

МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Институт прикладной математики и компьютерных наук

УТВЕРЖДАЮ

Директор института прикладной
математики и компьютерных наук

А.В. Замятин

2022 г.



Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине
(Оценочные средства по дисциплине)

Разработка приложений для мобильных платформ

по направлению подготовки

10.05.01 Компьютерная безопасность

Направленность (профиль) подготовки:
Анализ безопасности компьютерных систем

ОС составил(и):
ассистент кафедры программной инженерии



Л.С. Иванова

Рецензент:
д-р физ.-мат. наук, профессор,
профессор кафедры программной инженерии



О.А. Змеев

Оценочные средства одобрены на заседании учебно-методической комиссии
института прикладной математики и компьютерных наук (УМК ИПМКН).

Протокол от 12 мая 2022 г. № 4

Председатель УМК ИПМКН,
д-р техн. наук, профессор



С.П. Сущенко

Оценочные средства (ОС) являются элементом системы оценивания сформированности компетенций у обучающихся в целом или на определенном этапе ее формирования.

ОС разрабатывается в соответствии с рабочей программой (РП) дисциплины.

1. Компетенции и результаты обучения, формируемые в результате освоения дисциплины

Компетенция	Индикатор компетенции	Код и наименование результатов обучения (планируемые результаты обучения, характеризующие этапы формирования компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения			
			Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
ОПК-7 – Способен создавать программы на языках высокого и низкого уровня, применять методы и инструментальные средства программирования для решения профессиональных задач, осуществлять обоснованный выбор инструментария программирования и способов организации программ.	ИОПК-7.1 Осуществляет построение алгоритма, проведение его анализа и реализации в современных программных комплексах.	ОР-7.1.1. Умеет реализовывать различные алгоритмы в приложениях для мобильных платформ.	Умеет реализовывать различные алгоритмы в приложениях для мобильных платформ.	Умеет реализовывать различные алгоритмы в приложениях для мобильных платформ, допускает незначительные ошибки	Умеет реализовывать только простые алгоритмы в приложениях для мобильных платформ, допускает много ошибок	Не владеет навыками реализации алгоритмов, допускает грубые ошибки
	ИОПК-7.2 Понимает общие принципы построения и использования языков программирования высокого уровня и низкого уровня.	ОР-7.2.1. Знает синтаксис языков, применяемых для разработки мобильных приложений.	Владеет синтаксисом языка, использующегося для разработки мобильных приложений.	Владеет синтаксисом языка, использующегося для разработки мобильных приложений, но допускает ошибки.	Владеет синтаксисом языка, использующегося для разработки мобильных приложений на базовом уровне.	Не владеет синтаксисом языка, использующегося для разработки мобильных приложений.

	ИОПК-7.3 Демонстрирует навыки создания программ с применением методов и инструментальных средств программирования для решения различных профессиональных, исследовательских и прикладных задач.	ОР-7.3.1. Умеет создавать программы для мобильных платформ.	Умеет создавать программы для мобильных платформ.	Умеет создавать программы для мобильных платформ, но допускает незначительные ошибки.	Умеет создавать простейшие программы для мобильных платформ, допускает ошибки.	Не умеет создавать программы для мобильных платформ.
	ИОПК-7.4 Осуществляет обоснованный выбор инструментария программирования и способов организации программ.	ОР-7.4.1. Умеет выбирать инструментарий для реализации мобильного приложения, наиболее подходящий для конкретной задачи.	Умеет выбирать инструментарий для реализации мобильного приложения, наиболее подходящий для конкретной задачи.	Умеет выбирать инструментарий для реализации мобильного приложения, наиболее подходящий для конкретной задачи, но допускает незначительные ошибки.	Умеет выбирать инструментарий для реализации мобильного приложения, упуская некоторые аспекты.	Не умеет выбирать инструментарий для реализации мобильного приложения, наиболее подходящий для конкретной задачи.

2. Этапы формирования компетенций и виды оценочных средств

№	Этапы формирования компетенций (разделы дисциплины)	Код и наименование результатов обучения	Вид оценочного средства (тесты, задания, кейсы, вопросы и др.)
1.	Введение в разработку для мобильных платформ. Синтаксис языка.	ОР-7.1.1, ОР-7.2.1	Вопросы Задания
2.	Архитектурные особенности приложений для мобильных платформ.	ОР-7.4.1	Вопросы Задания
3.	Базовые элементы пользовательского интерфейса.	ОР-7.3.1	Вопросы Задания
4.	Списочные элементы пользовательского интерфейса. Анимация.	ОР-7.3.1	Вопросы Задания
5.	Хранение данных.	ОР-7.3.1	Вопросы Задания
6.	Особенности разработки приложений для современных версий мобильных операционных систем.	ОР-7.3.1, ОР-7.4.1	Вопросы Задания

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки образовательных результатов обучения

3.1. Типовые задания для проведения текущего контроля успеваемости по дисциплине.
Фонд оценочных средств, для проведения текущего контроля успеваемости включает в себя:

- устные опросы;
- задания для самостоятельной работы;
- описание процедуры оценивания.

Примеры вопросов и заданий для устного опроса:

Тема №1.

1. Назовите основные слои абстракции операционной системы iOS.
2. Какие основные компоненты доступны на верхнем уровне абстракции Android?
3. К какому классу языков программирования относится Swift?
4. Какие классы коллекций доступны в языке Swift? Каковы их особенности?
5. Какие языковые конструкции и типы данных доступны в языке Kotlin?
6. Каковы особенности работы с необязательными типами на языке Kotlin?
7. Какие основные варианты представления данных используются в Swift? В чем их сходство и отличие?
8. Что такое делегирование? Какие проблемы можно решить с помощью данного шаблона?
9. Какие специфические для функциональных языков конструкции доступны в языке Kotlin?
10. Что такое циклическая зависимость? Какие способы устранения данной ситуации доступны в языке Swift?

Тема №2

1. В чем особенности архитектурного подхода Cocoa MVC?
2. Каковы основные этапы жизненного цикла экземпляров класса UIViewController?
3. Каковы основные этапы жизненного цикла приложения для операционной системы Android?
4. Каково назначение классов UIApplication и UIApplicationDelegate?
5. Охарактеризуйте один из шаблонов Cocoa.

Тема №3

1. Что происходит с view на экране при повороте устройства?
2. Какие структуры данных используются для определения положения объекта на экране?
3. Какую информацию содержат свойства bounds и frame (класс UIView)?
4. Какие основные методы нужно реализовать при создании собственного подкласса UIView?
5. В чем различия между дискретными и непрерывными жестами? Приведите примеры жестов каждой группы.
6. Какие способы смены экрана доступны в Interface Builder?
7. Какие инструменты доступны разработчику для работы в autolayout?

Тема №4

1. В чем отличие между классами UITableView и UITableViewController?
2. Какие протоколы необходимо реализовать для корректной работы UITableView?
3. Для чего нужен компонент UICollectionView?
4. Какие виды анимации доступны при разработке для Android?
5. Каким образом происходит настройка положения view в UIScrollView?

Тема №5

1. В отличия между локализацией и интернационализацией? Каким образом осуществляется интернационализация приложений для iOS? А для Android?
2. Какие датчики доступны для работы на устройствах под управлением iOS? А Android?
3. Какие источники данных доступны в Android для определения местоположения устройства? В чем их отличия?
4. Какую информацию содержат данные, получаемые от акселерометра?
5. Опишите по шагам процесс получения фотографии из альбома в приложении для iOS.

Тема №6

1. Каковы основные отличия интерфейса приложений для мобильных устройств от приложений для ПК?
2. В чем различия между режимами мультизадачности Slide Over и Split View?
3. Что такое 3D-touch? Для чего данная технология применяется в iOS?
4. Каковы особенности операционной системы WatchOS? Для каких устройств она предназначена?
5. Что такое TVML? Для чего он применяется?

Задания для самостоятельной работы:

Задание №1. «Сортировка массивов».

Цель работы – реализовать один из алгоритмов сортировки массивов (Шелла, пирамидальная, быстрая).

Ввод данных должен осуществляться через интерфейс пользователя, значения необходимо вводить через запятую или пробел. Сортировка не должна осуществляться в главном потоке приложения. Вывод результата в произвольной форме.

Сдача выполненного задания производится в форме защиты работающего приложения и его исходного кода.

Задание №2 «Курс валют».

Цель работы – спроектировать и реализовать приложение, запрашивающее данные о текущем курсе валют в сети Интернет.

Информация от источника данных должна быть представлена в формате JSON. На экране смартфона необходимо отобразить информацию о любой паре валют. Запрос данных не должен осуществляться в главном потоке приложения. Вывод результата в произвольной форме.

Сдача выполненного задания производится в форме защиты работающего приложения и его исходного кода.

Задание №3 «Список дел».

Цель работы – спроектировать и реализовать приложение для отображения списка текущих дел.

Список дел должен отображаться в виде таблицы, высота ячейки таблицы должна зависеть от содержимого. Необходимо отображать следующую информацию: название, статус дела, текстовое описание, дату создания, важность дела. Добавление дела в таблицу должно осуществляться в отдельном окне.

Сдача выполненного задания производится в форме защиты работающего приложения и его исходного кода.

Задание №4 «Список дел с дополнительными возможностями».

Цель работы – на основе результатов выполнения задания №3 создать приложение с дополнительными возможностями: добавление фотографий к списку дел, валидация вводимой информации, наличие англоязычной версии приложения.

Дела из списка должны подлежать редактированию. Необходимо так же реализовать цветовую дифференциацию дел в списке по важности. Добавление фотографий должно осуществляться как из альбома устройства, так и с камеры.

Сдача выполненного задания производится в форме защиты работающего приложения и его исходного кода.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения

4.1. Методические материалы для оценки текущего контроля успеваемости по дисциплине.

Текущий контроль по лабораторным работам осуществляется в виде проверки выполнения заданий лабораторной работы. Текущий контроль успеваемости по теоретическому материалу осуществляется в виде устных опросов.

Оценка текущего контроля проводится на основе оценки компетенций, соответствующих текущему разделу дисциплины, согласно таблице раздела 1.

4.2. Методические материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине.

Зачет в восьмом семестре проводится в форме сдачи практической работы.

Итоговая оценка по предмету вычисляется как среднее арифметическое значение оценок за практические работы при условии, что все оценки положительные. В случае получения за одну из работ неудовлетворительной оценки выставляется оценка «неудовлетворительно».