

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце

ФИО: Ашмарина Светлана Игоревна

Должность: Ректор ФГБОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»

Дата подписания: 01.02.2021 15:41:08

Уникальный программный ключ

59650034d6e3a6baac49b7bd0f8e79fea1433ff3e82f1fc7e9279a031181baba

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный экономический университет»

Институт экономики предприятий
Кафедра Цифровых технологий и решений

УТВЕРЖДЕНО
Ученым советом Университета
(протокол № 10 от 29 апреля 2020 г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование дисциплины	Б1.В.14 Основы разработки мобильных приложений
Основная профессиональная образовательная программа	09.03.03 Прикладная информатика программа Прикладная информатика в электронной экономике

Методический отдел УМУ
« 16 » апрель 20 20 г.
Сахарова / Сахарова С.Ю.

Научная библиотека СГЭУ
« 16 » апрель 20 20 г.
Иванов / Иванов

Рассмотрено к утверждению
на заседании кафедры Цифровых технологий и
решений
(протокол № 8 от 05.03.2020г.)
Зав. кафедрой ПЖ /Е.В. Погорелова/

Квалификация (степень) выпускника бакалавр

Самара 2020

Содержание (рабочая программа)

Стр.

- 1 Место дисциплины в структуре ОП
- 2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе
- 3 Объем и виды учебной работы
- 4 Содержание дисциплины
- 5 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины
- 6 Фонд оценочных средств по дисциплине

Целью изучения дисциплины является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Основы разработки мобильных приложений входит в часть, формируемая участниками образовательных отношений блока Б1. Дисциплины (модули)

Предшествующие дисциплины по связям компетенций: Алгоритмизация и программирование, Программная инженерия, Современные технологии программирования, Информационные системы управления предприятием, Встроенные языки программирования, Организация вычислительных процессов, Технологии и системы управления знаниями, Организация систем электронной коммерции в цифровой экономике, Облачные технологии, Управление проектами, Технологии блокчейн

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Изучение дисциплины Основы разработки мобильных приложений в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ОПК-7 - Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения;

Планируемые результаты обучения по дисциплине			
Описание ИДК	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
ОПК-7_ИДК1 Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий	ОПК7з1: Основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий.	ОПК7у1: Применять языки программирования высокого уровня, реализующие RAD – технологию и принципы объектно-ориентированного программирования.	ОПК7в1: Навыками программирования на языках высокого уровня, реализующие RAD – технологию и принципы объектно-ориентированного программирования, методами функционального тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.
ОПК-7_ИДК2 Умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ.	ОПК7з2: Базы данных, языки программирования и среды программирования	ОПК7у2: Использовать базы данных, языки и среды программирования, для решения прикладных задач различных классов.	ОПК7в2: Навыками использования современного программного обеспечения для решения прикладных задач различных классов.
ОПК-7_ИДК3	ОПК7з3: Языки программирования,	ОПК7у3: Эффективно применять в решении	ОПК7в3: Приемами программирования, отладки

Владеет навыками программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.	базы данных и среды программирования.	профессиональных задач языка программирования, базы данных и среды программирования.	и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.
---	---------------------------------------	--	--

ПК-УВ3 - Способность осуществлять мониторинг и управление работами проекта в области информационных технологий в соответствии с установленными регламентами.

Планируемые результаты обучения по дисциплине

Описание ИДК	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
ПК -УВ3_ИДК1 Сравнение фактического исполнения проекта с планами работ по проекту и предоставление информации, необходимой для разработки отчетности по проекту.	ПК- УВ3з1: Методы и принципы управления проектами.	ПК УВ3у1: Анализировать входные данные, разрабатывать плановую документацию.	ПК УВ3в1: Навыками анализа входных данных, разработки плановой документации.
ПК- УВ3_ИДК2 Мониторинг реализации одобренных запросов на изменение, поддержание в актуальном состоянии планов работ по проекту, инициация запросов на изменение (в том числе корректирующие действия, предупреждающие действия, запросы на исправление несоответствий).	ПК -УВ3з2: Современные программные продукты управления проектами.	ПК УВ3у2: Осуществлять инициацию запросов на изменения, корректирующие действия, предупреждающие действия, запросов на исправление несоответствий с использованием современных программных продуктов.	ПК УВ3в2: Навыками работы с корректирующими действиями, предупреждающими действиями, запросами на исправление несоответствий с использованием современных программных продуктов.
ПК- УВ3_ИДК3 На основе мониторинга осуществление управления работами проекта.	ПК- УВ3з3: Теорию и методологию управления проектами.	ПК УВ3у3: Осуществлять управление проектами в области ИТ на основе проведенного мониторинга и регламентов.	ПК УВ3в3: Навыками работы с корректирующими действиями, предупреждающими действиями, запросами на исправление несоответствий, управляющими действиями с использованием

			современных программных продуктов.
--	--	--	------------------------------------

3. Объем и виды учебной работы

Учебным планом предусматриваются следующие виды учебной работы по дисциплине:

Очная форма обучения

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 8
Контактная работа, в том числе:	66.4/1.84
Занятия лекционного типа	16/0.44
Занятия семинарского типа, в том числе:	48/1.33
Лабораторные работы (лабораторный практикум)	32/0.89
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.4/0.01
Групповая контактная работа (ГКР)	2/0.06
Самостоятельная работа, в том числе:	59.6/1.66
Промежуточная аттестация	18/0.5
Вид промежуточной аттестации:	
Экзамен	Экз
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы	144
Зачетные единицы	4

заочная форма

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 7
Контактная работа, в том числе:	18.4/0.51
Занятия лекционного типа	8/0.22
Занятия семинарского типа, в том числе:	8/0.22
Лабораторные работы (лабораторный практикум)	4/0.11
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.4/0.01
Групповая контактная работа (ГКР)	2/0.06
Самостоятельная работа, в том числе:	118.6/3.29
Промежуточная аттестация	7/0.19
Вид промежуточной аттестации:	
Экзамен	Экз
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы	144
Зачетные единицы	4

4. Содержание дисциплины

4.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий:

Тематический план дисциплины Основы разработки мобильных приложений представлен в таблице.

Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа				Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе	
		Лекции	Занятия семинарского типа		ИКР			ГКР
			Практич. занятия	Лаборат. работы				
1.	Введение в разработку	8	8	16		30	ОПК-7_ИДК1,	

	приложений для ОС Android							ОПК-7_ИДК2, ОПК-7_ИДК3, ПК-УВ3_ИДК1, ПК-УВ3_ИДК2, ПК-УВ3_ИДК3
2.	Программирование для Windows Phone	8	8	16			29,6	ОПК-7_ИДК1, ОПК-7_ИДК2, ОПК-7_ИДК3, ПК-УВ3_ИДК1, ПК-УВ3_ИДК2, ПК-УВ3_ИДК3
	Контроль	18						
	Итого	16	16	32	0.4	2	59.6	

Заочная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа					Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
		Лекции	Занятия семинарского типа		ИКР	ГКР		
			Практич. занятия	Лаборат. работы				
1.	Введение в разработку приложений для ОС Android	4	2	2			68,6	ОПК-7_ИДК1, ОПК-7_ИДК2, ОПК-7_ИДК3, ПК-УВ3_ИДК1, ПК-УВ3_ИДК2, ПК-УВ3_ИДК3
2.	Программирование для Windows Phone	4	2	2			50	ОПК-7_ИДК1, ОПК-7_ИДК2, ОПК-7_ИДК3, ПК-УВ3_ИДК1, ПК-УВ3_ИДК2, ПК-УВ3_ИДК3
	Контроль	7						
	Итого	8	4	4	0.4	2	118.6	

4.2 Содержание разделов и тем

4.2.1 Контактная работа

Тематика занятий лекционного типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия лекционного типа*	Тематика занятия лекционного типа
1.	Введение в разработку приложений для ОС Android	лекция	Введение в разработку мобильных приложений Виды приложений и их структура
		лекция	Основы разработки интерфейсов мобильных приложений Основы разработки многооконных приложений
		лекция	Использование возможностей смартфона в приложениях Использование библиотек
		лекция	Работа с базами данных, графикой и анимацией. Разработка игр Новое поколение инструментальных

			средств разработки мобильных HTML5-приложений. Intel XDK
2.	Программирование для Windows Phone	лекция	Введение в мобильное программирование на C# Знакомство с Windows Phone 7 Аппаратные средства устройств, поддерживающих Windows Phone 7
лекция		Обзор Microsoft XNA Программная платформа Microsoft Silverlight	
лекция		Основы работы с сенсорным вводом Работа с изображениями в Windows Phone 7 Датчики и службы	
лекция		Пивот и панорама. Разработка простейших приложений для Windows Phone 7 Роль дизайнера при разработке приложений	

*лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся

Тематика занятий семинарского типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия семинарского типа**	Тематика занятия семинарского типа
1.	Введение в разработку приложений для ОС Android	практические занятия	Введение в разработку приложений для ОС Android
		практические занятия	Установка и настройка среды программирования ADT Bundle
		практические занятия	Основные этапы разработки приложения с использованием Android IDE
		практические занятия	Основы разработки интерфейсов мобильных приложений
		лабораторные работы	Создание многоэкранного приложения
		лабораторные работы	Демонстрации распознавания стандартных жестов
		лабораторные работы	Принципы работы с жестами вводимыми пользователями
		лабораторные работы	Многооконное приложение
		лабораторные работы	Геолокационные возможности
		лабораторные работы	Использование сторонних библиотек
		лабораторные работы	Работа с базами данных в Android
2.	Программирование для Windows Phone	лабораторные работы	Установка и настройка среды программирования Intel XDK. Создание первых приложений
		практические занятия	Введение в мобильное программирование на C#
		практические занятия	Знакомство с Windows Phone 7
		практические занятия	Синтаксис C#. Основы языка, переменные, логика, циклы.
		практические занятия	Синтаксис C#. Функции, классы, объекты, коллекции
лабораторные работы	C#. Ошибки, отладка, файлы программы, наследование, интерфейсы, библиотеки классов		

	лабораторные работы	Простейшие программы на C#.
	лабораторные работы	Установка и настройка Windows Phone SDK. Создание программы, выводящей три текстовых блока, находящихся друг под другом, содержащих три различных текста.
	лабораторные работы	Аппаратные средства устройств, поддерживающих Windows Phone 7. Создать программу, состоящую из нескольких страниц, сделайте возможным перейти с любой страницы на любую из других страниц.
	лабораторные работы	Microsoft XNA. Добавить к программе вторую строчку с другим текстом, располагающуюся немного ниже первой.
	лабораторные работы	Microsoft Silverlight. Изменить программу, чтобы в альбомном режиме строка и кнопка были сверху горизонтально, а браузер находился под ними.
	лабораторные работы	Создание панорамы, содержащей ссылки на обычные страницы Silverlight приложения.
	лабораторные работы	Разработка самостоятельного приложения, с использованием всех изученных элементов управления.

** семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия

Иная контактная работа

При проведении учебных занятий СГЭУ обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых организацией, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Формы и методы проведения иной контактной работы приведены в Методических указаниях по основной профессиональной образовательной программе.

4.2.2 Самостоятельная работа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид самостоятельной работы ***
1.	Введение в разработку приложений для ОС Android	- подготовка доклада - тестирование
2.	Программирование для Windows Phone	- подготовка доклада - тестирование

*** самостоятельная работа в семестре, написание курсовых работ, докладов, выполнение контрольных работ

5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Литература:

Основная литература

Соколова, В.В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка

мобильных приложений: учебное пособие для прикладного бакалавриата / В. В. Соколова. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 175 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-9916-6525-4. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/433981>

Дополнительная литература

Советов, Б.Я. Информационные технологии: учебник для прикладного бакалавриата / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. — 7-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 327 с. — (Бакалавр. Прикладной курс). — ISBN 978-5-534-00048-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/431946>

5.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

1. Microsoft Windows 10 Education / Microsoft Windows 7 / Windows Vista Business
2. Office 365 ProPlus, Microsoft Office 2019, Microsoft Office 2016 Professional Plus (Word, Excel, Access, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher) / Microsoft Office 2007 (Word, Excel, Access, PowerPoint)
3. Visual Studio Community

5.3 Современные профессиональные базы данных, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. Профессиональная база данных «Информационные системы Министерства экономического развития Российской Федерации в сети Интернет» (Портал «Официальная Россия» - <http://www.gov.ru/>)
2. Профессиональная база данных «Финансово-экономические показатели Российской Федерации» (Официальный сайт Министерства финансов РФ - <https://www.minfin.ru/ru/>)
3. Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики - <http://www.gks.ru/>)

5.4. Информационно-справочные системы, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. справочно-правовая система «Консультант Плюс»
2. справочно-правовая система «ГАРАНТ-Максимум».

5.5. Специальные помещения

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран
Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа)	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ

Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения оборудования
--	---

Для проведения занятий лекционного типа используются демонстрационное оборудование и учебно-наглядные пособия в виде презентационных материалов, обеспечивающих тематические иллюстрации.

5.6 Лаборатории и лабораторное оборудование

Лаборатория информационных технологий в профессиональной деятельности	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ Лабораторное оборудование
---	--

6. Фонд оценочных средств по дисциплине Основы разработки мобильных приложений:

6.1. Контрольные мероприятия по дисциплине

Вид контроля	Форма контроля	Отметить нужное знаком « + »
Текущий контроль	Оценка докладов	+
	Устный/письменный опрос	-
	Тестирование	+
	Практические задачи	-
	Оценка контрольных работ (для заочной формы обучения)	-
Промежуточный контроль	Экзамен	+

Порядок проведения мероприятий текущего и промежуточного контроля определяется Методическими указаниями по основной профессиональной образовательной программе высшего образования, утвержденными Ученым советом ФГБОУ ВО СГЭУ №10 от 29.04.2020г.

6.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

ОПК-7 - Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения;

Планируемые результаты обучения по дисциплине				
Описание ИДК	Уровень сформированности	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
ОПК-7_ИДК1 Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий	Пороговый	ОПК7з1: Основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий.	ОПК7у1: Применять языки программирования высокого уровня, реализующие RAD – технологию и принципы объектно-ориентированного программирования	ОПК7в1: Навыками программирования на языках высокого уровня, реализующие RAD – технологию и принципы объектно-ориентированного программирования, методами функционального тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.

			ния.	
ОПК-7_ИДК2 Умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ.	Базовый	ОПК7з2: Базы данных, языки программирования и среды программирования	ОПК7у2: Использовать базы данных, языки и среды программирования, для решения прикладных задач различных классов.	ОПК7в2: Навыками использования современного программного обеспечения для решения прикладных задач различных классов.
ОПК-7_ИДК3 Владеет навыками программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.	Повышенный	ОПК7з3: Языки программирования, базы данных и среды программирования.	ОПК7у3: Эффективно применять в решении профессиональных задач языки программирования, базы данных и среды программирования.	ОПК7в3: Приемами программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.

ПК УВ3 - Способность осуществлять мониторинг и управление работами проекта в области информационных технологий в соответствии с установленными регламентами.

Планируемые результаты обучения по дисциплине

Описание ИДК	Уровень сформированности	Знать	Уметь	Владеть (иметь навыки)
ПК УВ3_ИДК1 Сравнение фактического исполнения проекта с планами работ по проекту и предоставление информации, необходимой для разработки отчетности по проекту.	Пороговый	ПК УВ3з1: Методы и принципы управления проектами.	ПК УВ3у1: Анализировать входные данные, разрабатывать плановую документацию.	ПК УВ3в1: Навыками анализа входных данных, разработки плановой документации.
ПК УВ3_ИДК2 Мониторинг реализации одобренных запросов на изменение, поддержание в	Базовый	ПК УВ3з2: Современные программные продукты управления проектами.	ПК УВ3у2: Осуществлять инициацию запросов на изменения, корректирующие	ПК УВ3в2: Навыками работы с корректирующими действиями,

актуальном состоянии планов работ по проекту, инициация запросов на изменение (в том числе корректирующие действия, предупреждающие действия, запросы на исправление несоответствий).			действия, предупреждающие действия, запросов на исправление несоответствий с использованием современных программных продуктов.	предупреждающими действиями, запросами на исправление несоответствий с использованием современных программных продуктов.
ПК УВЗ_ИДК3 На основе мониторинга осуществление управление работами проекта.	Повышенный	ПК УВЗз3: Теорию и методологию управления проектами.	ПК УВЗу3: Осуществлять управление проектами в области ИТ на основе проведенного мониторинга и регламентов.	ПК УВЗв3: Навыками работы с корректирующими действиями, предупреждающими действиями, запросами на исправление несоответствий , управляющими действиями с использованием современных программных продуктов.

6.3. Паспорт оценочных материалов

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контролируемые планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по программе	Вид контроля/используемые оценочные средства	
			Текущий	Промежуточный
1.	Введение в разработку приложений для ОС Android	ОПК-7_ИДК1, ОПК-7_ИДК2, ОПК-7-ИДК3, ПК-УВЗ_ИДК1, ПК- УВЗ_ИДК2, ПК-УВЗ_ИДК3	Оценка докладов Тестирование	Экзамен
2.	Программирование для Windows Phone	ОПК-7_ИДК1, ОПК-7_ИДК2, ОПК-7-ИДК3, ПК-УВЗ_ИДК1, ПК- УВЗ_ИДК2, ПК-УВЗ_ИДК3	Оценка докладов Тестирование	Экзамен

6.4.Оценочные материалы для текущего контроля

Примерная тематика докладов

Раздел дисциплины	Темы
Введение в разработку приложений для ОС Android	<ol style="list-style-type: none"> 1. История мобильного интернета и мобильных приложений для ОС Android 2. Виды современных мобильных приложений для ОС Android 3. Мобильные приложения для ОС Android и их рейтинги 4. Принципы дизайна интерфейса мобильных приложений 5. Эмуляторы Android 6. Архитектура Android-приложения 7. Создание многоэкранного приложения для ОС Android 8. Сенсорное управление в ОС Android 9. Работа с мультимедиа в ОС Android 10. Взаимодействие с системами позиционирования в ОС Android
Программирование для Windows Phone	<ol style="list-style-type: none"> 11. Анализ рынка мобильных приложений для Windows Phone 12. Отладка мобильных приложений для Windows Phone 13. Среда Microsoft Visual Studio 14. Технология Microsoft XNA 15. Технология Microsoft Silverlight 16. Работа с сенсорным вводом для Windows Phone 17. Работа с акселерометром и географическими координатами для Windows Phone 18. Принципы интерфейса системы и приложений Metro

Задания для тестирования по дисциплине для оценки сформированности компетенций размещены в ЭИОС СГЭУ, <https://lms2.sseu.ru/course/index.php?categoryid=514>

Хостами в сети являются:

компьютеры
сетевые устройства
любые устройства, подключенные к сети
пользователи

... – это узел сети, предоставляющий свои ресурсы другим узлам. Введите ответ в единственном числе, именительном падеже.

=сервер

На каком из перечисленных языков программирования разработана мобильная операционная система компании Apple iOS?

Java
ObjectiveC
Pascal
C#

Какой текст выведет данная часть программы на C#? Ответ строка (на английском языке):

```
static void Main(string[] args) { Console.WriteLine("Write line"); Console.ReadLine(); return; }
```

=Write line

Какой результат выведет программа? Ответ целое число

```
using System; namespace Hello_world { class Program { static void Main(string[] args) { int k=7; int h = 9; int j=k*h; int m = h 5; Console.WriteLine(m); Console.ReadLine(); return; } } }
```

=14

Какой результат выведет программа? Ответ целое число

```
static void Main(string[] args) { int k=0; for (int j = 4; j < 11; j) { k = k 1; } k = k 5; Console.WriteLine(k); Console.ReadLine(); return; }
```

=12

Какой результат выведет программа:

```
static void Main(string[] args) { int k=0; for (int j = 4; j < 10; j) { if
```

```
(j == 7) k = k * 2; else k = k - 1; } Console.WriteLine(k); Console.ReadLine(); return; }  
=8
```

В данной строчке кода Console.WriteLine(); Console – это...
пространство имён
оператор
класс
переменная
метод

Программа, используемая для синхронизации WPсмартфонов с компьютером, называется...
Silverlight
Zune
Xbox Live
Visual Studio
SkyDrive
Windows Phone 7

Облачное хранилище файлов, через которое возможно синхронизировать документы и заметки в телефоне с обычным компьютером, это ...
SharePoint
Zune
Outlook Mobile
SkyDrive
Microsoft Office Mobile
Windows Phone Marketplace

Xbox Live это ...
программный продукт для обмена сообщениями и совместной работы
облачное хранилище файлов, через которое возможно синхронизировать документы и заметки в телефоне с обычным компьютером
программа, используемая для синхронизации WPсмартфонов с компьютером
интегрированный в операционную систему консоли сетевой сервис, открывающий для пользователя широкие мультимедиа возможности
мобильная операционная система, разработанная Microsoft

Windows Phone SDK не включает в себя:
пакет Microsoft Expression Blend SDK для ОС Windows Phone 7.1
пакет SDK и DRT для Silverlight 4
пакет Microsoft Expression Blend SDK для Windows Phone 7
пакет Эмулятор Windows Phone
расширения пакета Windows Phone SDK 7.1 для XNA Game Studio 4.0
экспрессвыпуск Microsoft Visual C# 2010 Express

Какая из следующих фраз не подходит под описание Microsoft Silverlight ...
линейка продуктов компании Майкрософт, включающих интегрированную среду разработки программного обеспечения и ряд других инструментальных средств
обеспечивает вебразработчиков беспрецедентными возможностями разработки сложных пользовательских интерфейсов
предоставляет графическую систему, схожую с Windows Presentation Foundation, и объединяет мультимедиа, графику, анимацию и интерактивность в одной программной платформе
он был разработан, чтобы работать с XAML и с языками .NET. XAML используется для разметки страниц, использующих векторную графику и анимацию

Файл метаданных, который содержит множество настроек приложения: заголовок, задание первой страницы, пути к иконкам, определение необходимых системных возможностей, называется...
WMAppManifest.xml

App.xaml
App.xaml.cs
MainPage.xaml
SplashScreenImage

Следующий код выводит элемент TextBlock , напишите фразу, которая выведется в нём. Ответ слово (на английском языке) <Grid x:Name="ContentPanel" Grid.Row="1" Margin="12,0,12,0"> <TextBlock Height="30" HorizontalAlignment="Left" Margin="10,10,0,0" Name="textBlock1" Text="TextBlock" VerticalAlignment="Top" /> </Grid>
=TextBlock

Следующий код выводит элемент TextBlock , напишите имя, данного элемента. Ответ слово (на английском языке) <Grid x:Name="ContentPanel" Grid.Row="1" Margin="12,0,12,0"> <TextBlock Height="30" HorizontalAlignment="Left" Margin="10,10,0,0" Name="Margin" Text="Grid" VerticalAlignment="Top" /> </Grid>
=Margin

На какое количество различных страниц можно перейти из следующего списка ссылок (Ответ целое число): <StackPanel> <HyperlinkButton Content="Огурцы" NavigateUri="/Page6.xaml"/> <HyperlinkButton Content="Томаты" NavigateUri="/Page5.xaml"/> <HyperlinkButton Content="Зелень" NavigateUri="/Page3.xaml"/> <HyperlinkButton Content="Картофель" NavigateUri="/Page8.xaml"/> <HyperlinkButton Content="Баклажаны" NavigateUri="/Page8.xaml"/> <HyperlinkButton Content="Перец" NavigateUri="/Page5.xaml"/> </StackPanel>
=4

Данный C# код в файле Page1.xaml.cs обеспечивает: protected override void OnBackKeyPress(System.ComponentModel.CancelEventArgs e) { NavigationService.Navigate(new Uri("/page4.xaml", UriKind.Relative)); e.Cancel = true; }
вывод кнопки на странице Page1.xaml, при нажатии которой, вы попадёте на Page4.xaml
при нажатии кнопки Back, находясь на Page4.xaml вы попадёте на Page1.xaml
при нажатии кнопки Back, находясь на Page1.xaml вы попадёте на Page4.xaml
вывод кнопки на странице Page4.xaml, при нажатии которой, вы попадёте на Page1.xaml
вывод ссылки на странице Page1.xaml, ведущую на Page4.xaml
вывод ссылки на странице Page4.xaml, ведущую на Page1.xaml

Выберите правильное название шрифта в XNA:

Font1.font
Spritefont1.spritefont
Texture1.texture
Text1.text
Sprite1.sprite

Какие C# файлы изначально содержит новый XNA Windows Phone Game проект?

XNA.cs
Game1.cs
Draw.cs
Initialize.cs
Program.cs

Какой из следующих методов подготавливает программу к выполнению метода Draw?

Initialize
LoadContent
Update
Draw
Prepare

6.5. Оценочные материалы для промежуточной аттестации

Фонд вопросов для проведения промежуточного контроля в форме экзамена

Раздел дисциплины	Вопросы
Введение в разработку приложений для ОС Android	<ol style="list-style-type: none"> 1. Краткая история ОС Android. Intel для Android: партнерство и инструментарий разработчика. Архитектура приложений для Android. Ресурсы приложения. Пользовательский интерфейс. 2. Обзор шагов разработки типичного приложения под Android. Отладка кода в эмуляторе и на реальных устройствах. 3. Планирование покадровой анимации, анимирование. 4. Программный стек мобильных платформ. 5. Архитектура мобильных приложений. 6. Приемы для улучшения производительности и уменьшения потребления памяти для мобильных приложений. 7. Основные составляющие манифеста приложения. 8. Жизненный цикл мобильного приложения. 9. Разработка интерфейсов, не зависящих от разрешения и плотности пикселей. 10. Для чего предназначены файлы с расширением .xap?
Программирование для Windows Phone	<ol style="list-style-type: none"> 11. Что такое Zune? Применение. 12. Что такое графическая схема Silverlight? 13. Что представляет собой игровая платформа XNA? 14. Что входит в состав среды разработки Microsoft Visual Studio 2010 Express for Windows Phone? 15. Какие компоненты включает в себя Windows Phone SDK? 16. Что представляет из себя WP7 приложение? 17. Что представляет собой файл приложения WMAppManifest.xml? 18. Для чего предназначен язык разметки приложений XAML? 19. Какие существуют экраны в Windows Phone 7? 20. Перечислите основные кнопки приложений Windows Phone 7? 21. Как добавить новые страницы в приложение? 22. Какие существуют подходы для создания ссылок между страницами? 23. Что представляет собой класс Navigation Service? 24. Как переопределить функциональность кнопки "Назад"? 25. Что такое Microsoft XNA? 26. Какие Вы знаете сервисы Xbox Live? 27. Как использовать шрифты Ascender Corporation в приложениях Windows Phone 7? 28. Что представляет собой класс Game1.cs? 29. Как определить координаты точки? 30. Что представляет собой метод Draw? 31. Что представляет собой метод Update? 32. Что такое приложение Rich Internet application?

6.6. Шкалы и критерии оценивания по формам текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала и критерии оценивания

Оценка	Критерии оценивания для мероприятий контроля с применением 4-х балльной системы
«отлично»	ОПК-7_ИДК3, ПК-УВ3_ИДК3
«хорошо»	ОПК-7_ИДК2, ПК-УВ3_ИДК2
«удовлетворительно»	ОПК-7_ИДК1, ПК-УВ3_ИДК1
«неудовлетворительно»	Результаты обучения не сформированы на пороговом уровне

