

**Приложение 2 к РПД**  
**Разработка iOS приложений**  
**09.03.01 Информатика и вычислительная техника**  
**Направленность (профиль)**  
**Технологии разработки мобильных приложений**  
**Форма обучения – очная**  
**Год набора – 2021**

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**1. Общие сведения**

1.	Кафедра	Математики, физики и информационных технологий
2.	Направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
	Направленность (профиль)	Технологии разработки мобильных приложений
3.	Дисциплина (модуль)	Б1.В.01.07 Разработка iOS приложений
4.	Форма обучения	очная
5.	Год набора	2021

**2. Перечень компетенций**

ПК-1 Способен к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области прикладного программного обеспечения
--

### 3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций:			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Обзор мобильных технологий	ПК-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные виды мобильных устройств;</li> <li>– основные принципы разработки мобильных приложений;</li> <li>– жизненный цикл мобильных приложений;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– осуществлять выбор средств для разработки мобильного приложения.</li> <li>– проектировать пользовательский интерфейс мобильных приложений;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– современными программными средствами, предназначенным и для разработки мобильных приложений</li> </ul>	Решение тестов Подготовка презентаций Подготовка докладов Работа на лабораторных занятиях Контрольные вопросы Собеседование  (по выбору преподавателя)
Введение в операционную систему MAC OS X	ПК-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные конструкции языка программирования, используемого для разработки мобильных приложений;</li> <li>– архитектуру и основные компоненты ОС iOS;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– разрабатывать полноценные мобильные приложения;</li> <li>– осуществлять тестирование мобильных приложений.</li> </ul>		
Разработка iOS приложений	ПК-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные классы iOS SDK;</li> <li>– основные инструменты, используемые для разработки мобильных приложений.</li> </ul>			

#### Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы:

«неудовлетворительно» – 60 баллов и менее; «удовлетворительно» – 61-80 баллов; «хорошо» – 81-90 баллов; «отлично» – 91-100 баллов

#### 4. Критерии и шкалы оценивания

*\*В приведенных ниже таблицах указан первичный балл (ПБ). Алгоритм вычисления итогового балла за работу (ИБР) приведен в конце данного раздела.*

##### 4.1. Активность на теоретических занятиях

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Студент принимает активное участие в беседе на лекции	1
Студент не принимает активное участие в беседе на лекции или отсутствует	0

##### 4.2. Работа на лабораторных занятиях

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Работа выполнена не менее чем на 91%	0,9 — 1
Работа выполнена не менее чем на 81%	0,81 — 0,9
Работа выполнена не менее чем на 61%	0,61 — 0,80
Работа выполнена менее чем на 60%	0

##### 4.3. Подготовка доклада

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
<ul style="list-style-type: none"><li>• студент глубоко и всесторонне усвоил проблему;</li><li>• уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает;</li><li>• опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью;</li><li>• умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи;</li><li>• делает выводы и обобщения;</li><li>• свободно владеет понятиями.</li></ul>	0,91 — 1
<ul style="list-style-type: none"><li>• студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;</li><li>• не допускает существенных неточностей;</li><li>• увязывает усвоенные знания с практической деятельностью;</li><li>• аргументирует научные положения;</li><li>• делает выводы и обобщения;</li><li>• владеет системой основных понятий.</li></ul>	0,81 — 0,90
<ul style="list-style-type: none"><li>• тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;</li><li>• допускает несущественные ошибки и неточности;</li><li>• испытывает затруднения в практическом применении знаний;</li><li>• слабо аргументирует научные положения;</li><li>• затрудняется в формулировании выводов и обобщений;</li><li>• частично владеет системой понятий.</li></ul>	0,61 — 0,80
<ul style="list-style-type: none"><li>• студент не усвоил значительной части проблемы;</li><li>• допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее;</li><li>• испытывает трудности в практическом применении знаний;</li><li>• не может аргументировать научные положения;</li><li>• не формулирует выводов и обобщений;</li><li>• не владеет понятийным аппаратом.</li></ul>	0

##### 4.4. Подготовка презентаций

Структура презентации	Максимальное количество баллов*
Содержание:	
• Сформулирована цель работы	0,1
• Понятны задачи и ход работы	0,1
• Информация изложена полно и четко	0,1
• Иллюстрации усиливают эффект восприятия текстовой части информации	0,1
• Сделаны выводы	0,1
Оформление презентации	
• Единый стиль оформления	0,1
• Текст легко читается, фон сочетается с текстом и графикой	0,1
• Все параметры шрифта хорошо подобраны, размер шрифта оптимальный и одинаковый на всех слайдах	0,1
• Ключевые слова в тексте выделены	0,1
Эффект презентации	
• Общее впечатление от просмотра презентации	0,1
Всего	1

#### 4.5. Контрольные вопросы

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Отвечено без замечаний не менее чем на 91% вопросов	0,9 — 1
Отвечено без замечаний не менее чем на 81% вопросов	0,81 — 0,9
Отвечено без замечаний не менее чем на 61% вопросов	0,61 — 0,80
Отвечено без замечаний менее чем на 60% вопросов	0

#### 4.6. Решение тестовых заданий

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Тест решен правильно не менее чем на 91%	0,9 — 1
Тест решен правильно не менее чем на 81%	0,81 — 0,9
Тест решен правильно не менее чем на 61%	0,61 — 0,80
Тест решен правильно менее чем на 60%	0

#### 4.7. Собеседование

Характеристики ответа студента	Максимальное количество баллов*
Отвечено без замечаний не менее чем на 91% вопросов	0,9 — 1
Отвечено без замечаний не менее чем на 81% вопросов	0,81 — 0,9
Отвечено без замечаний не менее чем на 61% вопросов	0,61 — 0,80
Отвечено без замечаний менее чем на 60% вопросов	0

*Краткое описание системы оценивания: при оценивании работ используются следующие понятия:*

- *первичный балл (ПБ) - выставляется преподавателем в соответствии с приведенными выше таблицами и может принимать значения от 0 до 1;*

- максимальный балл за работу по технологической карте (МБТК) берется из технологической карты;
- итоговый балл за работу (ИБР) — вычисляется по формуле  

$$ИБР = МБТК * ПБ$$

Например, студент за выполненную им лабораторную работу получает первичный балл равный 0.81. В технологической карте указано, что за полностью правильно выполненную лабораторную работу студент может получить 3 итоговых балла, т. е.

$$ИБР = 3 * 0,81 = 2,43$$

В вычисленном значении ИБР используются только целая часть и два знака после запятой. Лишние знаки в дробной части числа отбрасываются (округление не используется).

## 5. Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

### 5.1. Типовое тестовое задание

1. Укажите корректное определение строковой переменной:
  - a. `let name = 'Voyager I'`
  - b. `let year = 1977`
  - c. `let antennaDiameter = 3.7`
  - d. `let flybyObjects = ['Jupiter', 'Saturn', 'Uranus', 'Neptune']`
2. Укажите корректное определение целочисленной переменной:
  - a. `let name = 'Voyager I'`
  - b. `let year = 1977`
  - c. `let antennaDiameter = 3.7`
  - d. `let flybyObjects = ['Jupiter', 'Saturn', 'Uranus', 'Neptune']`
3. Укажите корректное определение вещественной переменной:
  - a. `let name = 'Voyager I'`
  - b. `let year = 1977`
  - c. `let antennaDiameter = 3.7`
  - d. `let flybyObjects = ['Jupiter', 'Saturn', 'Uranus', 'Neptune']`
4. Укажите корректное определение списочной переменной:
  - a. `let name = 'Voyager I'`
  - b. `let year = 1977`
  - c. `let antennaDiameter = 3.7`
  - d. `let flybyObjects = ['Jupiter', 'Saturn', 'Uranus', 'Neptune']`
5. Укажите корректное объявление функции:
  - a. `func greet(person: String) -> String {}`
  - b. `function greet(person: String) -> String {}`
  - c. `def greet(person: String) -> String {}`

**Ключ: 1-a; 2-b; 3-c; 4-d; 5-a**

### 5.2. Типовые темы презентаций

Все темы докладов полностью совпадают с темами докладов/рефератов. Каждый студент может предложить свою тему презентации, выходящую за рамки предложенных тем.

### 5.4. Примерные темы докладов

1. Мобильные приложения на Java.
2. Мобильные приложения на FreePascal.
3. Мобильные приложения на Python.
4. Мобильные приложения на C#.
5. Мобильные приложения на JavaScript.
6. Мобильные приложения на Electron.
7. Мобильные приложения на Rust.
8. Мобильные приложения на Swift.
9. Мобильные приложения на React.
10. Мобильные приложения на WS.

## 5.5. Типовое задание лабораторной работы

**Задание 1.** Написать программу «Список дел». В программе должны быть предусмотрены следующие возможности: просмотр списка дел, добавление/удаление и редактирование дела, установка срока выполнения, установка приоритетов.

**Задание 2.** Написать программу «Новости». В программе должны быть предусмотрены следующие возможности: получение списка новостей с нескольких источников в формате RSS, добавление/удаление источников, просмотр новостей, отображение изображений, ассоциированных с новостью.

## 5.6. Вопросы к зачету

1. Экосистема Apple. Концепция закрытой экосистемы.
2. Принципы Apple iTunes Store
3. Статус Apple Developer.
4. Требования Apple к программам.
5. Процесс апробации и одобрения приложений.
6. Платные приложения и встроенные покупки.
7. MAX OS X и ее особенности.
8. Обзор рабочего стола. Launch Pad.
9. Настройки MAX OS, DashBoard, Finder, Safari browser.
10. Среда разработки приложений для iOS.
11. Среда разработки XCode для разработки приложений.
12. Provision профили устройств.
13. Создание нового проекта.
14. Навигация в проекте.
15. Сборка приложений.
16. Отладка и тестирование приложений.
17. Отправка приложений на апробацию и одобрение.
18. Конструктор пользовательского интерфейса Interface Builder.
19. Структура iOS приложения.
20. Жизненный цикл iOS приложения.
21. Потоки iOS приложения.
22. Autorelease pool.
23. Паттерн модель-вид-контроллер (model-view-controller).
24. Coordinator. Построение интерфейса пользователя в Interface Builder.
25. Связывание кода с пользовательским интерфейсом.
26. Подготовка приложения к размещению на устройстве.
27. Основные элементы управления iOS.
28. Класс UIControl.
29. Настройка и поведение элементов управления.
30. Кнопка (Button). Класс UIButton.
31. Текстовое поле ввода (Text Field). Класс UITextField.
32. Переключатели (Switches). Класс UISwitch.
33. Колесо прокрутки для выбора даты (Date Picker). Класс UIDatePicker.

