

Документ подписан электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 11.06.2026 09:49:14
Уникальный идентификатор:
e3a68f3eaa1a62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Операционные системы, 6-й семестр

Код направления подготовки	09.03.04
	Программная инженерия
Направленность (профиль)	Программное обеспечения компьютерных систем
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	автоматики и компьютерных систем
Выпускающая кафедра	автоматики и компьютерных систем

№	Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности и вопроса
1	ПК-3.1 ПК-3.2	В системах реального времени обычно используется метод распределения памяти	<ol style="list-style-type: none"> 1. динамическими разделами 2. фиксированными разделами 3. страничное 4. перемещаемыми разделами 	вопросы низкого уровня сложности
2	ПК-3.1 ПК-3.2	Единицей дискового пространства, используемой ОС, является	<ol style="list-style-type: none"> 1. дорожка 2. кластер 3. байт 4. сектор 	вопросы низкого уровня сложности
3	ПК-3.1 ПК-3.2	Достоинством распределения памяти разделами с динамическими границами является	<ol style="list-style-type: none"> 1. простота реализации 2. эффективное использование памяти 3. отсутствие фрагментации памяти 4. большая гибкость 	вопросы низкого уровня сложности
4	ПК-3.1 ПК-3.2	Достоинством распределения памяти перемещаемыми разделами является	<ol style="list-style-type: none"> 1. простота реализации 2. малые временные затраты 3. большая гибкость 4. эффективное использование памяти 	вопросы низкого уровня сложности
5	ПК-3.1 ПК-3.2	<p>FAT поддерживает следующие типы файлов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) специальный; 2) обычный; 3) именованные конвейеры; 4) каталог - из перечисленного 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1, 2 2. 2, 4 3. 1, 4 4. 2, 3, 4 	вопросы низкого уровня сложности
6	ПК-3.1 ПК-3.2	Дорожки и сектора создаются	<ol style="list-style-type: none"> 1. при записи информации на диск 2. в процессе создания пластин диска 3. в результате физического форматирования диска 4. в результате логического форматирования диска 	вопросы среднего уровня сложности

7	ПК-3.1 ПК-3.2	Виртуальное адресное пространство в виде непрерывной линейной последовательности виртуальных адресов называют	<ol style="list-style-type: none"> 1. простым 2. последовательным 3. сегментным 4. плоским 	вопросы среднего уровня сложности
8	ПК-3.1 ПК-3.2	Виртуальные адреса переменных и команд программы создает	<ol style="list-style-type: none"> 1. операционная система 2. редактор связей 3. транслятор 4. пользователь 	вопросы среднего уровня сложности
9	ПК-3.1 ПК-3.2	Наименьшей адресуемой единицей обмена данными дискового устройства с оперативной памятью является	<ol style="list-style-type: none"> 1. кластер 2. сектор 3. байт 4. бит 	вопросы среднего уровня сложности
10	ПК-3.1 ПК-3.2	Наличие большого числа несмежных участков свободной памяти называется	<ol style="list-style-type: none"> 1. сегментацией 2. виртуализацией 3. фрагментацией 4. свопингом 	вопросы среднего уровня сложности
11	ПК-3.1 ПК-3.2	Начальный адрес страницы называется	<ol style="list-style-type: none"> 1. виртуальным 2. стартовым 3. базовым 4. страничным 	вопросы среднего уровня сложности
12	ПК-3.1 ПК-3.2	Страничное прерывание происходит, если	<ol style="list-style-type: none"> 1. появился процесс с более высоким приоритетом 2. нужная виртуальная страница выгружена на диск 3. потребовалось выполнить операции ввода-вывода 4. потребовалось загрузить сразу несколько страниц 	вопросы среднего уровня сложности
13	ПК-3.1 ПК-3.2			вопросы среднего уровня сложности
14	ПК-3.1 ПК-3.2	Фрагменты дорожек жесткого диска называются	<ol style="list-style-type: none"> 1. цилиндром 2. сектором 3. сегментом 4. кластером 	вопросы среднего уровня сложности

15	ПК-3.1 ПК-3.2	Задача ОС, состоящая в том, чтобы не позволить выполняемому процессу записывать данные в память, назначенную другому процессу, называется	<ol style="list-style-type: none"> 1. свопингом 2. виртуализацией 3. защитой памяти 4. выделением памяти 	вопросы среднего уровня сложности
16	ПК-3.1 ПК-3.2	Для идентификации переменных и команд на разных этапах жизненного цикла программы используются следующие типы адресов: 1) процессорные; 2) символьные имена; 3) виртуальные; 4) физические; 5) оперативные - из перечисленного	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2, 3, 4 2. 2, 3, 5 3. 1, 3, 5 4. 1, 2, 4 	вопросы высокого уровня сложности
17	ПК-3.1 ПК-3.2	Виртуальный адрес представляет собой ____ при делении виртуального адресного пространства на сегменты	<ol style="list-style-type: none"> 1. три числа 2. единственное число 3. четыре числа 4. пару чисел 	вопросы высокого уровня сложности
18	ПК-3.1 ПК-3.2	В результате действий пользователя или поступления сигналов от аппаратных устройств возникают	<ol style="list-style-type: none"> 1. внешние прерывания 2. внутренние прерывания 3. периодические прерывания 4. программные прерывания 	вопросы высокого уровня сложности
19	ПК-3.1 ПК-3.2	Программа, управляющая конкретной моделью внешнего устройства и учитывающая все его особенности - _____		вопросы высокого уровня сложности
20	ПК-3.1 ПК-3.2	В однопроцессорной системе в состоянии выполнения может находиться	<ol style="list-style-type: none"> 1. не менее одного потока 2. два и более потока 3. не более одного потока 4. любое количество потоков 	вопросы высокого уровня сложности