

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламирзоев Назим Лидинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 04.06.2022 13:05:44
Уникальный программный ключ:
5cf0d6f89e80f49a334f6a4ba58e91f3326b9926

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

МДК.01.02 Разработка мобильных приложений

специальность

09.02.07 Информационные системы и
программирование

квалификация

администратор баз данных

уровень образования

СПО на базе основного общего образования

Разработчик


подпись

Мусаева У.А., к.т.н., доцент

Фонд оценочных средств обсужден на заседании кафедры УиИвТСиВТ

« 1 » 11 2022 г., протокол № 3

Зав. кафедрой УиИвТСиВТ


подпись

Мусаева У.А., к.т.н., доцент

Зав. выпускающей кафедрой


подпись

Мусаева У.А., к.т.н., доцент

г. Махачкала - 2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ.....	3
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ.....	3
3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам.....	4
3.2. Перечень вопросов и заданий для текущего контроля.....	6
4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ....	8
5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ.....	14

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств (ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины МДК.01.02 «Разработка мобильных приложений» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений, обучающихся (в т.ч. по самостоятельной работе студентов, далее – СРС), освоивших программу данной дисциплины.

Целью фонда оценочных средств является установление соответствия уровня подготовки обучающихся требованиям ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочей программой дисциплины МДК.01.02 «Разработка мобильных приложений» предусмотрено формирование следующих компетенций:

1) ПК 1.2 Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием;

2) ПК 1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ

Формой аттестации по учебной дисциплине является экзамен.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих знаний, умений, а также динамика формирования профессиональных компетенций.

Таблица 1

Результаты обучения: знания, умения, практический опыт	Формируемые виды деятельности/ компетенции
Знать:	Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.2
З1 - основные этапы разработки программного обеспечения;	
З2 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;	
Уметь:	
У1 - создавать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль;	
У2 - оформлять документацию на программные средства;	
Иметь практический опыт в:	
П1 - разрабатывать код программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля.	Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.6
Знать:	
З1 - основные этапы разработки программного обеспечения;	
З2 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования	
Уметь:	
У1 - осуществлять разработку кода программного модуля на современных языках программирования;	
У2 - оформлять документацию на программные средства.	
Иметь практический опыт в:	
П1 - разрабатывать мобильные приложения.	

3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

Предметом оценки служат знания, умения и практический опыт, предусмотренные ФГОС СПО, направленные на формирование профессиональных компетенций.

Таблица 2

Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
Тема 1. Введение в разработку Android приложений	Практическая работа №1; Лабораторная работа №1; Устный опрос	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1
Тема 2. Android и модель MVC	Письменная работа; Практическая работа №2; Лабораторная работа №2; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1
Тема 3. Жизненный цикл активности	Практическая работа №3; Лабораторная работа №3; Лабораторная работа №4; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1
Тема 4. Макеты и виджеты	Письменная работа; Практическая работа №4; Лабораторная работа №5; Устный опрос	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/практический опыт
Тема 5. Вывод списка и ListFragment	Практическая работа №5; Лабораторная работа №6; Устный опрос	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1
Тема 6. ViewPager. Диалоговые окна	Практическая работа №6; Лабораторная работа №7; Лабораторная работа №8; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1
Тема 7. Панель Инструментов	Письменная работа; Практическая работа №7; Лабораторная работа №9; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, 31, 32, У1, У2, П1; ПК 1.6, 31, 32, У1, У2, П1

3.2. Перечень заданий для текущего контроля

Формируемая компетенция ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Примерами каких приложений могут служить мультимедиа-проигрыватели, программы для обмена текстовыми сообщениями (чаты), почтовые клиенты?

- 1) фоновых;
- 2) смешанных;
- 3) приложений переднего плана;
- 4) виджетов.

Задание №2. Какой атрибут корневого элемента <manifest> файла-манифеста AndroidManifest.xml определяет уникальное имя пакета приложения?

- 1) xmlns:android;
- 2) android:versionCode;
- 3) package;
- 4) android:versionName.

Задание №3. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

1. ProgressDialog;	1) Графический интерфейс пользователя;
2. AlertDialog;	2) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия;
3. GUI.	3) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое.

Задание №4. Установите соответствие между основными компонентами архитектурного паттерна MVC и их определениями.

1. Model	1) управляет вводом пользователя и обновляет модель и представление соответственно.
2. View	2) (представление): отображает данные пользователю.
3. Controller	3) отвечает за данные и бизнес-логику приложения.

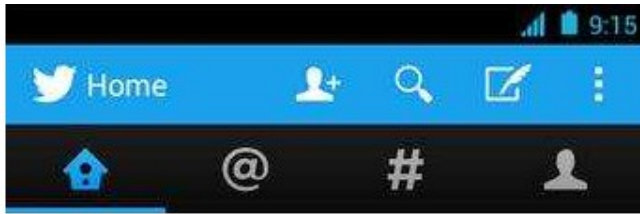
Задание №5. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.

- 1) Подбор контента;
- 2) Идея;
- 3) Юзабилити-тестирование;
- 4) Устранение ошибок;
- 5) Прототип;
- 6) Дизайн;
- 7) Разработка;
- 8) Тестирование;
- 9) Проектирование интерфейса;
- 10) Маркетинг.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

Задание №2. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №3. Объекты каких классов используются для построения пользовательского интерфейса Android-приложений?

Задание №4. Дополните предложение: «Возможность реагировать на пользовательский ввод и при этом не терять работоспособности в фоновом режиме является характерной особенностью приложений».

Задание №5. Дополните предложение: «В основном ресурсы (изображения, строковые константы, цвета, анимация, др.) хранятся в Android в виде XML-файлов в каталоге ... с подкаталогами values, drawable-ldpi, drawable-mdpi, drawable-hdpi, layout».

Формируемая компетенция ПК 1.6

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. Какой из стандартных типов разметок выравнивает все дочерние объекты в одном направлении – вертикально или горизонтально?

- 1) FrameLayout;
- 2) LinearLayout;
- 3) TableLayout;
- 4) RelativeLayout.

Задание № 2. Какой компонент Android представляет собой пользовательский интерфейс для одного действия, которое пользователь может совершить?

- 1) Service;
- 2) Broadcast receiver;
- 3) Content provider;
- 4) Activitie.

Задание № 3. Установите соответствие между названиями и назначением библиотек.

1. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps;	1) Universal Image Loader for Android;
2. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений;	2) NineOldAndroids;
3. эта библиотека предназначена для использования анимации.	3) MapNavigator.

Задание № 4. Установите соответствие между названиями виджетов и их краткими характеристиками.

1. ProgressBar;	1)предназначен для отображения текста без возможности редактирования его пользователем.
2. TextView;	2)применяется в тех случаях, когда пользователю нужно показать, что программа не зависла, а выполняет продолжительную работу.
3. Spinner;	3)является флажком, с помощью которого пользователь может 4)отметить (поставить галочку) определенную опцию.

4. CheckBox.	5)похож на выпадающий список. В закрытом состоянии элемент 6)показывает одну строчку, при раскрытии выводит список в виде диалогового окна с переключателями.
--------------	--

Задание № 5. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

- 1) MDPI;
- 2) XNDPI;
- 3) XXXHDPI;
- 4) LDPI;
- 5) HDPI;
- 6) XXHDPI.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №2. Что устанавливает свойство: `android:backgroundTint = "@android:color/holo_green_light"`?

Задание №3. Какой виджет определяется как обычный слайдер, чтобы пользователь мог передвигать ползунок пальцем на экране?

Задание №4. Дополните высказывание: «Android поставляется с набором основных приложений, который включает: календарь, карты, браузер, менеджер контактов и другие.

Все перечисленные приложения написаны на языке ... ».

Задание №5. Дополните предложение: «Android включает в себя набор ... библиотек, используемых различными компонентами системы».

4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Формируемая компетенция ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Под какую программную платформу поддерживает разработку инструментальная среда Intel XDK?

- а) JavaFX Mobile;
- б) Apple iOS, BlackBerry OS;
- в) MtkOS, Symbian OS, Microsoft Windows 8;
- г) Android, Apple iOS, Microsoft Windows 8, Tizen.

Задание №2. Какой класс является основным строительным блоком для компонентов пользовательского интерфейса (UI), определяет прямоугольную область экрана и отвечает за прорисовку и обработку событий?

- а) GUI;
- б) View;
- в) UIComponent;
- г) Widget.

Задание №3. Какой слушатель используется для отслеживания события касания экрана устройства?

- а) OnPressListener;
- б) OnTouchListener;
- в) OnClickListener;
- г) OnInputListener.

Задание №4. В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?

- а) res/value;
- б) res/items;
- в) res/layout;
- г) res/menu.

Задание №5. Какое из приведенных ниже утверждений не верно?

- а) нельзя использовать интерфейсные элементы;
- б) картинки работают быстрее, чем слова;
- в) на любом шаге должна быть возможность вернуться назад;
- г) если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия;

Задание №6. В каких вкладках можно увидеть полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта?

- а) Package Explorer;
- б) Internet Explorer;
- в) Navigator;
- г) Project Explorer.

Задание №7. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

1. ProgressDialog;	1) Графический интерфейс пользователя;
2. AlertDialog;	2) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия;
3. GUI.	3) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое.

Задание №8. Установите соответствие между аббревиатурами и их определениями.

1. Views в Android Studio;	1) набор средств разработки;
2. SDK;	2) пользовательский интерфейс;
3. IP-адрес.	3) это адрес компьютера в интернете.

Задание №9. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.

- 1) Подбор контента;
- 2) Идея;
- 3) Юзабилити-тестирование;
- 4) Устранение ошибок;
- 5) Прототип;
- 6) Дизайн;
- 7) Разработка;
- 8) Тестирование;
- 9) Проектирование интерфейса;
- 10) Маркетинг.

Задание №10. Установите правильную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент провайдера.

- 1) проектирование способа хранения данных;
- 2) определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов;
- 3) создание класса наследника от класса ContentProvider.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какая платформа объединяет операционную систему, построенную на основе ядра ОС Linux, промежуточное программное обеспечение и встроенные мобильные приложения?

Задание №2. Сколько уровней выделяют в архитектуре системы Android?

Задание №3. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

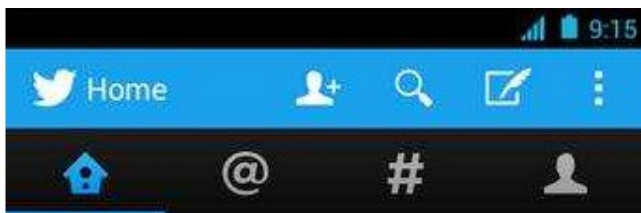
Задание №4. Какие приложения большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки?

Задание №5. Как называются небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе?

Задание №6. Как называется видимая часть приложения (экран, окно, форма), которая отвечает за отображение графического интерфейса пользователя?

Задание №7. Какой компонент Android-приложения управляет распределенным множеством данных приложения?

Задание №8. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №9. Дополните предложение: «... приложения после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии».

Задание №10. Дополните предложение: «Элементы управления типа "...." позволяют осуществлять выбор из конечного множества текстовых строк, каждая из которых представляет команду, объект или признак».

Формируемая компетенция ПК 1.6

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. На каких языках обычно пишут код Android-разработчики?

- 1) C и C++;
- 2) Objective C и Swift;
- 3) Java и Kotlin;
- 4) JavaScript и CSS.

Задание № 2. Можно ли создавать мобильные приложения для iOS, не имея iPhone?

- а) можно, но только если есть iPad;

- б) можно, ведь есть симуляторы;
- в) можно, если есть смартфон на Android;
- г) Нельзя.

Задание № 3. Как можно поменять тему приложения?

- 1) исключительно прописав свои стили и код
- 2) можно изменить на устройстве, после установки
- 3) можно изменить в папке values -> styles.xml
- 4) такого сделать невозможно

Задание № 4. Что устанавливает это свойство: android:backgroundTint = "@android:color/holo_green_light"?

- 1) тень объекта;
- 2) задний фон объекта;
- 3) задний фон текста;
- 4) цвет текста.

Задание № 5. Что такое activity?

- 1) Это набор текста и картинок;
- 2) Это набор текста, картинок и видео;
- 3) Это хранилище для фрагментов;
- 4) Это набор всевозможных компонентов.

Задание № 6. Какой класс служит для представления пользователю описательного текста.?

- 1) TextView
- 2) EditText
- 3) Button
- 4) MediaPlayer

Задание № 7. Установите соответствие между названиями и предназначением библиотек.

1. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps;	1) Universal Image Loader for Android;
2. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений;	2) NineOldAndroids;
3. эта библиотека предназначена для использования анимации.	3) MapNavigator.

Задание № 8. Установите соответствие между названиями инструментов и сред разработки и их назначениями:

1. Open Handset Alliance;	1) для разработки открытых стандартов для мобильных устройств;
2. инструмент Intel* Graphics Performance Analyzers (Intel* GPA) System Analyzer используется в среде разработки Intel* Beacon Mountain;	2) для оптимизированной обработки данных и изображений;
3. инструмент Intel* Integrated Performance Primitives (Intel* IPP) используется в среде разработки Intel* Beacon Mountain.	3) для оптимизации разработчиками загрузочности системы при использовании процедур OpenGL.

Задание № 9. Расставьте в правильном порядке действия, которые производятся с текстом после следующей записи тегов:

<CENTERED>

<H1> КОМПЬЮТЕР </H1>

<HR>

- 1) полужирный;
- 2) отделяется линией;
- 3) центрируется;
- 4) крупный размер.

Задание № 10. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

- 1) MDPI;
- 2) XNDPI;
- 3) XXXHDPI;
- 4) LDPI;
- 5) HDPI;
- 6) XXHDPI.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. В какой библиотеке располагаются элементы управления Pivot (Сводное представление) и Panorama (Панорама)?

Задание №2. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №3. Как называются приложения, написанные на языке, «родном» для операционной системы, для iOS на Swift, для Android — Java и Kotlin?

Задание №4. Как называют ненативные приложения (написанные с помощью отдельных технологий, не «родных» ни для iOS, ни для Android)?

Задание №5. Какой метод находит объект по id?

Задание №6. Какая ошибка допущена в приведенном фрагменте программного кода?

```
btn.setOnClickListener(  
    new View.OnClickListener() {  
        public void onClick (View v) {  
            btn.setBackgroundTintList(  
                ColorStateList.valueOf(Color.RED)  
            );  
        }  
    }  
);
```

Задание №7. Какой класс отвечает за всплывающие подсказки?

Задание №8. Какое свойство растягивает элемент на всю ширину экрана?

Задание №9. Дополните предложение: «Каждый приемник широковестьательных сообщений является наследником класса . . . ».

Задание №10. Дополните предложение: «Android IDE - среда разработки под Android, основанная на ... ».

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В ФГБОУ ВО «ДГТУ» для обучающихся по образовательным программам среднего профессионального образования применяется пятибалльная шкала знаний, умений, практического опыта.

Таблица 3

Шкалы оценивания		Критерии оценивания
пятибалльная	зачет	
«Отлично» - 5 баллов		<p>Показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует глубокое и прочное освоение материала; - исчерпывающе, четко, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; - правильно формирует определения; - демонстрирует умения самостоятельной работы с нормативно-правовой литературой; - умеет делать выводы по излагаемому материалу.
«Хорошо» - 4 балла		<p>Показывает достаточный уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует достаточно полное знание материала, основных теоретических положений; - достаточно последовательно, грамотно логически стройно излагает материал; - демонстрирует умения ориентироваться в нормативно-правовой литературе; - умеет делать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
«Удовлетворительно» - 3 балла	Зачтено	<p>Показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - демонстрирует общее знание изучаемого материала; - испытывает затруднения при ответах на дополнительные вопросы; - знает основную рекомендуемую литературу; - умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого материала.
«Неудовлетворительно» - 2 балла	Не зачтено	<p>Ставится в случае:</p> <ul style="list-style-type: none"> - незнания значительной части программного материала; - не владения понятийным аппаратом дисциплины; - допущения существенных ошибок при изложении учебного материала; - неумения строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; - неумения делать выводы по излагаемому материалу.

Критерии оценки тестовых заданий

Таблица 4

Процент выполненных тестовых заданий	Оценка
до 50%	неудовлетворительно
50-69%	удовлетворительно
70-84%	хорошо
85-100%	отлично

КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Таблица 5

Формируемые компетенции	№ задания	Ответ	
ПК 1.2	Задания закрытого типа		
	№ 1	б	
	№ 2	в	
	№ 3	1- б,2-в,3-а	
	№ 4	1-б, 2-в, 3-а	
	№ 5	баеижзвгдк	
	Задания открытого типа		
	№ 1	каркаса приложений (Application Framework)	
	№ 2	значки	
	№ 3	View и ViewGroup	
	№ 4	смешанных	
	№ 5	ges	
	ПК 1.6	Задания закрытого типа	
		№ 1	б
		№ 2	г
№ 3		1-в, 2-а, 3-б	
№ 4		1-б, 2-а, 3-г, 4-в	
№ 5		гадбев	
Задания открытого типа			
№ 1		эмулятор	
№ 2		задний фон объекта	
№ 3		SeekBar	
№ 4		Java	
№ 5		C/C++	

КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Таблица 6

Формируемые компетенции	№ задания	Ответ
ПК 1.2	Задания закрытого типа	
	№ 1	а
	№ 2	б
	№ 3	б
	№ 4	г
	№ 5	а
	№ 6	а, г
	№ 7	1- б,2-в,3-а
	№ 8	1-б, 2-а, 3-в
	№ 9	баеижзвгдк
	№ 10	авб
	Задания открытого типа	
	№ 1	Android
	№ 2	4
	№ 3	каркаса приложений (Application Framework)
	№ 4	смешанные
	№ 5	виджеты
	№ 6	активность
	№ 7	контент-провайдер
	№ 8	значки
№ 9	фоновые	
№ 10	список	
ПК 1.6	Задания закрытого типа	
	№ 1	в
	№ 2	б
	№ 3	в
	№ 4	б
	№ 5	г
	№ 6	а
	№ 7	1-в, 2-а, 3-б
	№ 8	1-а, 2-в, 3-б
	№ 9	вагб
	№ 10	гадбев
	Задания открытого типа	
	№ 1	Microsoft.Phone.Controls
	№ 2	эмулятор
	№ 3	нативные
	№ 4	кроссплатформенными
	№ 5	findViewById
	№ 6	пропущен @Override
	№ 7	Toast
	№ 8	match_parent
№ 9	BroadcastReceiver	
№ 10	Eclipse	

**Критерии оценки тестовых заданий, заданий на дополнение, с развернутым ответом
и на установление правильной последовательности**

Верный ответ - 2 балла.

Неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

Критерии оценки заданий на сопоставление

Верный ответ - 2 балла

1 ошибка - 1 балл

более 1-й ошибки или ответ отсутствует - 0 баллов.