ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Программирование мобильных устройств»

1. Перечень оценочных средств для компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-1: Способен проектировать программное обеспечение	Экзамен	Комплект контролирующих материалов для экзамена

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции представлены в разделе «Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций» рабочей программы дисциплины «Программирование мобильных устройств».

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Программирование мобильных устройств» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент освоил изучаемый материал (основной и дополнительный), системно и грамотно излагает его, осуществляет полное и правильное выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций, способен ответить на дополнительные вопросы.	75-100	*Отлично*
Студент освоил изучаемый материал, осуществляет выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций с непринципиальными ошибками.	50-74	*Хорошо*
Студент демонстрирует освоение только основного материала, при выполнении заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций допускает отдельные ошибки, не способен систематизировать материал и делать выводы.	25-49	*Удовлетворительно*
Студент не освоил основное содержание изучаемого материала, задания в соответствии с индикаторами достижения компетенций не выполнены или выполнены неверно.	<25	*Неудовлетворительно*

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки уровня достижения компетенций в соответствии с индикаторами

1.Задания для проверки индикатора

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-1 Способен проектировать программное обеспечение	ПК-1.2 Проектирует программное обеспечение, структуры данных, базы данных, программные интерфейсы

1. Требуется разработать программу на Java в среде Android Studio,которая после ввода с текстовых полей вещественного **a** и целого **b** и нажатия кнопки вычисляет a^b и выводит результат в текстовое поле. Использовать виджеты для ввода EditText,виджет Button и виджет для результата TextView.

2. Требуется разработать программу, заполняющие элементы виджета GridView по правилу: A[i][j]=2*i+j. Размеры матрицы вводятся в текстовых полях. Далее программа меняет i и j строки местами по кнопке Button, при этом i,j также вводятся в текстовых полях и изменения отображаются в GridView.

3. Сколько графических объектов будет изображено после выполнения графических команд в ImageView?

```
Paint paint = new Paint();
    paint.setColor( Color.argb(255, 250, 250, 20));
    paint.setStrokeWidth(10);
    cn.drawLine(400, 350, 700, 320, paint);
    paint.setColor( Color.argb(255, 150, 10, 130));
    cn.drawCircle(750,430,30,paint);
```

4. Напишите программу на языке Kotlin для вычисления количества полных лет по заданной пользователем мобильного устройства дате рождения.

4. *Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.*