Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

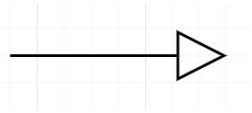
Объектно-ориентированное программирование

Код, направление подготовки	09.03.02 Информационные системы и технологии
Направленность (профиль)	Безопасность информационных систем и технологий
Форма обучения	очная
Кафедра разработчик	Информатики и вычислительной техники
Выпускающая кафедра	Информатики и вычислительной техники

№	Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
1	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Универсальный, комплексный тип данных, являющийся моделью информационной сущности		Низкий
2	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Сущность в адресном пространстве вычислительной системы, появляющаяся при создании экземпляра класса		Низкий

3	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Объектно-ориентированным является язык	1. Assembler 2. Prolog 3. C 4. C++	Низкий
4	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Объектно-ориентированное программирование – это методология программирования, основанная на представлении программы в виде	1. совокупности логических функций 2. совокупности моделей, каждый из которых является экземпляром определённого шаблона, а шаблоны образуют иерархию наследования 3. модулей 4. совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром определённого класса, а классы образуют иерархию наследования	Низкий
5	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	В объектно-ориентированном программировании число является	1. объектом 2. типом 3. переменной 4. полем	Низкий
6	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Максимальное количество деструкторов в классе	1. 1 шт. 2. 2 шт. 3. 4 шт. 4. 0 шт.	Средний
7	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Сопоставьте ключевые слова в C#	1. class <=> virtual 2. method <=> operator 3. static <=> abstract	Средний

8	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Основные термины объектно-ориентированного программирования	1. класс 2. граф 3. сеть 4. объект	Средний
9	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	... - это концепция объектно-ориентированного программирования, согласно которой абстрактный тип данных может наследовать данные и функциональность некоторого существующего типа, способствуя повторному использованию компонентов программного обеспечения		Средний
10	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	... - это использование только тех характеристик объекта, которые с достаточной точностью представляют его в данной системе		Средний
11	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Исключительная ситуация возбуждается в случае ___ операции объекта	1. нарушения предусловия 2. рассогласования результатов 3. нарушения постусловия 4. прекращения выполнения	Средний

12	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Инкапсуляция с C# - это _____доступ к различным частям компонента	1. механизм сокрытия, позволяющий разграничивать 2. механизм переадресации, позволяющий осуществлять 3. правила или утверждения, позволяющие разграничивать 4. правила сокрытия, позволяющие разграничивать	Средний
13	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	На UML диаграмме классов эта стрелка изображает отношение 	1. Реализация 2. Наследование 3. Полиморфизм 4. Агрегация	Средний
14	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Полиморфизм – это способность ____	1. функции обрабатывать данные разных типов 2. функции или предиката обрабатывать данные разных типов 3. функции обрабатывать данные разных подтипов 4. предиката обрабатывать данные разных типов	Средний
15	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Аббревиатура SOLID расшифровывается	1. single data, open–closed, Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion 2. single responsibility, open–closed, Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion 3. single responsibility, open–closed, Liskov substitution, interface segregation и dependency injection 4. single responsibility, open–connect, Liskov substitution, interface segregation и dependency inversion	Средний

16	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Понятия Интерфейс и Реализация имеют отношение к	1. полиморфизму 2. инкапсуляции 3. параллелизму 4. модульности	Высокий
17	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Расставьте фрагменты кода на C# в правильном порядке	1. Car 2. class 3. public 4. } 5. { 6. public Car() 7. { }	Высокий
18	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Расставьте фрагменты кода на C# в правильном порядке	1. public 2. { 3. void 4. Run() 5. static 6. }	Высокий

19	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Расставьте фрагменты кода на C# в правильном порядке	1. { 2. Cat 3. } 4. {} 5. private void 6. internal 7. Jump() 8. class	Высокий
20	ПК-2.1 ПК- 2.2 ПК-2.3 ПК-1.1 ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3	Расставьте фрагменты кода на C# в правильном порядке	1. } 2. string Name{get;set;} 3. { 4. private 5. IAnimal 6. interface	Высокий