

**Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»**

Направление подготовки/специальность: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Наименование образовательной программы: Технологии разработки программного обеспечения

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Заочная

**Оценочные материалы
по дисциплине
Объектно-ориентированное программирование**

**Москва
2022**

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ РАЗРАБОТАЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Краюшкин В.А.
	Идентификатор	R3d3acc21-KrayushkinVA-ffff24a1

(подпись)

В.А.
Краюшкин

(расшифровка
подписи)

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель
образовательной
программы

(должность, ученая степень, ученое
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Вишняков С.В.
	Идентификатор	R35b26072-VishniakovSV-02810d9

(подпись)

С.В.
Вишняков

(расшифровка
подписи)

Заведующий
выпускающей кафедры

(должность, ученая степень, ученое
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Вишняков С.В.
	Идентификатор	R35b26072-VishniakovSV-02810d9

(подпись)

С.В.
Вишняков

(расшифровка
подписи)

ОБЩАЯ ЧАСТЬ

Оценочные материалы по дисциплине предназначены для оценки: достижения обучающимися запланированных результатов обучения по дисциплине, этапа формирования запланированных компетенций и уровня освоения дисциплины.

Оценочные материалы по дисциплине включают оценочные средства для проведения мероприятий текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Формируемые у обучающегося компетенции:

1. ПК-3 способностью обосновывать принимаемые проектные решения, осуществлять постановку и выполнять эксперименты по проверке их корректности и эффективности

и включает:

для текущего контроля успеваемости:

Форма реализации: Компьютерное задание

1. Введение в объектно-ориентированное программирование (Тестирование)
2. Принципы объектно-ориентированного программирования (Тестирование)

Форма реализации: Письменная работа

1. Основы разработки оконных приложений (Домашнее задание)

БРС дисциплины

9 семестр

Раздел дисциплины	Веса контрольных мероприятий, %			
	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3
	Срок КМ:	3	6	9
Введение в объектно-ориентированное программирование				
Структурное и объектно-ориентированное программирование		+		
Консольные программы, использующие классы		+		
Понятие и принципы объектно-ориентированного программирования				
Работа с объектами			+	
Знакомство с принципами объектно-ориентированного программирования			+	
Характеристика основных принципов ООП			+	
Основы разработки оконных приложений				
Стандартный интерфейс оконного приложения				+
Проектирование оконного приложения				+

	Вес КМ:	30	35	35
\$Общая часть/Для промежуточной аттестации\$				

СОДЕРЖАНИЕ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

I. Оценочные средства для оценки запланированных результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Индекс компетенции	Индикатор	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Контрольная точка
ПК-3	ПК-3(Компетенция)	Знать: основы разработки оконных приложений принципы объектно-ориентированного программирования преимущество и недостатки программ, использующих классы Уметь: применять принципы объектноориентированног о программирования на примере задач обработки матриц	Введение в объектно-ориентированное программирование (Тестирование) Принципы объектно-ориентированного программирования (Тестирование) Основы разработки оконных приложений (Домашнее задание)

II. Содержание оценочных средств. Шкала и критерии оценивания

КМ-1. Введение в объектно-ориентированное программирование

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 30

Процедура проведения контрольного мероприятия: Тестирование производится с использованием СДО "Прометей". К тестированию допускается пользователь, изучивший материалы, авторизованный уникальным логином и паролем. Время, отведенное на выполнение задания не более 60 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

<p>Знать: основы разработки оконных приложений</p>	<p>1. Отметьте утверждение, противоречащее принципам структурного программирования:</p> <ol style="list-style-type: none">1. преиспользование точно обозначенных управляющих (базовых) структур алгоритмов2. ограниченное использование операторов безусловного перехода3. соответствующее логике программы разбиение ее на программные блоки4. преимущественное использование локальных переменных в подпрограммах5. использование обозначений, соответствующие логике задачи6. сначала надо написать программу, а потом ее структурировать <p>ответ: 6</p> <p>2. Объектно-ориентированный подход к программированию наиболее эффективен, когда:</p> <ol style="list-style-type: none">1. программируемый объект описывается большим количеством параметров2. когда функционирование объекта описывается сложным алгоритмом <p>ответ: 1</p> <p>3. Отметьте утверждение, несправедливое для конструктора в языке Си++:</p> <ol style="list-style-type: none">1. конструктор – это специальный метод класса2. назначение конструктора состоит в создании экземпляра класса и его инициализации3. описание класса может не содержать конструктора4. класс может иметь несколько конструкторов5. имя конструктора совпадает с именем класса
--	--

	6. имя конструктора может выбираться произвольно ответ: 6
Знать: преимущество и недостатки программ, использующих классы	1. Для объявления общих элементов класса используется ключевое слово: 1. 1. public 2. private 3. common 4. global ответ: 1 2. Личные элементы класса - это 1. 1. элементы, объявленные внутри класса 2. элементы класса, которые могут использоваться только методами класса 3. элементы, объявленные внутри метода класса ответ: 2

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

КМ-2. Принципы объектно-ориентированного программирования

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 35

Процедура проведения контрольного мероприятия: Тестирование производится с использованием СДО "Прометей". К тестированию допускается пользователь, изучивший материалы, авторизованный уникальным логином и паролем. Время, отведенное на выполнение задания не более 60 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

Знать: принципы объектно-ориентированного программирования	1. Отметьте правильные формулировки принципа инкапсуляции объектно-ориентированного программирования: 1. поля класса преимущественно доступны только методам своего класса 2. инкапсуляция – такое объединение внутри класса
--	--

	<p>полей и методов, при котором доступ к полю возможен только путем вызова соответствующего метода</p> <p>3. поля доступны обработчикам событий</p> <p>4. поля могут использоваться внутри любых подпрограмм</p> <p>ответ: 1, 2</p> <p>2. В C++ каждый класс-наследник может иметь:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. не более одного родителя 2. двух родителей 3. многих родителей <p>ответ: 3</p> <p>3. Уровень инкапсуляции private имеют элементы класса, которые:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. используются только методами своего класса 2. используются только методами своего класса и его наследников 3. могут быть вызваны в любой точке кода, где доступно описание экземпляра класса <p>ответ: 1</p> <p>4. Отметьте утверждения, правильно характеризующие принцип наследования объектно-ориентированного программирования:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. наследование – механизм, посредством которого класс может наследовать элементы другого класса и добавлять к ним свои элементы 2. наследование – это когда в разных классах могут использоваться элементы с одинаковыми именами 3. класс-наследник обычно имеет больше элементов, чем класс-предок 4. наследование – это возможность определения для базового класса (предка) иерархии производных классов (наследников), в каждом из которых доступны элементы базового класса (их описание становится частью описания производного класса) 5. при наследовании класс-предок становится элементом класса-наследника <p>ответ: 1,3,4</p> <p>5. Отметьте правильные формулировки принципа инкапсуляции объектно-ориентированного программирования:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. поля класса преимущественно доступны только методам своего класса 2. инкапсуляция – такое объединение внутри класса полей и методов, при котором доступ к полю возможен только путем вызова соответствующего метода 3. поля доступны обработчикам событий 4. поля могут использоваться внутри любых
--	---

	подпрограмм ответ: 1, 2
--	----------------------------

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

КМ-3. Основы разработки оконных приложений

Формы реализации: Письменная работа

Тип контрольного мероприятия: Домашнее задание

Вес контрольного мероприятия в БРС: 35

Процедура проведения контрольного мероприятия: Результаты необходимо оформить в виде письменного отчета. Предоставляется путем обмена файлами с использованием системы СДО "Прометей"

Краткое содержание задания:

Знакомство с основными понятиями и принципами объектно-ориентированного программирования. Овладение простейшими навыками разработки оконных приложений. Необходимо выполнить следующее: 1. Разработать консольное приложение с классами для задачи по вариантам. 2. Изменить разработанное ранее консольное приложение с классами для задачи по вариантам, добавив в него класс-наследник; этот класс должен содержать не менее двух дополнительных методов (по сравнению с классом-предком). 3. Переопределять один из методов класса-предка и на его основе создать оконное приложение, используя функцию обработки матрицы. Содержание отчета по КТ: 1. Условие задачи. 2. Блок-схема основного вычислительного алгоритма (функции обработки). 3. Описание назначения дополнительных методов и изменений, внесенных в переопределенный метод. 4. Код разработанного приложения с классом-наследником, снабженный подробными комментариями. 5. Папку (архивированную) проекта приложения; разработанные самостоятельно обработчики событий должны быть снабжены подробными комментариями

Контрольные вопросы/задания:

<p>Уметь: применять принципы объектноориентированного программирования на примере задач обработки матриц</p>	<p>1.Пояснить, какой элемент удобно использовать для работы с данными, представленными в виде таблиц 2.Выделить основные особенности технологии визуального программирования 3.Привести примеры библиотек стандартных элементов графического интерфейса 4.Перечислить компоненты для отображения массивов</p>
--	---

	5.Перечислить этапы проектирования оконного приложения
--	--

Описание шкалы оценивания:

Оценка: зачтено

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "зачтено" выставляется если задание выполнено правильно или с незначительными недочетами

Оценка: не зачтено

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "не зачтено" выставляется если задание не выполнено в отведенный срок или результат не соответствует заданию

СОДЕРЖАНИЕ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

9 семестр

Форма промежуточной аттестации: Зачет с оценкой

Пример билета

Вид билета связан с интерфейсом сервиса "Прометей"



Процедура проведения

В тесте 20 вопросов встречаются вопросы следующих типов: 1. с одним вариантом ответа (в вопросах «один из многих», система сравнивает ответ слушателя с правильным ответом и автоматически выставляет за него назначенный балл) 2. с выбором нескольких вариантов ответов (в вопросах «многие из многих» система оценивает каждый ответ отдельно; есть возможность разрешить слушателю получить за вопрос 0,75 балла, если он выберет 3 правильных ответа из 4) 3. на соответствие слушатель должен привести в соответствие левую и правую часть ответа (в вопросах «соответствие» система оценивает каждый ответ отдельно; можно разрешить слушателю получить за вопрос 0,75 балла, если он выберет 3 правильных ответа из 4) 4. развернутый ответ, вводится в ручную в специально отведенное поле (ручная оценка преподавателем)

1. Перечень компетенций/индикаторов и контрольных вопросов проверки результатов освоения дисциплины

1. Компетенция/Индикатор: ПК-3(Компетенция)

Вопросы, задания

- 1.Перечислить методы разработки оконных приложений
- 2.Дать определение класса и объекта
- 3.Перечислить основные преимущества и недостатки программ, использующих классы
- 4.Назвать основные принципы объектно-ориентированного программирования
- 5.Раскрыть понятие личных и общих элементов класса
- 6.Привести примеры библиотек стандартных элементов графического интерфейса
- 7.Раскрыть суть принципа инкапсуляции
- 8.Сформулировать суть визуального программирования
- 9.Назвать последовательность разработки приложения
- 10.Раскрыть основные особенности структурного программирования

Материалы для проверки остаточных знаний

- 1.Объектно-ориентированный подход к программированию наиболее эффективен, когда
Ответы:
1. Программируемый объект описывается большим количеством параметров 2. Когда функционирование объекта описывается сложным алгоритмом

Верный ответ: 1

2. Отметьте утверждение, несправедливое для конструктора в языке Си++:

Ответы:

1. Конструктор – это специальный метод класса 2. Назначение конструктора состоит в создании экземпляра класса и его инициализации 3. Описание класса может не содержать конструктора 4. Класс может иметь несколько конструкторов 5. Имя конструктора совпадает с именем класса 6. Имя конструктора может выбираться произвольно

Верный ответ: 6

3. Личные элементы класса - это

Ответы:

1. Элементы, объявленные внутри класса 2. Элементы класса, которые могут использоваться только методами класса 3. Элементы, объявленные внутри метода класса

Верный ответ: 2

4. Отметьте правильные формулировки принципа инкапсуляции объектно-ориентированного программирования

Ответы:

1. Поля класса преимущественно доступны только методам своего класса 2. Инкапсуляция – такое объединение внутри класса полей и методов, при котором доступ к полю возможен только путем вызова соответствующего метода 3. Поля доступны обработчикам событий 4. Поля могут использоваться внутри любых подпрограмм

Верный ответ: 1, 2

5. Отметьте утверждения, правильно характеризующие принцип наследования объектно-ориентированного программирования

Ответы:

1. Наследование – механизм, посредством которого класс может наследовать элементы другого класса и добавлять к ним свои элементы 2. Наследование – это когда в разных классах могут использоваться элементы с одинаковыми именами 3. Класс-наследник обычно имеет больше элементов, чем класс-предок 4. Наследование – это возможность определения для базового класса (предка) иерархии производных классов (наследников), в каждом из которых доступны элементы базового класса (их описание становится частью описания производного класса) 5. При наследовании класс-предок становится элементом класса-наследника

Верный ответ: 1, 3, 4

6. Отметьте правильные формулировки принципа инкапсуляции объектно-ориентированного программирования

Ответы:

1. Поля класса преимущественно доступны только методам своего класса 2. Инкапсуляция – такое объединение внутри класса полей и методов, при котором доступ к полю возможен только путем вызова соответствующего метода 3. Поля доступны обработчикам событий 4. Поля могут использоваться внутри любых подпрограмм

Верный ответ: 1, 2

7. Оконные приложения - это

Ответы:

1. Последовательные программы 2. Программы, управляемые событиями

Верный ответ: 2

8. Разработка оконных приложений основывается на

Ответы:

1. Объектно-ориентированном подходе к программированию 2. Структурном подходе к программированию 3. Интуитивном программировании

Верный ответ: 1

9. Отметьте утверждение, несправедливое для оконных приложений

Ответы:

1. Это событийно-управляемая программа 2. Это последовательная программа 3. Оконное приложение, как правило, использует стандартные элементы управления 4. Эта программа обязательно использует классы

Верный ответ: 2

10. В C++ каждый класс-наследник может иметь

Ответы:

1. Не более одного родителя 2. Двух родителей 3. Многих родителей

Верный ответ: 3

II. Описание шкалы оценивания

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 85

Описание характеристики выполнения знания: Работа выполнена в рамках "продвинутого" уровня. Ответы даны верно, четко сформулированные особенности практических решений

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 75

Описание характеристики выполнения знания: Работа выполнена в рамках "базового" уровня. Большинство ответов даны верно. В части материала есть незначительные недостатки

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 65

Описание характеристики выполнения знания: Работа выполнена в рамках "порогового" уровня. Основная часть задания выполнена верно. на вопросы углубленного уровня

III. Правила выставления итоговой оценки по курсу

Оценка определяется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе для студентов НИУ «МЭИ» на основании семестровой и аттестационной составляющих