



---

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ФГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет»  
(БГТУ)

---

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор ФГБОУ ВО "БГТУ"

\_\_\_\_\_ О.Н. Федонин

«28» мая 2024 г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
по учебной дисциплине  
**МДК.01.03. Разработка мобильных приложений**

Специальность:	09.02.07 «Информационные системы и программирование»
Уровень образования выпускника:	среднее профессиональное образование (СПО)
Присваиваемая квалификация:	Программист
Форма обучения:	очная
Срок получения СПО по ППССЗ:	3 года 10 месяцев
Уровень образования, необходимый для приема на обучение по ППССЗ:	основное общее образование
Год приема на обучение на 1-й курс	2024

Брянск 2024

**Фонд оценочных средств**  
по учебной дисциплине  
«МДК.01.03. Разработка мобильных приложений»  
для специальности  
09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Разработал:

– преподаватель ПК БГТУ

Кузнецова Д.С.

ФОС рассмотрен и одобрен на  
заседании предметно-цикловой  
комиссии

«Программирование в компьютерных  
системах» ПК БГТУ (далее — ПЦК)

от «28» мая 2024г., протокол №7

Председатель ПЦК

С.С. Шепотатьева

Согласовано:

Заместитель директора ПК БГТУ  
по учебной работе

Л.А. Лазарева

© Кузнецова Д.С.  
© ФГБОУ ВО «Брянский  
государственный технический  
университет»

## СОДЕРЖАНИЕ

1 Паспорт комплекта фонда оценочных средств .....	4
2. Результаты освоения профессионального модуля, подлежащие проверке .....	6
3. Оценка уровня освоения профессионального модуля: .....	7
3.1. Формы и методы оценивания.....	7
3.2. Типовые задания для оценки освоения профессионального модуля .....	9
3. 2.1. Комплект фонда оценочных средств для входного контроля.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	<b>9</b>
3.2.2. Комплект фонда оценочных для текущего контроля .....	34
3.2.3. Комплект фонда оценочных средств для промежуточной аттестации.	38
4. Список литературы .....	51

## 1. Паспорт комплекта фонда оценочных средств

### 1.1 Общие положения

Фонд оценочных средств (ФОС) предназначен для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование», освоивших программу учебной дисциплины «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений», которая является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование». ФОС включают контрольные материалы для проведения текущего, рубежного контроля и промежуточной аттестации в форме дифференцированного зачета.

ФОС разработан в соответствии с ФГОС по специальности СПО специальностям 09.02.07 «Информационные системы и программирование» в части освоения «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений», цикла и в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины 09.02.07 «Информационные системы и программирование».

**1.2** ФОС учебной дисциплины «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений» позволяет осуществить комплексную оценку овладения следующими профессиональными и общими компетенциями предусмотренными ФГОС по специальности СПО 09.02.07 «Информационные системы и программирование»:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания

	необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ВД 1	Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем
ПК 1.1.	Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием.
ПК 1.2.	Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием.
ПК 1.3.	Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств.
ПК 1.4.	Выполнять тестирование программных модулей.
ПК 1.5.	Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода.
ПК 1.6.	Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ.

### **1.3 Формы контроля и оценивания УД**

Формой итоговой аттестации, предусмотренной учебным планом специальности, по учебной дисциплине «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений» является дифференцированный зачет.

## 2. Результаты освоения учебной дисциплины, подлежащие проверке.

2.1 В результате освоения учебной дисциплины «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений» обучающийся должен обладать предусмотренными ФГОС по специальности СПО 09.02.07 «Информационные системы и программирование» умениями, знаниями.

### Требования к уровню подготовки, перечень контролируемых компетенций

Требования к уровню подготовки по УД	Перечень контролируемых компетенций
<p>уметь:</p> <p>-У1. Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;</p> <p>-У2. составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника);</p> <p>-У3. определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска;</p> <p>-У4. определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>-У5. организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности;</p> <p>-У6. грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе;</p> <p>-У7. описывать значимость своей специальности; соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности;</p> <p>-У8. использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности;</p> <p>-У9. применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение.</p>	<p>ОК 1-9</p> <p>ПК 1.1 – 1.6</p>
<p>знать:</p>	

<p>-31. современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности;</p> <p>-32. роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения;</p> <p>-33. правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения;</p> <p>-34. сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по специальности;</p> <p>-35. особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.; психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности;</p> <p>-36. содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>-37. номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации;</p> <p>-38. актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>-39. алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.</p>	
--	--

### 3. Оценка уровня освоения УД

#### 3.1. Формы и методы оценивания

Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по дисциплине «МДК.01.03. Разработка мобильных приложений», направленные на формирование общих и профессиональных компетенций. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется в процессе проведения аудиторных занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

При оценивании используется 5-балльная система. Критерии оценки различных форм контроля результатов обучения отображены в таблице.

#### Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины (из РП УД)

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Формы и методы оценки</i>
<p>современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности;</p> <p>роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения;</p> <p>правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения;</p> <p>сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по специальности; особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.;</p> <p>психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности;</p> <p>содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации;</p> <p>актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>Оценка «<b>отлично</b>» - программный модуль разработан по имеющемуся алгоритму в среде разработки методами объектно-ориентированного/структурного программирования и полностью соответствует техническому заданию, соблюдены и пояснены основные этапы разработки; документация на модуль оформлена и соответствует стандартам.</p> <p>Оценка «<b>хорошо</b>» - программный модуль разработан по имеющемуся алгоритму в среде разработки методами объектно-ориентированного/структурного программирования и практически соответствует техническому заданию с незначительными отклонениями, пояснены основные этапы разработки; документация на модуль оформлена и соответствует стандартам.</p> <p>Оценка «<b>удовлетворительно</b>» - программный модуль разработан по имеющемуся алгоритму в среде разработки методами объектно-ориентированного/структурного программирования и</p>	<p>собеседования: практическое задание по разработке программного модуля в соответствии с техническим заданием.</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам.</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики.</p>



<p><i>распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника); определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска; определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности; грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе; описывать значимость своей специальности; соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности; использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности; применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение.</i></p>	<p>соответствует техническому заданию; документация на модуль оформлена без существенных отклонений от стандартов.</p>	
--	--	--

### 3.2 Типовые задания для оценки освоения учебной дисциплины.

#### 3.2.1 Комплект фонда оценочных средств для входного контроля.

## **Основные платформы мобильных приложений, сравнительная характеристика**

*1. Какие две основные платформы мобильных приложений используются сегодня?*

- а) iOS и macOS
- б) Android и iOS
- в) Windows и macOS
- г) Android и BlackBerry

Ответ: б) Android и iOS

*2. Какие факторы следует учитывать при выборе платформы для разработки мобильного приложения?*

- а) Количество пользователей платформы
- б) Стоимость разработки приложения
- в) Возможности монетизации приложения
- г) Все вышеперечисленное

Ответ: г) Все вышеперечисленное

*3. Какой фактор оказывает влияние на прибыльность приложений для платформы iOS?*

- а) Большая аудитория
- б) Возможность установки на разные устройства
- в) Высокий уровень монетизации
- г) Больше доступных приложений

Ответ: в) Высокий уровень монетизации

*4. Какой магазин приложений принадлежит платформе Android?*

- а) App Store
- б) Google Play
- в) Microsoft Store
- г) BlackBerry World

Ответ: б) Google Play

*5. Какой магазин приложений принадлежит платформе iOS?*

- а) App Store
- б) Google Play

- в) Microsoft Store
  - г) BlackBerry World
- Ответ: а) App Store

*6. В чем заключается преимущество Android при разработке приложений?*

- а) Более простой процесс разработки
- б) Больше количество пользователей
- в) Открытая платформа с возможностью установки сторонних приложений
- г) Все вышеперечисленное

Ответ: в) Открытая платформа с возможностью установки сторонних приложений

*7. В чем заключается преимущество iOS при разработке приложений?*

- а) Более простой процесс разработ
- б) Больше количество пользователей
- в) Защита данных пользователей
- г) Все вышеперечисленное

Ответ: в) Защита данных пользователей

*8. Какой язык программирования является основным для разработки приложений на Android?*

- а) Python
- б) Objective-C и Swift
- в) Java
- г) C#

Ответ: в) Java

*9. Какой язык программирования является основным для разработки приложений на iOS?*

- а) Python
- б) Objective-C и Swift
- в) Java
- г) C#

Ответ: б) Objective-C и Swift

*10. В чем заключается отличие мобильных приложений от веб-приложений?*

- а) Мобильные приложения могут использовать функции устройства, такие как камера, GPS и микрофон
- б) Веб-приложения могут работать на любом устройстве с доступом к интернету
- в) Мобильные приложения могут быть установлены на устройство и работать без доступа к интернету
- г) Все вышеперечисленное

Ответ: г) Все вышеперечисленное

## **Нативные приложения**

*1. Что такое нативное приложение?*

- а) Приложение для мобильных устройств, разработанное на языке HTML, CSS и JavaScript
- б) Приложение для мобильных устройств, разработанное на языках программирования, специфичных для определенной платформы
- в) Приложение для мобильных устройств, разработанное на языке Java

Ответ: б) Приложение для мобильных устройств, разработанное на языках программирования, специфичных для определенной платформы

*2. Какой язык программирования используется для разработки нативных приложений для iOS?*

- а) Python
- б) Objective-C и Swift
- в) Java
- г) C#

Ответ: б) Objective-C и Swift

*3. Какой язык программирования используется для разработки нативных приложений для Android?*

- а) Python
- б) Objective-C и Swift
- в) Java
- г) C#

Ответ: в) Java

*4. Какая проблема может возникнуть при разработке нативных приложений для нескольких платформ?*

- а) Невозможность интеграции со сторонними сервисами
- б) Необходимость разработки отдельного приложения для каждой платформы
- в) Ограниченные возможности для создания пользовательского интерфейса
- г) Нет такой проблемы

Ответ: б) Необходимость разработки отдельного приложения для каждой платформы

*5. Какой фактор оказывает влияние на производительность нативного приложения?*

- а) Количество установленных приложений на устройстве
- б) Наличие доступа к интернету
- в) Качество и оптимизация кода приложения
- г) Количество ядер процессора в устройстве

Ответ: в) Качество и оптимизация кода приложения

*6. Какой фреймворк позволяет разрабатывать нативные приложения для iOS и Android одновременно?*

- а) React Native
- б) Xamarin
- в) PhoneGap
- г) Ionic

Ответ: а) React Native

*7. Какой фреймворк позволяет разрабатывать нативные приложения для iOS, Android и Windows одновременно?*

- а) React Native
- б) Xamarin
- в) Gap
- г) Ionic

Ответ: б) Xamarin

*8. Какая платформа поддерживает больше нативных библиотек?*

- а) iOS
- б) Android
- в) Обе платформы имеют одинаковое количество нативных библиотек

Ответ: б) Android

9. Какой подход к разработке приложения позволяет использовать нативные возможности устройства, но имеет более высокую стоимость разработки?

- а) Разработка нативного приложения
- б) Разработка гибридного приложения
- в) Разработка веб-приложения

Ответ: а) Разработка нативного приложения

10. Какая платформа имеет большее количество пользователей нативных приложений?

- а) iOS
- б) Android
- в) Обе платформы имеют примерно равное количество пользователей нативных приложений

Ответ: б) Android

### **Веб-приложения**

1. Что такое веб-приложение?

- а) Приложение, устанавливаемое на компьютер пользователя
- б) Приложение, которое запускается в браузере
- в) Приложение, которое работает только на сервере

Ответ: б) Приложение, которое запускается в браузере

2. Какие языки программирования используются для написания веб-приложений?

- а) Java
- б) Python
- в) PHP
- г) JavaScript
- д) Все перечисленные

Ответ: д) Все перечисленные

3. Какой протокол используется для передачи данных между клиентом и сервером в веб-приложениях?

- а) HTTP
- б) FTP

в) SMTP

г) TCP

Ответ: а) HTTP

*4. Какие виды веб-приложений существуют?*

а) Статические и динамические

б) HTML и JavaScript

в) Клиентские и серверные

г) PHP и Python

Ответ: в) Клиентские и серверные

*5. Что такое клиентское веб-приложение?*

а) Приложение, которое работает только на стороне сервера

б) Приложение, которое работает только на стороне клиента

в) Приложение, которое работает на стороне сервера на стороне клиента

Ответ: б) Приложение, которое работает только на стороне клиента

*6. Что такое серверное веб-приложение?*

а) Приложение, которое работает только на стороне сервера

б) Приложение, которое работает только на стороне клиента

в) Приложение, которое работает на стороне сервера и на стороне клиента

Ответ: а) Приложение, которое работает только на стороне сервера

*7. Какая технология используется для создания динамических веб-страниц?*

а) HTML

б) CSS

в) JavaScript

г) PHP

Ответ: г) PHP

*8. Какая технология используется для создания интерактивных пользовательских интерфейсов в веб-приложениях?*

а) HTML

- б) CSS
- в) JavaScript
- г) PHP

Ответ: в) JavaScript

*9. Что такое AJAX?*

- а) Фреймворк для создания веб-приложений
- б) Технология, позволяющая обновлять часть страницы без перезагрузки всей страницы
- в) Язык программирования для создания веб-приложений

Ответ: б) Технология, позволяющая обновлять часть страницы без перезагрузки всей страницы

*10. Какой тип базы данных наиболее часто используется в веб-приложениях?*

- а) Реляционные базы данных
- б) Файловые базы данных
- в) Объектно-ориентированные базы данных
- г) XML-базы данных

Ответ: а) Реляционные базы данных

*11. Какие преимущества имеют веб-приложения перед настольными приложениями?*

- а) Веб-приложения могут запускаться на любом устройстве с браузером
- б) Веб-приложения могут быть обновлены без установки новой версии на каждом устройстве
- в) Веб-приложения могут иметь более простой пользовательский интерфейс
- г) Веб-приложения могут работать без подключения к интернету

Ответ: а) Веб-приложения могут запускаться на любом устройстве с браузером

### **Гибридные и кроссплатформенные приложения, их области применения**

*1. Что такое гибридное приложение?*

- а) Приложение, которое работает только на одной операционной системе
- б) Приложение, которое может работать на разных операционных системах
- в) Приложение, которое работает как на сервере, так и на клиенте

Ответ: б) Приложение, которое может работать на разных операционных системах



2. Какие языки программирования используются для создания гибридных приложений?

- а) Java
- б) HTML, CSS, JavaScript
- в) C++
- г) PHP

Ответ: б) HTML, CSS, JavaScript

3. Какие типы гибридных приложений существуют?

- а) Native и Web-базированные
- б) Java и Python приложения
- в) Серверные и клиентские приложения

Ответ: а) Native и Web-базированные

4. Что такое кроссплатформенное приложение?

- а) Приложение, которое работает только на одной операционной системе
- б) Приложение, которое может работать на разных операционных системах
- в) Приложение, которое работает как на сервере, так и на клиенте

Ответ: б) Приложение, которое может работать на разных операционных системах

5. Какие языки программирования используются для создания кроссплатформенных приложений?

- а) Java
- б) HTML, CSS, JavaScript
- в) C++
- г) Все перечисленные

Ответ: г) Все перечисленные

6. Какие среды разработки можно использовать для создания кроссплатформенных приложений?

- а) Android Studio
- б) Xcode
- в) Visual Studio
- г) Xamarin

Ответ: г) Xamarin

7. Для каких операционных систем можно создавать кроссплатформенные приложения?

- а) Только для Android
- б) Только для iOS
- в) Для Android и iOS
- г) Для Windows и macOS

Ответ: в) Для Android и iOS

8. Какие преимущества имеют гибридные и кроссплатформенные приложения перед нативными?

- а) Меньшие затраты на разработку, так как нужно писать код только один раз
- б) Лучшая производительность
- в) Большая стабильность работы приложения
- г) Большой выбор инструментов для разработки

Ответ: а) Меньшие затраты на разработку, так как нужно писать код только один раз

9. В каких областях применяют гибридные приложения?

- а) В сфере медицины
- б) В банковской сфере
- в) В сфере образования
- г) Все перечисленные

Ответ: г) Все перечисленные

10. В каких областях применяют кроссплатформенные приложения?

- а) В сфере медицины
- б) В банковской сфере
- в) В сфере образования
- г) Все перечисленные

Ответ: г) Все перечисленные

11. Можно ли использовать гибридные и кроссплатформенные приложения для создания игр?

- а) Да
- б) Нет

Ответ: а) Да

*12. Какие преимущества имеют гибридные и кроссплатформенные приложения перед веб-приложениями?*

- а) Лучшая производительность
- б) Более простой пользовательский интерфейс
- в) Большая стабильность работы приложения
- г) Автономная работа приложения без подключения к интернету

Ответ: г) Автономная работа приложения без подключения к интернету.

### **Основные языки для разработки мобильных приложений (Java, Objective-C и др.)**

*1. Какой язык программирования используется для разработки приложений на платформе Android?*

- а) Swift
- б) Java
- в) Objective-C
- г) C++

Ответ: б) Java

*2. Какой язык программирования используется для разработки приложений на платформе iOS?*

- а) Swift
- б) Java
- в) Objective-C
- г) C++

Ответ: а) Swift и в) Objective-C

*3. Что такое Kotlin?*

- а) Фреймворк для разработки мобильных приложений
- б) Инструмент разработки для Android
- в) Язык программирования для Android
- г) Библиотека для Objective-C

Ответ: в) Язык программирования для Android

4. Что такое Xamarin?

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на C#
- б) Язык программирования для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Инструмент разработки для iOS

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на C#

*5. В чем основное преимущество кроссплатформенной разработки?*

- а) Более высокая производительность
- б) Возможность использовать один код для разных платформ
- в) Более простой пользовательский интерфейс
- г) Лучшая стабильность работы приложения

Ответ: б) Возможность использовать один код для разных платформ

*6. Какой язык программирования используется во фреймворке React Native?*

- а) JavaScript
- б) Java
- в) Objective-C
- г) C++

Ответ: а) JavaScript

*7. Что такое Flutter?*

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на Dart
- б) Язык программирования для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Инструмент разработки для iOS

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на Dart

*8. Какой язык программирования используется для разработки приложений на платформе Windows Phone?*

- а) C#
- б) Java
- в) Objective-C
- г) C++

Ответ: а) C#

9. Что такое PhoneGap (Apache Cordova)?

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на HTML, CSS и JavaScript
- б) Язык программирования для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Инструмент разработки для iOS

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на HTML, CSS и JavaScript

10. В чем основное отличие между нативными и кроссплатформенными приложениями?

- а) Нативные приложения написаны на одном языке, а кроссплатформенные на разных
- б) Нативные приложения имеют более высокую производительность
- в) Кроссплатформенные приложения имеют лучшую стабильность работы
- г) Нативные приложения имеют более сложный пользовательский интерфейс

Ответ: б) Нативные приложения имеют более высокую производительность

### **Инструменты разработки мобильных приложений (JDK/ AndroidStudio/ WebView/ Phonegap и др.)**

1. Что такое JDK (Java Development Kit)?

- а) Среда разработки для Android
- б) Набор инструментов для разработки на Java
- в) Фреймворк для разработки мобильных приложений
- г) Библиотека для Objective-C

Ответ: б) Набор инструментов для разработки на Java

2. Что такое Android Studio?

- а) Официальная среда разработки для Android
- б) Фреймворк для разработки мобильных приложений
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Официальная среда разработки для Android

3. Что такое WebView?

- а) Компонент для показа веб-страниц в приложении

- б) Среда разработки для Android
- в) Фреймворк для разработки мобильных приложений
- г) Библиотека для Objective-C

Ответ: а) Компонент для показа веб-страниц в приложении

4. *Что такое PhoneGap (Apache Cordova)?*

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на HTML, CSS и JavaScript
- б) Среда разработки для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на HTML, CSS и JavaScript

5. *Что такое Xcode?*

- а) Официальная среда разработки для iOS
- б) Фреймворк для разработки мобильных приложений
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Официальная среда разработки для iOS

6. *Что такое Xamarin?*

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на C#
- б) Среда разработки для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на C#

7. *Что такое Flutter?*

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на Dart
- б) Среда разработки для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на Dart

8. *Что такое React Native?*

- а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на JavaScript
- б) Среда разработки для Android
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Фреймворк для кроссплатформенной разработки на JavaScript

9. *Что такое Visual Studio?*

- а) Среда разработки от Microsoft для различных языков и платформ
- б) Фреймворк для разработки мобильных приложений
- в) Библиотека для Objective-C
- г) Набор инструментов для разработки на Java

Ответ: а) Среда разработки от Microsoft для различных языков и платформ

10. *Какой инструмент используется для автоматизации сборки приложений на Android?*

- а) Gradle
- б) CocoaPods
- в) NPM
- г) Maven

Ответ: а) Gradle

3.2

### **Инструментарий среды разработки мобильных приложений**

1. *Что такое среда разработки мобильных приложений?*

- а) Набор инструментов для разработки мобильных приложений
- б) Операционная система для мобильных устройств
- с) Устройство для разработки мобильных приложений

Ответ: а) Набор инструментов для разработки мобильных приложений

2. *Какие языки программирования используются для разработки мобильных приложений?*

- а) Java
- б) Swift
- с) HTML

Ответ: а) Java и b) Swift

3. *Что такое интегрированная среда разработки (IDE)?*

- а) Программное обеспечение, которое позволяет разработчикам создавать приложения
- б) Инструмент, который помогает тестировать приложения
- в) Устройство, которое используется для разработки приложений

Ответ: а) Программное обеспечение, которое позволяет разработчикам создавать приложения

4. *Какие функции предоставляет среда разработки мобильных приложений?*

- а) Редактирование кода
- б) Отладка приложений
- в) Создание графического интерфейса приложения
- г) Все выше перечисленное

Ответ: г) Все выше перечисленное

5. *Какие среды разработки мобильных приложений существуют?*

- а) Android Studio
- б) Xcode
- в) Visual Studio

Ответ: а) Android Studio, б) Xcode, в) Visual Studio

6. *Какой язык программирования используется для разработки приложений под iOS?*

- а) Java
- б) Swift
- в) C++

Ответ: б) Swift

7. *Какой язык программирования используется для разработки приложений под Android?*

- а) Java
- б) Swift
- в) C++

Ответ: а) Java



8. *Что такое SDK?*

- a) Набор инструментов для разработки приложений
- b) Операционная система для мобильных устройств
- c) Устройство для разработки мобильных приложений

Ответ: a) Набор инструментов для разработки приложений

9. *Какие инструменты входят в состав SDK для Android?*

- a) Android Studio
- b) Android SDK Tools
- c) Android Virtual Device

Ответ: a) Android Studio, b) Android SDK Tools, c) Android Virtual Device

10. *Какие инструменты входят в состав SDK для iOS?*

- a) Xcode
- b) iOS SDK
- c) Swift

Ответ: a) Xcode, b) iOS SDK

### **Структура типичного мобильного приложения**

1. *Какие компоненты входят в структуру типичного мобильного приложения?*

- a) Графический интерфейс
- b) Кодирование
- c) База данных
- d) Все выше перечисленное

Ответ: d) Все выше перечисленное

2. *Что такое экраны в приложении?*

- a) Основные разделы приложения
- b) Кнопки и поля ввода на экране
- c) Окна, которые отображаются на устройстве

Ответ: c) Окна, которые отображаются на устройстве

3. *Какие типы экранов могут быть в мобильном приложении?*

- a) Список

- b) Детали
- c) Настройки
- d) Все выше перечисленное

Ответ: d) Все выше перечисленное

*4. Что такое Navigation Bar?*

- a) Панель управления на экране
- b) Панель навигации на экране
- c) Панель редактирования на экране

Ответ: b) Панель навигации на экране

*5. Что такое Tab Bar?*

- a) Панель управления на экране
- b) Панель навигации на экране
- c) Панель переключения экранов на экране

Ответ: c) Панель переключения экранов на экране

*6. Что такое Back Button?*

- a) Кнопка для перехода на предыдущий экран
- b) Кнопка для сохранения изменений
- c) Кнопка для выхода из приложения

Ответ: a) Кнопка для перехода на предыдущий экран

*7. Что такое контроллеры в мобильном приложении?*

- a) Классы, которые управляют экранами
- b) Кнопки и поля ввода на экране
- c) Разделы приложения

Ответ: a) Классы, которые управляют экранами

*8. Что такое Model в мобильном приложении?*

- a) Классы, которые управляют экранами
- b) Классы, которые управляют данными
- c) Классы, которые управляют процессами

Ответ: b) Классы, которые управляют данными

*9. Что такое View в мобильном приложении?*

- a) Классы, которые управляют экранами
- b) Классы, которые управляют данными
- c) Классы, которые управляют процессами

Ответ: a) Классы, которые управляют экранами

*10. Что такое Controller в мобильном приложении?*

- a) Классы, которые управляют экранами
- b) Классы, которые управляют данными
- c) Классы, которые управляют процессами

Ответ: a) Классы, которые управляют экранами

### **Элементы управления и контейнеры**

*1. Какой класс используется для создания кнопок в приложениях на Java?*

- a) EditText
- b) TextView
- c) JButton

Ответ: c) JButton

*2. Какой класс используется для создания текстовых полей в приложениях на Java?*

- a) JTextField
- b) JLabel
- c) JPasswordField

Ответ: a) JTextField

*3. Какой класс используется для создания флажков в приложениях на Java?*

- a) JCheckBox
- b) JRadioButton
- c) JToggleButton

Ответ: a) JCheckBox

4. Какой класс используется для создания переключателей в приложениях на Java?

- a) JCheckBox
- b) JRadioButton
- c) JToggleButton

Ответ: b) JRadioButton

5. Какой класс используется для создания панели вкладок в приложениях на Java?

- a) JTabbedPane
- b) JScrollPane
- c) JSplitPane

Ответ: a) JTabbedPane

6. Какой класс используется для создания списка с прокруткой в приложениях на Java?

- a) JList
- b) JComboBox
- c) JScrollBar

Ответ: a) JList

7. Какой класс используется для создания прокручиваемой области в приложениях на Java?

- a) JList
- b) JScrollPane
- c) JScrollBar

Ответ: b) JScrollPane

8. Какой контейнер используется для размещения элементов в виде таблицы в приложениях на Java?

- a) FlowLayout
- b) BorderLayout
- c) GridLayout

Ответ: c) GridLayout

9. Какой контейнер используется для выравнивания элементов относительно друг друга в приложениях на Java?

- a) FlowLayout
- b) BorderLayout
- c) BoxLayout

Ответ: b) BorderLayout

*10. Какой контейнер используется для размещения элементов в виде списка в приложениях на Java?*

- a) FlowLayout
- b) BorderLayout
- c) JList

Ответ: c) JList

### **Работа со списками**

*1. Как создать список Java?*

- a) List myList = new List();
- b) ArrayList myList = new ArrayList();
- c) LinkedList myList = new LinkedList();

Ответ: b) ArrayList myList = new ArrayList();

*2. Как добавить элемент в список?*

- a) myList.add(element);
- b) myList.insert(element);
- c) myList.addElement(element);

Ответ: a) myList.add(element);

*3. Как получить размер списка?*

- a) myList.size();
- b) myList.length();
- c) myList.count();

Ответ: a) myList.size();

*4. Как получить элемент списка по индексу?*

- a) myList.get(index);
- b) myList.getElement(index);
- c) myList.item(index);

Ответ: a) myList.get(index);

5. Как удалить элемент из списка по индексу?

- a) myList.remove(index);
- b) myList.deleteElement(index);
- c) myList.removeElement(index);

Ответ: a) myList.remove(index);

6. Как проверить, содержит ли список определенный элемент?

- a) myList.contains(element);
- b) myList.hasElement(element);
- c) myList.isIncluded(element);

Ответ: a) myList.contains(element);

7. Как удалить все элементы из списка?

- a) myList.removeAll();
- b) myList.clear();
- c) myList.deleteAll();

Ответ: b) myList.clear();

8. Как создать список с определенной емкостью?

- a) ArrayList myList = new ArrayList(size);
- b) LinkedList myList = new LinkedList(size);
- c) List myList = new List(size);

Ответ: a) ArrayList myList = new ArrayList(size);

9. Как отсортировать список в порядке возрастания?

- a) Collections.sort(myList, Comparator.naturalOrder());
- b) myList.sort();
- c) myList.sort(Comparator.naturalOrder());

Ответ: c) myList.sort(Comparator.naturalOrder());

10. Как отсортировать список в порядке убывания?

- a) Collections.sort(myList, Comparator.reverseOrder());
- b) myList.sort();
- c) myList.sort(Comparator.reverseOrder());

Ответ: c) myList.sort(Comparator.reverseOrder());

*11. Как конвертировать список в массив?*

- a) myList.toArray();
- b) myList.toArray(new Object[myList.size()]);
- c) myList.toArray();

Ответ: b) myList.toArray(new Object[myList.size()]);

*12. Как конвертировать массив в список?*

- a) Arrays.asList(myArray);
- b) myList.addArray(myArray);
- c) myList.convert(myArray);

Ответ: a) Arrays.asList(myArray);

### **Способы хранения данных**

*1. Какой интерфейс используется для хранения пар "ключ-значение" в Java?*

- a) List
- b) Map
- c) Set

Ответ: b) Map

*2. Какой класс является реализацией интерфейса List в стандартной библиотеке Java?*

- a) ArrayList
- b) HashMap
- c) HashSet

Ответ: a) ArrayList

*3. Какой класс является реализацией интерфейса Set в стандартной библиотеке Java?*

- a) ArrayList
- b) HashMap
- c) HashSet

Ответ: c) HashSet

*4. Какой класс является реализацией интерфейса Map, который гарантирует сохранение порядка вставки пар "ключ-значение"?*

- a) HashMap
- b) LinkedHashMap
- c) TreeMap

Ответ: b) LinkedHashMap

*5. Какой класс является реализацией интерфейса Map, который хранит пары "ключ-значение" в отсортированном порядке ключей?*

- a) HashMap
- b) LinkedHashMap
- c) TreeMap

Ответ: c) TreeMap

*6. Какой класс используется для хранения данных в формате JSON?*

- a) JSONObject
- b) JSONMap
- c) JSONList

Ответ: a) JSONObject

*7. Какой класс используется для сериализации и десериализации объектов в Java?*

- a) ObjectOutputStream
- b) ObjectInput/Output
- c) ObjectOutputStream/ObjectInputStream

Ответ: c) ObjectOutputStream/ObjectInputStream

*8. Какой класс используется для хранения таблицы с данными в Java?*

- a) TableModel
- b) DataTable
- c) ListModel

Ответ: a) TableModel



9. Какой класс используется для работы с XML-документами в Java?

- a) XMLParser
- b) DOMParser
- c) DocumentBuilder

Ответ: c) DocumentBuilder

10. Какой класс используется для работы с базами данных в Java?

- a) DBConnection
- b) SQLConnection
- c) DriverManager

Ответ: c) DriverManager

### 3.2.2 Комплект фонда оценочных средств для текущего контроля.

-Тестовые задания для проведения текущего контроля успеваемости. **(Обязательный элемент!)**

1. *Какие основные платформы существуют для разработки мобильных приложений?*

- a. Android и iOS
- b. Windows и Mac
- c. Ubuntu и Fedora
- d. Chrome OS и Linux

Ответ: a. Android и iOS

2. *Какой язык программирования используется для разработки приложений на платформе Android?*

- a. Python
- b. Swift
- c. Java
- d. C#

Ответ: c. Java

3. *Какой язык программирования используется для разработки приложений на платформе iOS?*

- a. Objective-C
- b. Swift
- c. Java
- d. А и В

Ответ: d. А и В

4. *Что такое кросс-платформенная разработка мобильных приложений?*

- a. Разработка приложений на одном языке для разных платформ
- b. Разработка приложений на разных языках для одной платформы
- c. Разработка приложений на разных платформах без использования общего кода
- d. Разработка веб-приложений для мобильных устройств

Ответ: a. Разработка приложений на одном языке для разных платформ

5. *Какой фреймворк используется для кросс-платформенной разработки мобильных приложений на JavaScript?*

- a. React Native
- b. Xamarin
- c. Flutter
- d. Ionic

Ответ: a. React Native

6. *Какой фреймворк используется для кросс-платформенной разработки мобильных приложений на C#?*

- a. React Native
- b. Xamarin
- c. Flutter
- d. Ionic

Ответ: b. Xamarin

7. *Что такое гибридные мобильные приложения?*

- a. Приложения, разработанные на одном языке для разных платформ
- b. Приложения, разработанные на разных языках для одной платформы
- c. Приложения, использующие нативные компоненты и веб-технологии
- d. Приложения, разработанные для работы только на одной платформе

Ответ: c. Приложения, использующие нативные компоненты и веб-технологии

8. Какой фреймворк используется для разработки гибридных мобильных приложений на основе веб-технологий?

- a. React Native
- b. Xamarin
- c. Flutter
- d. Ionic

Ответ: d. Ionic

9. Какой язык программирования используется для разработки приложений на платформе Flutter?

- a. Python
- b. Swift
- c. Java
- d. Dart

Ответ: d. Dart

10. Что такое Progressive Web Apps (PWA)?

- a. Мобильные приложения, разработанные на одном языке для разных платформ
- b. Веб-приложения, адаптированные для мобильных устройств и работающие в оффлайн-режиме
- c. Приложения, использующие нативные компоненты и веб-технологии
- d. Приложения, разработанные для работы только на одной платформе

Ответы: b. Веб-приложения, адаптированные для мобильных устройств и работающие в оффлайн-режиме

11. Что такое модуль в контексте мобильного приложения на Java?

- a. UI-элемент
- b. Библиотека кода
- c. Отдельная часть приложения, выполняющая определенную функцию
- d. Файл приложения

Ответ: c. Отдельная часть приложения, выполняющая определенную функцию

12. В какой среде разработки можно создать модуль для мобильного приложения на Java?

- a. Eclipse
- b. NetBeans
- c. IntelliJ IDEA
- d. Все вышеуказанные

Ответ: d. Все вышеуказанные

13. Какой фреймворк используется для разработки мобильных приложений на Java?

- a. React Native
- b. Xamarin
- c. Android Studio
- d. Ionic

Ответ: c. Android Studio

14. Какой тип тестирования фокусируется на проверке внутренней структуры исходного кода?

- a. Тестирование белого ящика
- b. Тестирование серого ящика
- c. Тестирование черного ящика
- d. Тестирование производительности

Ответ: a. Тестирование белого ящика

15. Какой фреймворк используется для тестирования модулей в Java?

- a. JUnit
- b. TestNG
- c. Mockito
- d. А и В

Ответ: d. А и В

16. Что такое интеграционное тестирование?

- a. Тестирование отдельных модулей
- b. Тестирование взаимодействия между модулями
- c. Тестирование производительности приложения
- d. Тестирование безопасности приложения

Ответ: b. Тестирование взаимодействия между модулями

17. Какой метод тестирования использует случайные значения для проверки модуля?

- a. Тестирование эквивалентных классов
- b. Тестирование граничных значений
- c. Тестирование случайных значений
- d. Тестирование производительности

Ответ: c. Тестирование случайных значений

18. Какие типы ошибок можно обнаружить при тестировании модулей в Java?

- a. Ошибки компиляции
- b. Ошибки логики
- c. Ошибки конфигурации
- d. Все вышеуказанные

Ответ: d. Все вышеуказанные

19. Что такое юнит-тестирование?

- a. Тестирование отдельных модулей
- b. Тестирование взаимодействия между модулями
- c. Тестирование безопасности приложения
- d. Тестирование пользовательского интерфейса

Ответ: a. Тестирование отдельных модулей

20. Какой инструмент используется для отладки модулей в Java для мобильных приложений?

- a. Android Studio
- b. IntelliJ IDEA
- c. Eclipse
- d. Все вышеуказанные

Ответ: d. Все вышеуказанные

-Ключ к тесту

- 1. а

2. c
3. d
4. a
5. a
6. b
7. c
8. d
9. d
10. b
11. c
12. d
13. c
14. a
15. d
16. b
17. c
18. d
19. a
20. d

### 3.2.3 Комплект фонда оценочных средств для проведения промежуточной аттестации.

Предметом оценки являются умения и знания. Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета.

Оценка освоения дисциплины предусматривает использование накопительной системы оценивания и проведение экзамена (дифференцированного зачета). В зависимости от рейтингового балла студент может быть освобожден от проверки освоения на экзамене (зачете) той или иной части дидактических единиц.

- Вопросы для подготовки к дифференцированному зачёту (экзамену) по учебной дисциплине МДК.01.03. Разработка мобильных приложений.

- Билеты для проведения промежуточной аттестации по учебной дисциплине МДК.01.03. Разработка мобильных приложений.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №1**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Коллекция рецептов.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №2**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Туризм по России.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

### Билет №3

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Знакомство с местной историей.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

### Билет №4

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Аренда недвижимости.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №5**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Детская викторина.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №6**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Подборка фильмов.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.





МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК  
Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №7**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Стоматология.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК  
Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №8**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Салон красоты.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №9**

*Дисциплина: ОП.02 МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Обзор видео игр.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №10**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Детская игра с подсчетом очков.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №11**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Планировщик бюджета.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №12**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Приложения для аренды автомобилей.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №13**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №14**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Свадебное приложение.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №15**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Здоровье.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №16**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Виртуальный диетолог.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №17**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Приложение с базой данных врачей.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №18**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Тренировки.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

«    »                      20    г

**Билет №19**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Хобби.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

«    »                      20    г

**Билет №20**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Магазин.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №21**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Покупки жилья.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

« » 20 г

**Билет №22**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Поиск работы.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.





МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

«    »                      20    г

**Билет №23**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Приложение для чтения.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

«    »                      20    г

**Билет №24**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Изучение иностранных языков.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет» (БГТУ)

Политехнический колледж (ПК БГТУ)

Утверждаю  
Председатель ПЦК

\_\_\_\_\_ Шепотатьева С.С.

«    »                      20    г

**Билет №25**

*Дисциплина: МДК.01.03. Разработка мобильных приложений*

1. Дайте определение SDK, API, AVD, APK
2. Разработайте приложение на заданную тему:  
Личный дневник.

Преподаватель: \_\_\_\_\_ Кузнецова Д.С.

*Количество билетов при проведении промежуточной аттестации должно быть не менее чем количество обучающихся в группе.*

## Список литературы

Основные печатные и электронные издания.

1. Федорова Г.Н. Разработка программных модулей программного обеспечения для компьютерных систем: учеб. для сред. проф. образования, М.: Академия, 2017. – 332 с.

– 3 экз.

2. Сеницын, С. В. Основы разработки программного обеспечения на примере языка C : учебное пособие для СПО / С. В. Сеницын, О. И. Хлыткиев. — Саратов : Профобразование, 2019. — 212 с. — ISBN 978-5-4488-0362-8. — Текст : электронный

// Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL:

<http://www.iprbookshop.ru/86201.html>

Дополнительные источники.

1. Сузи Р.А. Язык программирования Python [Электронный ресурс] / Р.А. Сузи. — Электрон. текстовые данные. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2018. — 350 с. — 5-9556-0058-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52211.html>
2. Белоусова С.Н. Основные принципы и концепции программирования на языке VBA в Excel [Электронный ресурс] / С.Н. Белоусова, И.А. Бессонова. — Электрон. текстовые данные. — Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017. — 192 с. — 978-5-4487-0067-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67385.html>
3. Единое окно доступа к информационным ресурсам <http://window.edu.ru/>.
4. Национальная электронная библиотека <http://www.elibrary.ru/>.
5. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» <http://school-collection.edu.ru/>.
6. Федеральный Интернет-портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>.

## Лист согласования

### Дополнения и изменения к комплекту ФОС на учебный год

Дополнения и изменения к комплекту ФОС на \_\_\_\_\_ учебный год по дисциплине

В комплект ФОС внесены следующие изменения:

---

---

---

---

---

Дополнения и изменения в комплекте ФОС обсуждены на заседании ПЦК

\_\_\_\_\_

«28» мая 2024г. (протокол № 7 ).

Председатель ПЦК \_\_\_\_\_ /С.С. Шепотатьева/