

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Глазовский инженерно-экономический институт (филиал)
федерального государственного бюджетного образовательного
учреждения высшего образования
«Ижевский государственный технический университет имени М.Т.Калашникова»
(ГИЭИ (филиал) ФГБОУ ВО «ИжГТУ имени М.Т. Калашникова»)

УТВЕРЖДАЮ
Директор

М.А. Б
15 июня 2024 г.



ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

МДК.01.01 «Разработка программных модулей»

09.02.07 Информационные системы и программирование

Глазов 2024


Фонд оценочных средств разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 "Информационные системы и программирование", утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 09 декабря 2016 г. № 1547 с изменениями и дополнениями (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 17.12.2020 № 747 «О внесении изменений в федеральные государственные образовательные стандарты среднего профессионального образования» (зарегистрирован 22.01.2021 № 62178), приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 01.09.2022 № 796 «О внесении изменений в федеральные государственные образовательные стандарты среднего профессионального образования» (зарегистрирован 11.10.2022 № 70461)).

Организация разработчик: ГИЭИ (филиал) ФГБОУ ВО «ИжГТУ имени М.Т. Калашникова»

Разработчик: Горбушин Денис Шарибзянович, преподаватель СПО

Утверждено: Протокол Ученого совета филиала № 9, от 14 июня 2024 г.

Руководитель образовательной программы

 Т.А. Савельева

15 июня 2024 г.

Согласовано: Начальник отдела по учебно-методической работе

 И.Ф. Яковлева

15 июня 2024 г.

Фонд оценочных средств

Назначение: Фонд оценочных средств предназначен контроля и оценки результатов освоения МДК.01.01 Разработка программных модулей.

Профессиональные компетенции:

- 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 1.5. Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода.

Обучающийся должен иметь практический опыт:

- разработки алгоритма поставленной задачи и реализации его средствами автоматизированного проектирования;
- разработки кода программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля;
- использования инструментальных средств на этапе отладки программного продукта;
- проведения тестирования программного модуля по определенному сценарию;

уметь:

- осуществлять разработку кода программного модуля на современных языках программирования;
- создать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль;
- выполнять отладку и тестирование программы на уровне модуля;
- оформлять документацию на программные средства;
- использовать инструментальные средства для автоматизации оформления документации;

знать:

- основные этапы разработки программного обеспечения;
- основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;
- основные принципы отладки и тестирования программных продуктов;
- методы и средства разработки технической документации.

Формы и методы контроля и оценки учебной дисциплины

Формы и методы	Контрольно-оценочная документация
Экспертная оценка в ходе лабораторных и практических работ	Контрольная ведомость обучающегося, дневник обучающегося
Экспертная оценка в ходе учебной и производственной практики	Оценочная ведомость, дневник практиканта
Экзаменационная оценка по результатам междисциплинарного курса (МДК)	Экзаменационная ведомость
Экзаменационная оценка по результатам квалификационного экзамена	Экзаменационная ведомость

Тестирование

Раздел 1. Введение в системное программирование

1. Операционная система:
 - a) **система программ, которая обеспечивает совместную работу всех устройств компьютера по обработке информации**
 - b) система математических операций для решения отдельных задач
 - c) система планового ремонта и технического обслуживания компьютерной техники
2. Программное обеспечение (ПО) – это:
 - a) **совокупность программ, позволяющих организовать решение задач на компьютере**
 - b) возможность обновления программ за счет бюджетных средств
 - c) список имеющихся в кабинете программ, заверен администрацией школы
3. Загрузка операционной системы – это:
 - a) запуск специальной программы, содержащей математические операции над числами
 - b) **загрузка комплекса программ, которые управляют работой компьютера и организуют диалог пользователя с компьютером**
 - c) вложение дискеты в дисковод
4. Система программирования – это:
 - a) комплекс любимых программ программиста
 - b) **комплекс программ, облегчающий работу программиста**
 - c) комплекс программ, обучающих начальным шагам программиста
5. Прикладное программное обеспечение – это:
 - a) справочное приложение к программам
 - b) **текстовый и графический редакторы, обучающие и тестирующие программы, игры**
 - c) набор игровых программ
6. Прикладное программное обеспечение:
 - a) программы для обеспечения работы других программ
 - b) **программы для решения конкретных задач обработки информации**
 - c) программы, обеспечивающие качество работы печатающих устройств
7. Операционные системы:
 - a) **DOS, Windows, Unix**
 - b) Word, Excel, Power Point
 - c) (состав отделения больницы): зав. отделением, 2 хирурга, 4 мед. Сестры
8. Системное программное обеспечение:
 - a) **программы для организации совместной работы устройств компьютера как единой системы**
 - b) программы для организации удобной системы размещения программ на диске
 - c) набор программ для работы устройства системного блока компьютера
9. Сервисные (обслуживающие) программы:
 - a) программы сервисных организаций по бухгалтерскому учету
 - b) программы обслуживающих организаций по ведению делопроизводства
 - c) **системные оболочки, утилиты, драйвера устройств, антивирусные и сетевые программы**
10. Системные оболочки – это:
 - a) специальная кассета для удобного размещения дискет с операционной системой
 - b) **специальная программа, упрощающая диалог пользователь – компьютер, выполняет команды операционной системы**
 - c) система приемов и способов работы конкретной программы при загрузке программ и завершении работы
11. Использование одного имени для задания общих для класса действий, что означает способность объектов выбирать внутренний метод, исходя из типа данных, определяет свойство ООП
 - a) Полиморфизм
 - b) Управление событиями
 - c) **Инкапсуляция**

- d) Наследование
- 12. Понятие «инкапсуляция» относится к
 - a) Технологии модульного программирования
 - b) Технологии объектно – ориентированного программирования**
 - c) Технологии императивного программирования
 - d) Технологии модульного программирования
- 13. Свойство ООП, которое может быть смоделировано с помощью таксономической классификационной схемы (иерархии) называется
 - a) Инкапсуляция
 - b) Управление событиями
 - c) Полиморфизм
 - d) Наследование**
- 14. Понятие класса в ООП включает в себя
 - a) Поля и методы класса**
 - b) Процедуры и функции обработки
 - c) Поля и функции обработки
 - d) Поля и процедуры обработки
- 15. Назначение конструктора объекта
 - a) Только выделяет память под объект**
 - b) Выделяет память и задает начальное значение полям
 - c) Задает начальное значение полям
 - d) Выделяет память, задает начальное значение полям, выполняет любые проверки, заданные программистом
- 16. Как описывается конструктор объекта
 - a) procedure create;
 - b) constructor create;
 - c) function create;
 - d) function constructor;**
- 17. Как описывается деструктор объекта
 - a) procedure free;
 - b) destructor free;**
 - c) free;
 - d) function free;
- 18. Понятия объекта в ООП - это
 - a) представитель класса
 - b) конкретные данные, заданные в классе.**
 - c) компонент панели инструментов
 - d) встроенный объект Delphi
- 19. Моделями типа «черный ящик» являются
 - a) Модели мышления
 - b) Модели, описывающие зависимость параметров состояния объекта от входных параметров
 - c) Модели, описывающие входные и выходные параметры объекта без учета внутренней структуры объекта**
 - d) Модели «аварийного» ящика на самолетах
- 20. Моделями типа «белый ящик» являются
 - a) Модели мышления
 - b) Модели, описывающие зависимость параметров состояния объекта от входных параметров**
 - c) Модели, описывающие входные и выходные параметры объекта с учетом внутренней структуры объекта
 - d) Модели, описывающие выходные данные в программе
- 21. Программа «драйвер» служит для
 - a) запуска программы на выполнение

- b) имитации запуска программы на выполнение
 - c) проверки правильности работы программы**
 - d) передачи параметров в процедуры и функции
22. Программа «заглушка» служит для
- a) запуска программы на выполнение
 - b) имитации запуска другой программы на выполнение**
 - c) проверки правильности работы программы
 - d) имитации передачи параметров в другой модуль
23. Какие методы сборки программы существуют
- a) монолитная
 - b) пошаговая**
 - c) одновременная**
 - d) постепенная
24. Какой метод тестирования программы учитывает закон распределения входных данных
- a) детерминированное тестирование
 - b) функциональное тестирование
 - c) стохастическое тестирование
 - d) логическое тестирование**
25. Программирование сверху вниз – это
- a) Процесс, при котором от начального предположения осуществляется движение по направлению к лучшим решениям
 - b) Процесс пошагового разбиения алгоритма на все более мелкие части с целью получения таких элементов, для которых можно написать конкретные команды**
 - c) Метод сведения трудной задачи к последовательности более простых
 - d) Исследование древовидной модели пространства решений и ориентация на поиск оптимального решения
26. Загрузочный модуль программы – результат работы
- a) Грамматики
 - b) Транслятора**
 - c) Интерпретатора
 - d) Редактора связей (компоновщика)
27. Интегрированная система программирования включает компонент для перевода исходного текста программы в машинный код, который называется
- a) строителем кода
 - b) компилятор**
 - c) переводчиком
 - d) преобразователем
28. Результатом компиляции программы на языке высокого уровня является
- a) Командный файл
 - b) Объектный файл**
 - c) Исходный текст программы на языке высокого уровня
 - d) Дисплейный файл

Раздел 2. Основы Ассемблер

1. Установите порядок, в котором осуществляется перевод произвольного двоичного числа в системе счисления с основанием $q=2^n$

Укажите порядок следования всех 3 вариантов ответа: 1. рассмотреть каждую группу как n -разрядное двоичное число и записать ее соответствующей цифрой в системе счисления с основанием $q = 2^n$; 2. двоичное число разбить слева и справа (целую и дробную части) на группы по цифр в каждой; 3. если в последних правой и левой группах окажется меньше разрядов, то их надо дополнить справа и слева нулями до нужного числа разрядов

- a) **3 1 2**
- b) 2 1 3

- c) 1 2 3
d) 3 2 1
2. По сколько цифр в группе нужно разбивать двоичное число при переводе его в четверичную систему счисления?
a) 6
b) 2
c) 3
d) 4
3. Переведите двоичное число 100011111011 в шестнадцатеричную систему счисления:
a) 5fa
b) 8fb
c) 8fc
d) 8fa
4. Чему будет равен результат сложение двоичных чисел 1001 и 1000
a) 10001
b) 11001
c) 10011
d) 10101
5. Выполните деление в двоичной системе счисления $1110:10=$
a) 101
b) 011
c) 110
d) 111
6. Переведите двоичное число 1010101 в восьмеричную систему счисления
a) 125
b) 124
c) 126
d) 123
7. Установите порядок, в котором осуществляется перевод целого числа в системе счисления с основанием $q=2^n$. Укажите порядок следования всех 3 вариантов ответа: 1. данное двоичное число разбить справа налево на группы по цифр в каждой; 2. рассмотреть каждую группу как n -разрядное двоичное число и записать ее соответствующей цифрой в системе счисления с основанием $q = 2^n$; 3. если в последней левой группе окажется меньше разрядов, то ее надо дополнить слева нулями до нужного числа разрядов
a) 1 3 2
b) 1 2 3
c) 3 2 1
d) 2 1 3
8. Переведите шестнадцатеричное число FACC в двоичную систему счисления
a) 1111001011011001
b) 1111101011001100
c) 1011010111111100
d) 1101100111011010
9. Выполните вычисление в двоичной системе счисления $110101-101=$
a) 110100
b) 110010
c) 110000
d) 110001
10. В саду 100 фруктовых деревьев - 14 яблонь и 42 груши. В какой системе счисления посчитаны деревья?
a) В шестеричной
b) В шестнадцатеричной
c) В двоичной
d) В восьмеричной

11. Умножьте в двоичной системе счисления $1111 * 11 =$
- 1111111
 - 101111
 - 1010101
 - 101101**
12. Установите соответствие. Укажите соответствие для всех 4 вариантов ответа: 1) 4 2) 5
3) 6 4) 7
- 4=101 5=110 6=100 7=111
 - 5=101 6=110 4=100 7=111**
 - 6=101 5=110 4=100 7=111
 - 4=101 7=110 6=100 5=111
13. Выполните умножение в системе счисления $10101 * 101 =$
- 110101011
 - 1101001**
 - 111001001
 - 1010101
14. Установите соответствие. Укажите соответствие для всех 4 вариантов ответа:
- A=1010 B=1111 F=1110 E=1011
 - A=1010 F=1111 E=1110 B=1011**
 - A=1010 C=1111 F=1110 E=1011
 - A=1010 B=1111 F=1110 C=1011
15. В какой системе счисления будет верным равенство $7+8=16$?
- 12
 - 6
 - 9**
 - 16
16. $FFFF+1=$
- 1FFF
 - 10000**
 - FFFE
 - FFF1
17. Выполните вычитание в двоичной системе счисления $1111-101$
- 1010**
 - 1110
 - 1100
 - 1001
18. Результат деления в двоичной системе счисления числа 110 на 11 равен
- 11
 - 10**
 - 01
 - 101
19. Перевести смешанное двоичное $111100000,101$ число в восьмеричную систему счисления
- 610,4
 - 740,5**
 - 170,5
 - 1E0,A
20. Переведите восьмеричное число 0,25 в двоичную систему счисления
- 0,010101**
 - 0,101010
 - 0,110111
 - 0,101011
21. Алгоритм-это:
- Указание на выполнение действий,

- b) Система правил, описывающая последовательность действий, которые необходимо выполнить для решения задачи,
 - c) Процесс выполнения вычислений, приводящих к решению задачи
22. Свойство алгоритма – дискретность, выражает, что:
- a) Команды должны следовать последовательно друг за другом,
 - b) Каждая команда должна быть описана в расчете на конкретного исполнителя,
 - c) **Разбиение алгоритма на конечное число команд**
23. Формальное исполнение алгоритма – это:
- a) Исполнение алгоритма конкретным исполнителем с полной записью его рассуждений,
 - b) Разбиение алгоритма на конкретное число команд и пошаговое их исполнение,
 - c) **Исполнение алгоритма не требует рассуждений, а осуществляется исполнителем автоматически**
 - d) Исполнение алгоритма осуществляется исполнителем на уровне его знаний
24. Самое важное свойство алгоритма:
- a) Визуальность,
 - b) **Массовость,**
 - c) Дискретность,
 - d) Аудиальность,
25. Какой алгоритм называется линейным:
- a) Выполнение операций зависит от условия,
 - b) **Операции выполняются друг за другом,**
 - c) Одни и те же операции выполняются многократно
 - d) Присутствие всех возможных операций в одном алгоритме
26. Графическое задание алгоритма – это:
- a) **Способ представления алгоритма с помощью геометрических фигур,**
 - b) Представление алгоритма в форме таблиц и расчетных формул,
 - c) Система обозначений и правил для единообразной и точной записи алгоритмов и их исполнения
27. В расчете на кого должен строиться алгоритм:
- a) В расчете на ЭВМ,
 - b) В расчете на умственные способности товарища,
 - c) **В расчете на конкретного исполнителя**
28. Какое из перечисленных свойств относится к свойствам алгоритма:
- a) Визуальность,
 - b) Совокупность,
 - c) Аудиальность,
 - d) **Понятность**
29. Псевдокоманда DV означает
- a) **определить байт;**
 - b) определить слово (2 байта);
 - c) определить двойное слово (4 байта);
 - d) определить 6 байт
 - e) определить учетверенное слово (8 байт);
30. Псевдокоманда DW означает
- a) определить байт;
 - b) **определить слово (2 байта);**
 - c) определить двойное слово (4 байта);
 - d) определить 6 байт
 - e) определить учетверенное слово (8 байт);
31. Псевдокоманда DD означает
- a) определить байт;
 - b) определить слово (2 байта);
 - c) **определить двойное слово (4 байта);**
 - d) определить 6 байт

- e) определить учетверенное слово (8 байт);
- 32. К сегментным регистрам относят
 - a) **CS, DS, SS и ES.**
 - b) AX, BX, CX и DX
 - c) SP и BP.
 - d) SI и DI
- 33. К индексным регистрам относят
 - a) CS, DS, SS и ES.
 - b) AX, BX, CX и DX
 - c) SP и BP.
 - d) **SI и DI**
- 34. Устанавливает бит результата в 1, если оба бита, бит источника и бит приемника установлены в 1.
 - a) AND
 - b) **OR**
 - c) XOR (НЕ ИЛИ)
 - d) NOT
- 35. устанавливает бит результата в 1, если бит источника отличается от бита приемника.
 - a) **AND**
 - b) OR
 - c) XOR
 - d) NOT
- 36. Запись регистра в память осуществляется при помощи команды
 - a) **MOV**
 - b) XCHG
 - c) XLAT
- 37. Порядковый номер элемента в массиве, который всегда начинается с нуля
 - a) **Индекс**
 - b) Команда
 - c) Псевдокоманда
 - d) Макрокоманда
- 38. Позволяет сохранять длину исходного текста программы
 - a) Индекс
 - b) Команда
 - c) Псевдокоманда
 - d) **Макрокоманда**

Тестирование

Прикладное программирование

Раздел 3. Объектно-ориентированное программирование

1. Delphi – это...
 - 1) Язык программирования низкого уровня
 - 2) **Система объектно-ориентированного визуального программирования**
 - 3) Программа обработки видео
 - 4) Программа для перевода кода программы на язык машинных кодов.
2. RAD – это...
 - 1) Программа записи видео
 - 2) Средство модульного программирования
 - 3) **Среда быстрой разработки приложений**
3. Язык программирования Delphi
 - 1) **Object Pascal**
 - 2) Java
 - 3) C#

4. IDE – это...

- 1) История развития Delphi
- 2) Приложение, разрабатываемое программистом
- 3) **Интегрированная среда разработки**

5. IDE не включает в себя: (*несколько вариантов ответа*)

- 1) Редактор кода
- 2) Высокопроизводительный компилятор в машинный код
- 3) Объектно-ориентированную модель компонент
- 4) **Эффекты и переходы**
- 5) Визуальное построение приложений
- 6) **Сопровождение ПП**
- 7) Средство для построения баз данных

6. Объектно-ориентированная программа - ...

- 1) Программирование, основанное на объектах
- 2) **Совокупность объектов и способов их взаимодействия**
- 3) Структура среды программирования

7. Установить соответствие

1) Объект	а) Атрибуты (основные характеристики), которые описывают особенности объекта (цвет, ширина, положение и т.д.)
2) Событие	б) Совокупность данных (компонентов) и методов работы с ними
3) Свойство	с) Отклик на внешнее воздействие
1 – б, 2 – с, 3 - а	

8. Дополнить предложение. Основным окном разрабатываемого приложения является ...

- 1) Код
- 2) **Форма**
- 3) Библиотека
- 4) Объект

9. Дополнить предложение. Коды для стандартных окон диалога и кнопок в системе Delphi получены от ...

- 1) Компилятора
- 2) C++
- 3) **Windows**

10. Названия процедур на определенное событие:

- 1) Компоненты
- 2) **Обработчики событий**
- 3) Редактор кода

11. Назначение главного меню:

- 1) **Осуществление функций управления при разработке программ**
- 2) Сопровождение программных продуктов
- 3) Автоматизирует процесс тестирования программ

12. Назначение панели инструментов:

- 1) Обработка событий

- 2) **Меню команд быстрого доступа к командам, содержащее набор кнопок, функции которых эквивалентны наиболее часто употребляемым командам Главного меню**
 - 3) Построение баз данных
13. Назначение палитры компонентов:
- 1) **содержит пиктограммы, которые представляют компоненты VCL , которые можно включить в приложение**
 - 2) Подделка подписей
 - 3) Управление Paint
14. Дополнить предложение. Главное окно управляет окнами ... *(несколько вариантов ответа)*
- 1) **Инспектор объектов**
 - 2) Язык ассемблера
 - 3) **Редактора кода**
 - 4) **Проектировщика форм**
 - 5) Трансляции программы
15. Заготовка разрабатываемого приложения - ...
- 1) Компилятор
 - 2) Свойство
 - 3) **Окно проектировщика форм**
 - 4) Главное окно
16. Действия которые нельзя выполнить с помощью проектировщика форм
- 1) Добавить компоненты в форму
 - 2) **Сменить язык программирования**
 - 3) Модифицировать форму и её компоненты
 - 4) Связать обработчики событий компонента с программой на Object Pascal, содержащейся в редакторе кода
 - 5) **Документирование программы**
17. Дополнить предложение. Инспектор объектов позволяет ... *(несколько вариантов ответа)*
- 1) **Устанавливать свойства объектов**
 - 2) Изменять структуру программного кода
 - 3) Изменять наследование классов объектов
 - 4) **Назначать методы обработки событий**
18. Дополнить предложение. Инспектор объектов состоит из ... *(несколько вариантов ответа)*
- 1) Unit – программного модуля
 - 2) **Properties – списка свойств,**
 - 3) **Events – списка событий.**
 - 4) Begin...end.
19. Окно содержащее текст программы на языке Object Pascal, связанный с каждой формой в приложении:
- 1) Окно компилятора
 - 2) **Окно редактора кода**
 - 3) Окно проектировщика
 - 4) Главное окно
20. Задание метки текста из редактора ввода:

- 1) Memo1.Caption := Edit1.Text;
 - 2) **Label1. Caption := Edit1.Text;**
 - 3) Form1. Caption := Edit1.Text;
21. Обнуление строки ввода:
- 1) **Edit1.Text :='';**
 - 2) Edit1.Text := TMemo;
 - 3) Edit1.Text :='Закругляемся'
22. Передача фокуса ввода на редактор ввода
- 1) Label1.SetFocus;
 - 2) Edit1.Add;
 - 3) **Edit1.SetFocus;**
23. Открыть файл проекта Project1 можно, нажав:
- 1) CTRL+F4
 - 2) CTRL+ALT+F10
 - 3) **CTRL+F12**
 - 4) ALT+F12
24. Для обозначения комментария не используются:
- 1) (*комментарий*)
 - 2) \комментарий/
 - 3) {комментарий}
 - 4) //комментарий
25. Зарезервированное слово, объявляющее блок подключаемых к проекту модулей:
- 1) Program
 - 2) Begin..end
 - 3) **Uses**
 - 4) Forms
26. Дополнить предложение. Объект Application определяет ...
- 1) **Свойства и методы программы-приложения для Windows**
 - 2) Отображение размещения формы
 - 3) Перемещение по программному коду
27. Метод Application.Run:
- 1) Создает окно формы, регистрирует входящие в него компоненты
 - 2) **Подключает автоматический цикл обработки сообщений Windows к приложению**
 - 3) Выполняет подпрограммы раздела инициализации модулей приложения в случае их наличия
28. Контейнер, содержащий все элементы программы:
- 1) Unit1
 - 2) **Form1**
 - 3) Edit1
 - 4) Memo1
29. Дополнить предложение. Свойство **Position** определяет ...
- 1) **Размещение и размер формы**
 - 2) Подключение модулей
 - 3) Цвет шрифта
30. **poDesigned:**
- 1) Форма выводится в центр экрана

- 2) Windows автоматически определяет начальную позицию и размеры формы
- 3) **Форма отображается в той позиции и с теми размерами, которые были установлены при её конструировании**

31. Определяет способ выравнивания компонента внутри контейнера:

- 1) Свойство Position
- 2) **Свойство Align**
- 3) Свойство Memo
- 4) Свойство ScrollBars

32. **alClient:**

- 1) **Компонент занимает всю поверхность контейнера**
- 2) Выравнивание не используется
- 3) Компонент помещается в нижнюю часть контейнера

33. **alCustom:**

- 1) Компонент помещается в верхнюю часть контейнера
- 2) Компонент помещается в нижнюю часть контейнера
- 3) **Размеры и положение компонента устанавливаются разработчиком**

34. Объект **Memo1** - ...

- 1) Однострочный редактор
- 2) **Многострочный редактор, содержащий несколько строк текста**
- 3) Текстовая надпись

35. Свойство **ScrollBars:**

- 1) **Задаёт в поле редактирования полосы прокрутки**
- 2) Определяет способ выравнивания компонента внутри контейнера
- 3) Задаёт имя объекта

36. Функциональная кнопка с изображением устанавливается из:

- 1) Палитра компонентов -> Standart -> Button
- 2) Палитра компонентов -> Standart -> Label
- 3) **Палитра компонентов -> Additional -> BitBtn**

37. Дополнить предложение. За стиль оформления внешней и внутренней рамок отвечают свойства ... (несколько вариантов ответа)

- 1) Align
- 2) **BevelOuter**
- 3) **BevelInner**
- 4) ssBoth
- 5) Caption

38. Установить соответствие

1) bvLowered	a) Компонент помещается в нижнюю часть контейнера
2) poScreenCenter	b) Есть обе полосы прокрутки
3) bvNone	c) Рамка вдавлена
4) alBottom	d) Форма выводится в центре экрана, её высота и ширина не изменяются
5) ssBoth	e) Рамка отсутствует
1 –с, 2- d, 3 – е, 4 – а, 5 -b	

39. VCL – это...

- 1) Приложение Delphi
- 2) Алгоритмизация решения задачи

3) Библиотека визуальных компонентов

4) Характеристики объектов

40. Дополнить предложение. Компоненты, которые видны на форме, как во время создания приложения, так и во время работы приложения называются ...

1) Визуальными

2) Реальными

3) Невизуальными

4) Основными

41. К невидуальным компонентам относят:

1) Кнопки, метки, списки блоков

2) Таймеры, компоненты для работы с базами данных, списки изображений

3) Библиотеки, звуки, коды

42. Установить соответствие:

1) Standart	a) Обеспечивает доступ к 32-битным элементам Windows
2) Additional	b) Компоненты, реализующие интерфейс с пользователем и процесс управления данными для БД
3) Win32	c) Включает стандартные компоненты, обеспечивающие некоторые функции интерфейса пользователя
4) System	d) Специализированные компоненты, организующие доступ к БД
5) DataAccess	e) Набор компонентов для доступа к системным ресурсам (OLE, DDE)
6) DataControl	f) Дополнительные интерфейсные компоненты для красочного оформления приложения

1) – c, 2) – f, 3) – a, 4) – e, 5) – d, 6) – b;

43. Дополнить предложение. Имя компонента состоит из... (несколько вариантов ответа)

1) Названия компонента

2) Заготовки компонента

3) Порядкового номера компонента

4) Произвольного значения ItemIndex

44. Дополнить предложение. Свойства Height и Width показывают...

1) Какое действие должен выполнить программист

2) Размеры компонента

3) Исполняемый блок программы

45. Дополнить предложение. Проект Delphi представляет собой...

1) Набор программных единиц – модулей

2) Основной интерфейсный элемент в Delphi

3) Атрибуты (основные характеристики), которые описывают особенности объекта

46. Модуль – это...

1) Средство для создания, изменения исходных файлов, которые содержат написанную на языке программирования программу

2) Автономно компилируемая программная единица, включающая в себя различные компоненты раздела описаний (типы, константы, переменные, процедуры и функции) и, возможно некоторые исполняемые операторы иницирующей части

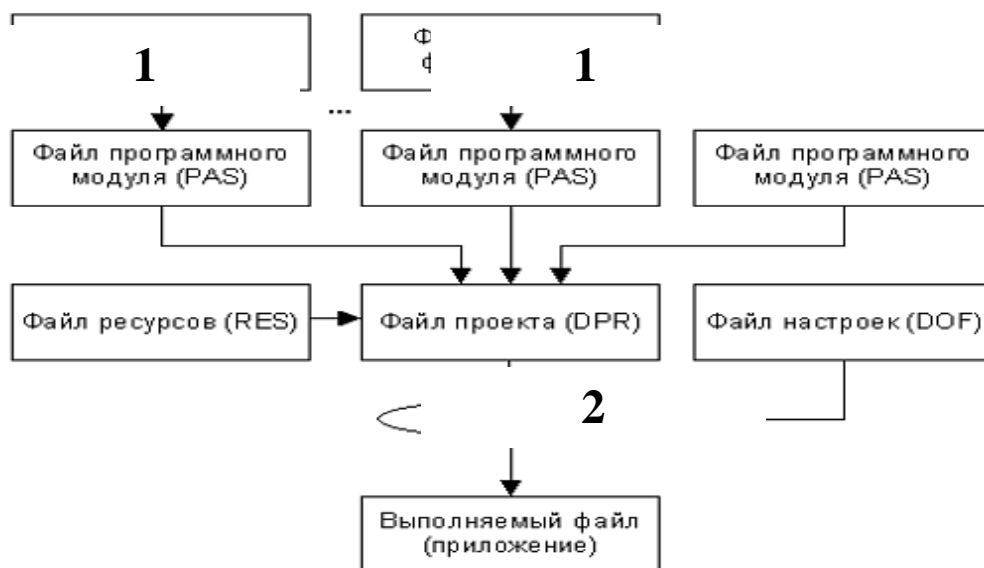
3) Набор инструментов, которые используются для преобразования символов

47. Установить соответствие

1) Файл проекта	a) (.pas) соответствующий файл модуль для хранения кода
-----------------	---

2) Файл модуля	b) (.res) содержит пиктограмму и прочие ресурсы
3) Файл формы	c) (.dpr) текстовый файл используется для хранения информации о формах и модулях, содержит операторы инициализации и запуска программы на выполнение
4) Файл опций проекта	d) (.dfm) двоичный файл, который создается для хранения информации о ваших формах и фреймах
5) Файл ресурсов	e) (.cfg) хранит установки проекта
6) Файл конфигурации проекта	f) (.dof) хранит установки опций проекта
1) – с, 2) – а, 3) – d, 4) – f, 5) – b, 6) - e	

48. Заполнить схему:



- 1) **1 – файл формы (DFM); 2 – файл проекта (DPR)**
- 2) 1 – файл проекта (DPR); 2 – файл формы (DFM)
- 3) 1 – файл формы (DPR); 2 – файл проекта (DFM)
- 4) 1 – файл проекта (DFM); 2 – файл формы (DPR)

49. Дополнить предложение. Набор всех файлов, необходимых для создания приложения, называется...

- 1) Модулем
- 2) **Проектом**
- 3) Задачей
- 4) Формой

50. Файлы описания форм – это...

- 1) Отклики на внешнее воздействие
- 2) Файлы подключающие все используемые программные модули
- 3) **Текстовые файлы с расширением DFM, в котором сохраняются значения свойств формы и ее компонентов**

51. Содержимое dfm-файла вызывается:

- 1) **Контекстное меню формы -> View as Text**
- 2) Контекстное редактора кода -> View as Form
- 3) File -> Save as...

52. Дополнить предложение. При сборке приложения описание из DFM-файла помещается в...

- 1) Файл модуля
 - 2) **Область ресурсов**
 - 3) Область установок проекта
53. Программный модуль (Unit) содержит:
- 1) **Все относящиеся к форме объявления и методы обработки событий, написанные на языке Object Pascal**
 - 2) Заготовку, макет одного из окон разрабатываемого приложения
 - 3) Пиктограммы, которые представляют компоненты VCL, которые можно включить в приложение
54. Дополнить предложение. Имя модуля должно совпадать с...
- 1) Приложением Windows
 - 2) Спецификацией задачи
 - 3) Объектом в Delphi
 - 4) **Именем файла при сохранении File->Save as...**
55. Интерфейсная секция модуля (interface) содержит: (несколько вариантов ответа)
- 1) **Список стандартных модулей библиотеки VCL**
 - 2) **Раздел описания типов**
 - 3) Компилятор
 - 4) **Раздел описания переменных (объявление собственно объекта формы)**
 - 5) Инспектор объектов и проектировщик форм
56. Дополнить предложение. Класс формы объявляется в разделе...
- 1) **Type**
 - 2) Uses
 - 3) Project
 - 4) Var
57. Дополнить предложение. В описании класса форм помещенные на форму компоненты представлены...
- 1) Границами формы
 - 2) **Полями формы**
 - 3) Индексами формы
58. Published – это...
- 1) **Атрибут видимости, позволяющий работать с компонентами и методами обработки событий на визуальном уровне**
 - 2) Директива препроцессора
 - 3) Текст программы на языке Object Pascal
59. Пустые секции, в которых можно размещать любые вспомогательные поля, методы и свойства: (несколько вариантов ответа)
- 1) **Private**
 - 2) Uses
 - 3) Var
 - 4) **Public**
 - 5) Program
60. Объявление объекта формы:
- 1) unit Unit1;
 - 2) type TForm1 = class(TForm)
 - 3) **var Form1: TForm1;**
61. implementation – это...

- 1) Тип данных Delphi
 - 2) Племя в Южной Африке
 - 3) **Раздел реализации объявлений интерфейса**
62. Подключение файла описания формы:
- 1) **{R *.dfm}**
 - 2) {R *.pas}
 - 3) {R *.dpr}
63. Дополнить предложение. После подключения файла описания формы следует...
- 1) Раздел описания типов
 - 2) Атрибут видимости
 - 3) Описание размеров используемых компонентов
 - 4) **Реализация методов обработки событий**
64. Установить метод обработки события Button1Click: *(несколько вариантов ответа)*
- 1) **Двойной щелчок по компоненту Button1 на форме**
 - 2) **Выделить Button1 ->Events -> OnClick**
 - 3) Выделить BitBtn1 ->Events -> OnClick
65. Программный файл проекта – это...
- 1) Программист
 - 2) **Главная часть приложения, с которой начинается выполнение программы и которая обеспечивает инициализацию других модулей**
 - 3) Пустая секция
66. К комментариям не относятся: *(несколько вариантов ответа)*
- 1) **Program**
 - 2) {Form1 }
 - 3) **{R *.res}**
 - 4) //выполнение команды
67. Дополнить предложение. Сочетание end со следующей за ней точкой называется...
- 1) Терминалом программной единицы
 - 2) **Терминатором программной единицы**
 - 3) Андромидом программной единицы
68. Содержимое DPR-файла вызывается: *(несколько вариантов ответа)*
- 1) Ctrl+alt
 - 2) File -> New->Application
 - 3) **Project -> View Source**
 - 4) **Ctrl+F12**
69. Дополнить предложение. Резервированное слово **uses** сообщает компилятору о...
- 1) **Модулях, которые должны рассматриваться как необъемлемые части программы и которые содержатся в других файлах**
 - 2) Начале работы приложения
 - 3) Ошибках, которые могут возникнуть при компилировании
70. Модуль Forms – это...
- 1) Дополнительный модуль, содержащий неиспользуемые компоненты
 - 2) Модуль для построения более красочного приложения
 - 3) **Обязательный для всех программ модуль, который содержит определение объекта Application**
71. Запись *{R *.res}* означает:
- 1) Комментарий, указывающий программисту где искать ресурсы

2) Директиву, подключающую к результирующему выполняемому файлу ресурсы

3) Директиву, подключающую к результирующему выполняемому файлу форму

72. Установить соответствие:

1) Application.Initialize	a) загружает и инициализирует форму
2) Application.CreateForm	b) активизирует форму и начинает выполнение приложения
3) Application.Run	с) подготавливает приложение к работе
1 – с; 2 – а; 3 – b	

73. Включение множественного выбора элементов компонента ListBox1

1) ListBox2.MultiSelect:=false;

2) **ListBox1.MultiSelect:=true;**

3) ListBox1.MultiSelect:=false;

4) ListBox1.Checked:=true;

74. Запись ListBox1.Selected[3]:=true означает что:

1) Необходимо установить три дополнительных элемента

2) Необходимо удалить три лишних элемента

3) **Выделен четвертый элемент в компоненте**

4) Выделен третий элемент в компоненте

75. Простейшая функция вывода на экран текстовых сообщений:

1) ListBox1.Items.Add();

2) **ShowMessage();**

3) Case...of;

4) CheckBox1.Checked:=true;

76. Полная очистка списка:

1) **ListBox1.Clear;**

2) ListBox1.Items.Add();

3) RadioGroup1.ItemIndex:=0;

77. Снятие «флажка» компонента CheckBox1

1) ListBox1.Checked:=true;

2) **CheckBox1.Checked:=false;**

3) CheckBox1.Checked:=true;

4) CheckBox1.Caption := 'Снять флажок';

78. Свойство Align=AllBottom:

1) Компонент перемещается в центр формы

2) Компонент перемещается в верхнюю часть контейнера

3) **Компонент перемещается в нижнюю часть контейнера и его ширина становится равной ширине контейнера**

79. Объект ComboBox - ...

1) Многострочный редактор

2) **Комбинированный список**

3) Функциональная кнопка

80. Установка в ComboBox1 первой строки массива Item:

1) **ItemIndex=0**

2) ItemIndex=-1

3) ItemIndex=1

4) ItemIndex=356

81. Объект `RadioGroup` - ...

- 1) Команда «Автордио»
- 2) **Панель группы радиокнопок**
- 3) Метка

82. Дополнить предложение. Компонент-флажок, который используется для обозначения включения или отключения какой либо опции, называется...

- 1) `RadioGroup`
- 2) Функциональная кнопка
- 3) **`CheckBox`**
- 4) `ListBox`