

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 11.06.2026 11:39:41

Уникальный программный ключ:

e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Гестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Архитектура программных систем, 1 семестр

Код, направление подготовки	09.04.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Информационное и программное обеспечение интеллектуальных и автоматизированных систем
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
-------------------------	---------	------------------	-----------------------

<p>ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3</p>	<p>Шаблон проектирования это ...</p>	<p>1. повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках всех возможных случаев 2. повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках некоторого часто возникающего контекста 3. повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках четверти возможных случаев 4. повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы проектирования в рамках части возможных случаев</p> <p>Правильный ответ: повторяемая архитектурная конструкция, представляющая собой решение проблемы</p>	<p>Низкий</p>
--	--------------------------------------	--	---------------

		<p>проектирования в рамках некоторого часто возникающего контекста</p>	
--	--	--	--

ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	... - это структура с вертикальной формой управления элементами, входящими в неё	Правильные ответы: 1. Иерархическая организация	Низкий
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	... - это язык графического описания для объектного моделирования в области разработки программного обеспечения, для моделирования бизнес-процессов, системного проектирования и отображения организационных структур	Правильные ответы: 1. UML	Низкий
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2	... - это операция мышления, состоящая в разделении целого на части	Правильные ответы: 1. Декомпозиция	Низкий

ПК-12.3			
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	... - это методика создания нового класса из уже существующих классов путём их включения	Правильные ответы: 1. Агрегация	Низкий
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Abstract Factory относиться к ...	1. Поведенческим шаблонам 2. Порождающим шаблонам 3. Основным шаблонам 4. Структурным шаблонам Правильный ответ: Порождающим шаблонам	Средний

ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Adapter относится к ...	1. Поведенческим шаблонам 2. Структурным шаблонам 3. Порождающим шаблонам 4. Основным шаблонам Правильный ответ: Структурным шаблонам	Средний
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Template Method относится к ...	1. Структурным шаблонам 2. Основным шаблонам 3. Порождающим шаблонам 4. Поведенческим шаблонам Правильный ответ: Поведенческим шаблонам	Средний
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Singleton относится к ...	1. Порождающим шаблонам 2. Структурным шаблонам 3. Поведенческим шаблонам 4. Основным шаблонам Правильный ответ: Порождающим шаблонам	Средний

ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Bridge относиться к ...	1. Порождающим шаблонам 2. Структурным шаблонам 3. Основным шаблонам 4. Поведенческим шаблонам Правильный ответ: Структурным шаблонам	Средний
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Русскоязычное название термина Bug tracking system	1. Системы отслеживания изменения программы 2. Системы отслеживания запросов на изменение программы 3. Системы запросов на изменение программы 4. Системы отслеживания запросов на изменение ИС Правильный ответ: Системы отслеживания запросов на изменение программы	Средний
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3	Назовите количества этапов жизненного цикла ПО	Правильные ответы: 1. 8	Средний

ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3			
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Соотнесите аббревиатуры расшифровками	с 1. TDD <=> Unified Modeling Language 2. UML <=> Test Driven Development 3. OOD <=> Object-oriented design Правильные ответы: 1. TDD <=> Test Driven Development 2. UML <=> Unified Modeling Language 3. OOD <=> Object-oriented design	Средний
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Выберите только принципы SOLID	1. Принцип подстановки Лискоу 2. Принцип персональной ответственности 3. Принцип подстановки Дийкстры 4. Принцип общей ответственности Правильные ответы: 1. Принцип персональной ответственности 2. Принцип подстановки Лискоу	Средний
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1	Self-... Principle and ...-Close Principle	Правильные ответы: 1. Responsibility 2. Open	Средний

ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3			
ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Упорядочите принципы SOLID	1. Принцип персональной ответственности 2. Принцип отделения интерфейса 3. Принцип открытия-закрытия 4. Принцип инверсии зависимостей 5. Принцип подстановки Лискоу Правильные ответы: 1. Принцип персональной ответственности 2. Принцип открытия-закрытия 3. Принцип подстановки Лискоу 4. Принцип инверсии зависимостей 5. Принцип отделения интерфейса	Высокий

<p>ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3</p>	<p>Упорядочите принципы SOLID</p>	<p>1. Interface Separation Principle 2. Liskow Substitution Principle 3. Self-Responsibility Principle 4. Dependences Inversion Principle 5. Open-Close Principle</p> <p>Правильные ответы: 1. Self-Responsibility Principle 2. Open-Close Principle 3. Liskow Substitution Principle 4. Dependences Inversion Principle 5. Interface Separation Principle</p>	<p>Высокий</p>
<p>ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3</p>	<p>Упорядочите этапы жизненного цикла ПО</p>	<p>1. Анализ требований 2. Интеграция 3. Анализ осуществимости 4. Кодирование 5. Установка 6. Сопровождение 7. Проектирование 8. Тестирование</p> <p>Правильные ответы: 1. Анализ осуществимости 2. Анализ требований 3. Проектирование 4. Кодирование 5. Тестирование 6. Интеграция 7. Установка 8. Сопровождение</p>	<p>Высокий</p>

ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3	Расшифруйте аббревиатуры KISS и YAGNI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keep It Smart and Simple 2. You Aren't Good to Need It 3. You Aren't Going to Need It 4. Keep It Short and Simple Правильные ответы: <ol style="list-style-type: none"> 1. Keep It Short and Simple 2. You Aren't Going to Need It 	Высокий
---	---	---	---------

<p>ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3 ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3 ПК-12.1 ПК-12.2 ПК-12.3</p>	<p>Кодогенерация это ...</p>	<p>1. часть процесса компиляции, когда специальная часть компилятора, кодогенератор, конвертирует синтаксически корректную программу в последовательность инструкций, которые могут выполняться на машине</p> <p>2. часть процесса компиляции, когда специальная часть компилятора, кодогенератор, конвертирует синтаксически корректную программу в последовательность инструкций, которые могут выполняться на твердотельном накопителе</p> <p>3. часть процесса компиляции, когда специальная часть компилятора, кодогенератор, конвертирует синтаксически корректную программу в последовательность инструкций, которые могут выполняться на жестком диске</p> <p>4. часть процесса компиляции, когда</p>	<p>Высокий</p>
--	-----------------------------------	---	----------------

специальная часть
компилятора,
кодогенератор,
конвертирует
синтаксически
корректную
программу в
последовательность
инструкций,
которые могут
выполняться на
видеокарте

Правильные ответы:

1. часть процесса
компиляции, когда
специальная часть
компилятора,
кодогенератор,
конвертирует
синтаксически
корректную
программу в
последовательность
инструкций,
которые могут
выполняться на
машине

