструктор — это:

1. специальный метод класса с тем же именем, что и сам класс;
2. специальный метод класса, не имеющий параметров и не возвращающий никакого значения;
3. механизм создания новых объектов класса.

9. В классе может быть только:

1. единственный конструктор;
2. два конструктора — по умолчанию и с параметрами;
3. произвольное количество конструкторов.

10. Деструктор — это:

1. специальный метод класса с тем же именем, что и сам класс с префиксом — тильдой (~);
2. автоматически создаваемый метод класса, предназначенный для удаления объектов класса;
3. механизм разрушения объектов класса.

Оценка	Показатели оценки
3	5-6 правильных ответов;
4	7-9 правильных ответов;
5	10 правильных ответов;

Задание №3

Напишите базовый класс Name, в котором храниться имя героя игры. На основе этого класса создать классы игроков: Warrior - воин, характеризуется именем и силой. Horse - лошадь, характеризуется именем и скоростью. На базе классов Warrior и Horse создать новый класс игрока: Centaur(Кентавр), который характеризуется именем, силой и скоростью. Вывести на экран размеры созданных классов. Продемонстрировать разницу в классе Centaur при использовании абстрактных базовых классов. Информацию о классе записывается в файл.

Оценка	Показатели оценки
3	Созданы классы, отсутствуют характеристики игроков, на одном из уровней. Информация о классе не записывается в файл.

4	Созданы классы, даны характеристики игроков. Информация о классе не записывается в файл.
5	Созданы классы, даны характеристики игроков. Информация о классе записывается в файл.

Текущий контроль №5

Форма контроля: Творческая работа (доклад, презентация) (Опрос)

Описательная часть: Отчет

Задание №1

Составьте алгоритм работы игрового приложения, составьте схему работы в онлайн-сервисе Draw.io

Оценка	Показатели оценки
5	Алгоритм отображает работу программы, функций. Алгоритм составлен в онлайн-сервисе.
4	Алгоритм отображает работу программы, работа функций не отображена. Составлен словесный алгоритм
3	Словесный алгоритм частично отражает работу программы, функций

Задание №2

Написать программу по алгоритму игрового приложения

Оценка	Показатели оценки
5	Программа написана самостоятельно, все функции реализованы
4	Программа написана самостоятельно, функции реализованы частично
3	Программа написана с помощью преподавателя, функции реализованы частично

Задание №3

Оформите код программы в соответствии со стандартом кодирования

Оценка	Показатели оценки
5	Код программы оформлен в соответствии со стандартом
4	Код программы частично оформлен в соответствии со стандартом.
3	Код оформлен без соблюдения правил.

Задание №4

Выполните проверку и отладку программы

Оценка	Показатели оценки

5	Программа скомпилирована, отлажена, проект собран, создан .EXE файл
4	Программа скомпилирована, отлажена
3	Программа скомпилирована, работает с ошибками