

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЛУГАНСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)**

**Структурное подразделение СТАРОБЕЛЬСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ (ФИЛИАЛ) Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Луганский государственный педагогический университет» (Старобельский факультет (филиал) ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)**

**Кафедра естественно-математических, технических дисциплин и методик их преподавания**

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
Старобельского факультета (филиала)  
ФГБОУ ВО «ЛГПУ»

 Маршуба И.В.  
«15» ноября 2023 г.

Приложение к рабочей программе учебной дисциплины

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине  
Программирование для платформы .Net**

**По направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)**

**Профиль подготовки** Разработка программного обеспечения образовательных систем

**Квалификация выпускника** – бакалавр

**Форма обучения** – очная, заочная

**Курс** – ОФО – 4 курс (7 семестр) и ЗФО – 4 курс (А и В триместр)

Разработчик

кандидат технических наук, доцент

Беседа А. А.; ассистент Фоменко М. М.

Заведующий кафедрой ЕМТДиМП

 Василенко Н.А.

Протокол от «01» ноября 2023 г. № 3

Старобельск, 2023

## 1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

### 1.1. Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения основной образовательной программы

Процесс освоения дисциплины направлен на овладение следующими компетенциями:

ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

### 1.2. Этапы формирования компетенций и средства оценивания уровня их сформированности

Этапы формирования компетенций	Компетенции	Контрольно-оценочные средства / способ оценивания
Тема 1. Введение. Основные характеристики платформы .Net	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 2. Основные языковые конструкции	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 3. Базовые типы языка	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 4. Переменные и выражения	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 5. Операторы языка	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 6. Процедуры и функции	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 7. Массивы языка C#	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 8. Строки в C#. Работа с регулярными выражениями	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 9. Классы. Структуры и перечисления	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Тема 10. Интерфейсы и делегаты	ОПК-9	Выполнение лабораторных работ
Форма аттестации	ОПК-9	Экзамен (письменный)

### 1.3. Описание показателей формирования компетенций

Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
ОПК-9 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<p>знать: теоретические основы поиска, хранения, и анализа информации; методы формальных спецификаций и системы управления базами данных; современные технологии разработки ПО (структурное, объектно - ориентированное);</p> <p>уметь: применять методы поиска и хранения информации с использованием современных информационных технологий; применять современные средства и языки программирования; использовать современные технологии разработки ПО;</p> <p>владеть: навыками поиска, хранения и анализа информации с использованием современных информационных технологий; навыками использования современных технологий разработки ПО.</p>

### 1.4. Критерии оценивания компетенций на разных этапах их формирования

Вид текущей учебной работы	Количество баллов
7 семестр / А, В триместр	
Оформление отчетов по лабораторным работам	40
Работа на лабораторных занятиях	20
Выполнение тестовых заданий	-
Экзамен	40
Итого:	100

### **Накопительная система оценивания по 100-балльной шкале**

<b>Четырехбал- льная система оценивания экзамена</b>	<b>100- балльная шкала</b>	<b>Буквенная шкала, соответствующая 100- балльной шкале</b>	<b>Система оценивания зачета</b>
Отлично	<b>90-100</b>	<b>А</b> - отлично - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному	Зачтено
Хорошо	<b>83-89</b>	<b>В</b> - очень хорошо - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному	
Хорошо	<b>75-82</b>	<b>С</b> - хорошо - теоретическое содержание курса освоено полностью; некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками	
Удовлетво- рительно	<b>63-74</b>	<b>Д</b> - удовлетворительно - теоретическое содержание дисциплины освоено частично, но пробелы не носят существенного характера; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий, содержат ошибки	
Удовлетво- рительно	<b>50-62</b>	<b>Е</b> - посредственно - теоретическое содержание курса освоено частично; некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному	
Неудовлетво- рительно	<b>21-49</b>	<b>FX</b> - неудовлетворительно - теоретическое содержание курса освоено частично; необходимые практические навыки работы не сформированы; большинство предусмотренных программой обучения	Не зачтено

		учебных заданий не выполнено либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий	
Неудовлетворительно	<b>0-20</b>	<b>F</b> - неудовлетворительно - теоретическое содержание курса не освоено; необходимые практические навыки работы не сформированы; все выполненные учебные задания содержат грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом курса не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий	

## МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Структурное подразделение СТАРОБЕЛЬСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ (ФИЛИАЛ) Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Луганский государственный педагогический университет» (Старобельский факультет (филиал) ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)**

**Кафедра естественно-математических, технических дисциплин и методик их преподавания  
2025 - 2026 учебный год**

Направление подготовки (специальность): 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям) курс / форма обучения (ОФО,ЗФО): ОФО, ЗФО

Семестр / триместр 5 семестр / 9 триместр

Учебная дисциплина: Программирование для платформы .Net

### ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 1

1. Цель и задачи изучения дисциплины «Программирование для платформы .Net». Требования к уровню освоения содержания дисциплины.
2. Типы данных
3. Практическое задание.

Утверждено на заседании кафедры естественно-математических, технических дисциплин и методик их преподавания

Протокол № \_\_\_\_ от \_\_\_\_ г.

Заведующего кафедрой ЕМТДиМП

Василенко Н.А.

(подпись)

Экзаменатор

Фоменко М.М.

(подпись)

(должность, ФИО преподавателя)

## **2. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА**

### **2.1. Оценочные средства текущего контроля (типовые)**

#### **Вопросы для текущего контроля (темы 1-10):**

1. Классификация типов данных. Встроенные типы данных. Преобразование типов.
2. Основные операторы. Чтение данных с клавиатуры. Вывод данных на экран.
3. Понятие исключительной ситуации.
4. Массивы. Размерность массива. Методы и свойства класса Array.
5. Многомерные массивы. Рваные массивы.
6. Регулярные и буквальные строковые литералы. Ссылки типа string. Операции над строками.
7. Методы и свойства класса String. Форматирование строк. Неизменяемость объектов класса String. Тип System.Text.StringBuilder.
8. Функции. Параметры функции. Функции с переменным числом параметров.
9. Функции. Функции с необязательными параметрами. Функции с именованными параметрами. Перегрузка методов.
10. Понятие потока. Классификация потоков. Основные классы для работы с файловыми потоками. Режимы доступа к файлу, режимы открытия файла, режимы совместного использования файла.
11. Потоки байтов FileStream.
12. Потоки символов StreamWriter и StreamReader.
13. Двоичные файлы BinaryWriter, BinaryReader.
14. Определение класса. Поля. Методы. Объекты. Конструкторы. Деструктор. Сбор мусора.
15. Ключевое слово this. Ключевое слово static. Статические конструкторы. Статические классы.
16. Перегрузка операций (унарные и бинарные операции, приведение типов).
17. Основные свойства ООП. Инкапсуляция. Спецификаторы доступа. Свойства. Автоматические свойства. Индексаторы.
18. Основные свойства ООП. Иерархии классов. Наследование. Виртуальные методы. Механизм позднего связывания.
19. Абстрактные классы. Класс object. Интерфейсы. Работа с объектами через стандартные интерфейсы .NET
20. Понятие делегата. Описание и использование. Многоадресная передача.
21. События. События для многоадресной передачи.
22. Механизм обработки исключений. Системные исключения и их обработка. Свойства и методы класса Exception. Исключения, создаваемые программистом.
23. Основные абстрактные структуры данных. Физическое представление данных.
24. Пространство имен System.Collections. Интерфейсы пространства имен System.Collections.

25. Коллекции общего назначения. Основные элементы класса ArrayList.
26. Коллекции общего назначения. Основные элементы класса Hashtable.
27. Коллекции общего назначения. Основные элементы класса SortedList.
28. Коллекции общего назначения. Основные элементы класса Stack.
29. Коллекции общего назначения. Основные элементы класса Queue.
30. Коллекции общего назначения. Доступ к коллекциям с помощью нумератора.
31. Классы-прототипы. Основные преимущества использования обобщений. Ограничения.
32. Параметризованные коллекции библиотеки .NET.
33. Создание собственных классов-прототипов. Обобщенные методы.

## **2.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

### **Вопросы для проведения аттестации**

1. В чем разница между интерфейсно-ориентированным, объектно-ориентированным и аспектно-ориентированным программированием?
2. Что такое CLR? Что такое IL? Что такое CLS?
3. Что такое managed code?
4. Что такое assembly?
5. Что такое приватные и совместные сборки?
6. Что такое assembly manifest?
7. В чем разница между понятиями namespace и assembly?
8. В чем различие между Value Type и Reference Type?
9. Когда объект удаляется сборщиком мусора?
10. Что такое Code Access Security (CAS)?
11. Что такое attribute?
12. Как обеспечить использование именованных параметров в конструкторе атрибута?
13. В чем различие между Finalize и Dispose?
14. Какие типы можно использовать в предложении foreach?
15. В чем различие между классом и структурой?
16. Что означает модификатор virtual?
17. Чем отличается event от delegate?
18. Может ли класс реализовать два интерфейса, у которых объявлены одинаковые методы? Каким образом?
19. Поддерживает ли C# множественное наследование?
20. Кому доступны переменные с модификатором protected на уровне класса?
21. Наследуются ли переменные с модификатором private?
22. Опишите модификатор "protected internal"
23. Назовите класс .NET, от которого наследуются все классы?
24. Что обозначает термин immutable (неизменяемый)?
25. Какая разница между классами System.String и System.Text.StringBuilder?
26. Какое преимущество использования класса

System.Text.StringBuilder перед System.String?

27. Можно ли хранить разные типы данных в объекте класса System.Array?

28. Объясните разницу между System.Array.CopyTo() и System.Array.Clone()?

29. Как отсортировать элементы массива в убывающем порядке?

30. As, is - что это, как применяется?

31. В чем разница между throw ex; и throw;?

32. Как работает return в try-catch-finally?

33. Какой синтаксис используется для указания класса родителя в C#?

34. Можно ли запретить наследование от своего собственного класса?

35. Можно ли разрешить наследование класса, но запретить перекрытие метода?

36. Что такое абстрактный класс?

37. В каком случае вы обязаны объявить класс абстрактным?

38. Что такое интерфейс класса?

39. Почему нельзя указать модификатор видимости для методов интерфейса?

40. Можно ли наследовать от нескольких интерфейсов?

41. Назовите отличия между интерфейсом и абстрактным классом?

42. Назовите различия между структурами и классами.

43. В чем разница между абстрактными и виртуальными классами? Между виртуальными и абстрактными методами?

44. Dispose(), Finalize() - что это за методы, как используются в .NET?

45. Для чего в .NET используется конструкция using(...){...}? При чем тут IDisposable?

46. Назовите явное имя параметра, передаваемого в метод set свойства класса?

47. Что обозначает ключевое слово “virtual” для метода или свойства?

48. Чем перекрытый метод отличается от перегруженного метода?

49. Можно ли объявить перекрытый метод статическим, если перекрываемый метод не является статическим?

50. Что такое «сопутствующая сборка» (satellite assembly)?

51. Какая наименьшая исполнимая единица в .NET?

52. Что происходит в памяти при упаковке и распаковке значимого типа?

Перечень типовых практических заданий к экзамену по дисциплине «Основы разработки C#»:

№ п/п	Перечень типовых практических заданий к экзамену
1	<i>Пользователь вводит число в консоль, выводится сообщение, является ли это число чётным.</i>
2	Пользователь вводит число и вводит степень P, в которую необходимо возвести число, в консоль выводится результат выполнения операции возведения в степень.



3	Пользователь вводит два числа -> в консоль выводятся все символы соответствующие кодам, начиная с первого числа и заканчивая вторым, в формате символ = код.
4	Пользователь вводит целое, положительное число, в консоль выводится введённое число в двоичной форме.
5	На вход программы подаётся размерность двумерного массива MxN (значения M и N заданы в коде) -> двумерный массив заполняется числами от 1 до M*N по спирали -> заполненный массив выводится в консоль.
6	На вход программы подаётся двумерный массив размерностью MxN (значения M и N заданы в коде) -> осуществляется поиск максимального и минимального элементов в массиве -> массив, а так же значения максимального и минимального элементов выводятся в консоль.
7	На вход программы подаётся строка символов (заполняется в коде, или из консоли) -> определяется количество повторений для каждого символа -> в консоль выводится заданная, и уникальные символы этой строки с количеством их повторений в ней.
8	На вход программы подаётся строка символов (заполняется в коде, или из консоли) -> пользователь вводит символ -> введённый пользователь символ удаляется из строки -> получившаяся строка выводится в консоль.
9	Реализовать рекурсивную функцию drawPyramid, выводящую в консоль пирамиду из символов <sup>л</sup> , с основанием равным заданному числу
10	Реализовать заполнение массива случайно сгенерированными числами в заданном диапазоне.