

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 11.06.2026 09:40:20

Уникальный программный ключ:

e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

## Гестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Программирование мобильных устройств, 5 курс

Код, направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Автоматизированные системы обработки информации и управления
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	Автоматизированных систем обработки информации и управления
Выпускающая кафедра	Автоматизированных систем обработки информации и управления

№	Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
---	-------------------------	---------	------------------	-----------------------

1	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	С какой целью был создан Open Handset Alliance?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фиксировать историю развития ОС Android.</li> <li>2. Координировать продажи смартфоны под управлением Android.</li> <li>3. Рекламирровать и пропагандировать смартфоны под управлением Android.</li> <li>4. Разрабатывать открытые стандарты для мобильных устройств.</li> </ol>	Низкий
2	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Развитием и поддержкой ОС Android, главным образом, занимается компания:		Низкий
3	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Ядро какой операционной системы использовалось в качестве базы для ОС Android?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mac OS</li> <li>2. OS/2</li> <li>3. Windows</li> <li>4. Linux</li> </ol>	Низкий

4	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	К проблемам разработки под ОС Android можно отнести:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Все варианты ответа верны;</li> <li>2. Отсутствие эффективных инструментов разработки;</li> <li>3. Большое разнообразие устройств, невозможность проверки приложения на всех.</li> <li>4. Ненадежную изоляцию ядра системы от выполняемых приложений;</li> </ol>	Низкий
5	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Набор средств, который содержит инструменты, необходимые для создания, компиляции и сборки мобильного приложения называется:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Android NDK.</li> <li>2. JDK;</li> <li>3. Android SDK;</li> <li>4. плагин ADT;</li> </ol>	Низкий
6	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Какая графическая библиотека входит в набор библиотек ОС Android?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. DirectX;</li> <li>2. OpenCL;</li> <li>3. OpenCV;</li> <li>4. Open GL.</li> </ol>	Средний

7	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Инструмент разработки, позволяющий адаптировать код C/C++ для работы на Android, это -	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Android SDK</li> <li>2. C++ SDK</li> <li>3. Software Manager</li> <li>4. Android NDK</li> </ol>	Средний
8	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Преимуществом эмуляторов является:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. медленный запуск;</li> <li>2. невозможность полноценной отладки.</li> <li>3. необходимость дополнительных системных ресурсов;</li> <li>4. низкая стоимость разработки;</li> </ol>	Средний
9	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	При загрузке приложения первой появляется активность -	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. чье описание первым в лексикографическом порядке.</li> <li>2. чье описание находится первым в манифесте.</li> <li>3. чье описание находится последним в манифесте.</li> <li>4. правильный вариант ответа отсутствует.</li> </ol>	Средний

10	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Расположение элементов мобильного приложения:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. влияет на удобство использования;</li> <li>2. полезно для создания пространственных отношений между объектами на экране и объектами реального мира;</li> <li>3. полезно для передачи иерархии;</li> <li>4. все варианты ответа верны.</li> </ol>	Средний
11	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Какое утверждение не верно:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. на любом шаге должна быть возможность вернуться назад;</li> <li>2. если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия;</li> <li>3. картинки работают быстрее, чем слова;</li> <li>4. не используйте интерфейсные элементы.</li> </ol>	Средний

12	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	В каком году вышел в свет Iphone?		Средний
13	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Сопоставьте мобильные операционные системы и магазины приложений связанные с ними.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iphone &lt;=&gt; Phone Store</li> <li>2. Android &lt;=&gt; Play Market</li> <li>3. Windows &lt;=&gt; App Store</li> </ol>	Средний
14	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Объектами информационного дизайна являются	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. диаграммы</li> <li>2. всевозможные графики</li> <li>3. рисунки</li> <li>4. инфографика</li> </ol>	Средний
15	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Приложения, не имеющие GUI и выполняющиеся в фоновом режиме - это _____.		Средний

16	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Какой язык разметки используется для описания иерархии компонентов графического пользовательского интерфейса Android-приложения?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. xhtml</li> <li>2. html</li> <li>3. gml</li> <li>4. xml</li> </ol>	Высокий
17	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	На какие основные моменты необходимо обратить особое внимание при тестировании мобильных приложений?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Размер экрана и touch-интерфейс.</li> <li>2. Ограниченность ресурсов устройства.</li> <li>3. Частые внешние прерывания.</li> <li>4. Размер монетизации.</li> </ol>	Высокий
18	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Укажите мультиплатформенные среды разработки мобильных приложений.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unity.</li> <li>2. Android Studio.</li> <li>3. Swift.</li> <li>4. Xamarin.</li> </ol>	Высокий

19	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Что такое мультитач?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сенсорный экран, реагирующий на нажатие пальца;</li> <li>2. Функция сенсорных систем ввода, осуществляющая последовательное определение координат.</li> <li>3. Залипание клавиш смартфона;</li> <li>4. Функция сенсорных систем ввода, осуществляющая одновременное определение координат двух и более точек касания;</li> </ol>	Высокий
20	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3	Восстановите последовательность выхода в свет мобильных операционных систем.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Symbian OS</li> <li>2. Windows Mobile</li> <li>3. IOS</li> <li>4. Windows Phone</li> <li>5. Android</li> </ol>	Высокий

