

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

Структурное подразделение Институт физико-математического образования, информационных и обслуживающих технологий
Кафедра информационных образовательных технологий и систем

УТВЕРЖДАЮ

Врио директора ИФМОИОТ

« » 20 г.

Приложение к рабочей программе учебной дисциплины

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Практикум по решению экзаменационных заданий по информатике

По направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль подготовки Физика. Информатика

Квалификация выпускника бакалавр

Форма обучения очная

Купе 5

Разработчик
ассистент Тивоненко А.А.

заведующий кафедрой
информационных образовательных технологий и систем
 Д.А. Капустин

Протокол

от « 14 » января 20 25 г. № 9

Луганск, 2025

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (ФОС) – неотъемлемая часть рабочей программы дисциплины «Практикум по решению экзаменационных задач по информатике» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений студентов, освоивших программу дисциплины.

1.2. Цели и задачи фонда оценочных средств

Цель ФОС – установить соответствие уровня подготовки обучающегося требованиям ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.02.2018 г. № 125 (с изменениями и дополнениями) и Профессиональным стандартом, утвержденным Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации «Об утверждении профессионального стандарта “Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)”» от 18 октября 2013 г. № 544н (с изменениями и дополнениями); «Об утверждении профессионального стандарта “Педагог дополнительного образования детей и взрослых”» от 22 сентября 2021 г. № 652н., соответствующих профессиональной деятельности выпускников.

1.3. Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения основной образовательной программы

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижения:

Код по ФГОС ВО	Индикатор достижения
Универсальные	
Общепрофессиональные	
Профессиональные	
ПК-1. Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	ПК-1.1. Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета). ПК-1.2. Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ВО. ПК-1.3. Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные.

1.4. Этапы формирования компетенций и средства оценивания уровня их сформированности

Этапы формирования компетенций	Компетенции	Контрольно-оценочные средства / способ оценивания
Тема 1. Задачи на даты и время	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 2. Задачи на массивы	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 3. Задачи работы со строками	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 4. Задачи на формулы	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 5. Задачи на перебор	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 6. Задачи на моделирование процесса	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 7. Задачи на поиск	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Тема 8. Задачи на сортировки	ПК-1	Выполнение лабораторных работ
Текущая аттестация	ПК-1	Индивидуальное задание
Промежуточная аттестация	ПК-1	Зачет

1.5. Описание показателей формирования компетенций

Код компетенции	Результаты сформированности
	Знает: Умеет: Владеет навыками:
	Знает: Умеет: Владеет навыками:
ПК-1	Знает: синтаксис языка программирования – основные понятия и конструкции ООП, принципы написания программы с использованием ООП. Умеет: использовать прикладное программное обеспечение общего и целевого назначения, в частности VisualStudio 2022 и выше, умеет производить отладку программ. Владеет навыками: методами составления, описания и реализации алгоритмов; принципами и методами написания программ с использованием ООП; принципами отладки программ.

1.6. Критерии оценивания компетенций на разных этапах их формирования

Вид учебной работы	Количество баллов		
	ОФО	О-ЗФО	ЗФО
Устные ответы на семинарских занятиях	20		
Выполнение и защита практических / лабораторных работ	25		
Самостоятельная работа	10		
Иные виды учебной работы (подготовка презентации, написание реферата, решение задач и др.)	15		
Зачет	30		
Всего	100		

Накопительная система оценивания по 100-балльной шкале

Четырехбалльная система оценивания экзамена	100-балльная шкала	Буквенная шкала, соответствующая 100-балльной шкале	Система оценивания зачета
Отлично	90-100	А – 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	83-89	В – 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	75-82	С – 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	
Удовлетворительно	63-74	Д – удовлетворительно – теоретическое содержание курса 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	
Удовлетворительно	50-62	Е – посредственно – теоретическое содержание курса освоено частично; некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные учебной программой обучения учебные задания не выполнены либо качество выполненных некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному	

Неудовлетворительно	21-49	FX – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса освоено частично; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом не сформированы; большинство предусмотренных учебной программой обучения учебных заданий не выполнено либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительно самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий	Не зачтено
Неудовлетворительно	0-20	F – 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	

2. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

2.1. Оценочные средства текущего контроля

1. Алгоритмы. Определение, виды и свойства
2. Оценка сложности алгоритма
3. Синтаксис языка C++ (Элементы и структура языка).
4. Переменные локальные и глобальные.
5. Константы
6. Библиотеки в C++.
7. Типы данных C++.
8. Преобразование типов
9. Условный оператор if else
10. Оператор множественного выбора switch
11. Циклы с пред- и постусловием while, do while.
12. Цикл for.
13. Операторы break и continue
14. Одномерные массивы. Назначение
15. Двумерные массивы. Назначение
16. Строки. Библиотеки работы со строками.
17. Массивы строк
18. Функции (Объявление, вызов, типы)
19. Аргументы функции
20. Прототипы функций
21. Перегрузка функций
22. Шаблоны функций
23. Структуры. Назначение, синтаксис.
24. Массивы структур.
25. Перечисления
26. Рекурсия
27. Алгоритмы поиска: линейный, бинарный
28. Сортировки. Методы вставки, выбором, быстрая и др
29. Функции для работы с файлами
30. Указатели в C++.
31. Ссылки
32. Динамическая память.
33. Динамические массивы одномерные и двумерные

Типовые задания по дисциплине

Задание 1. Написать программу.

1.1. Работник зарабатывает X руб. за каждый из 38 часов своей работы. Ему платят в 1.5 раза больше за каждый час сверх 38 часов. Какую сумму он получит, если отработает Y часов?

1.2. Даны 3 числа: X, Y, Z. Найдите произведение среднего и большего из них

1.3. Даны 2 числа a и b. Большее из этих чисел увеличьте в 4 раза, а меньшее – в 2 раза.

Задание 1. Написать программу. Вывести значения в виде таблицы: x | y. Значение, t, s запрашиваются у пользователя. Шаг изменения x задать самостоятельно.

№ варианта	Функция	Интервал изменения аргумента	Количество вычисляем ых значений
1	$y = \sqrt[5]{t + x^3}$	0..5	150
2	$y = t \cdot \frac{3 \cdot x^s}{\sqrt{1 + e^{x^3}}}$	-3..3	200
3	$y = \frac{\sin^2(x^t)}{\sqrt{1 + x^3}}$	0..4	250

Задание 1. Написать программу

№ варианта	Задача
1	В матрице размером 10x10 подсчитать сумму элементов в каждой строке
2	В матрице размером 5x5 поменять местами столбцы и строки, результат сохранить в другую матрицу
3	Найти минимальный элемент каждого столбца матрицы 10x10 и определить его адрес

Задание 1. Написать программу

№ варианта	Задача
1	Даны две целочисленные квадратные матрицы порядка 6. Найти последовательность из нулей и единиц b_1, \dots, b_6 такую, что $b_i=1$, когда количество отрицательных и неотрицательных элементов i -й строки первой матрицы совпадает соответственно с количеством отрицательных и неотрицательных элементов i -й строки второй матрицы
2	Дана действительная матрица размера $m \times n$. Определить числа b_1, \dots, b_m , равные суммам элементов строк
3	Дана действительная матрица размера $m \times n$. Определить числа b_1, \dots, b_m , равные значениям средних арифметических элементов строк

Задание 1. Написать функцию согласно заданному варианту, организовать ее вызов в главной функции программы.

№	Задача 1	Переменные
---	----------	------------

1	$F = \frac{a}{x+2} e^{-bx^2} + \ln(a+bx) + \frac{a+bx}{e^{-bx^2} \operatorname{tg}\left(\frac{x+2}{a}\right)};$	$a = 1,13;$ $b = -0,17;$ $x = 0,92.$
2	$y = e^{-at} \frac{t + \sqrt{t+a}}{t - \sqrt{t-b}} + \frac{\ln \sqrt{t+a}}{\ln \sqrt{t-b}} * t g e^{-at};$	$a = 2,7;$ $b = 1,3;$ $t = 2,5.$
3	$z = 2^{-x} \operatorname{arctg}(x+a) - 3^{-bx} \cos(x+b) + \frac{\ln\left(\frac{x+a}{x+b}\right)}{2^{-x} + 3^{-bx}};$	$a = 1,12;$ $b = -0,14;$ $x = 2,49.$

Задание 1. Написать функцию согласно заданному варианту, организовать ее вызов в главной функции программы.

№	Задача 1.
1	Написать функцию для поиска среднего значения элементов массива целых чисел. Параметрами функции является размер массива, возвращаемым значением – среднее значение.
2	Написать функцию, которая меняет местами два элемента массива. Номера меняемых элементов – параметры функции. С ее помощью отсортировать массив методом пузырьков.
3	Написать функцию, которая принимает два числа и возвращает истину, если первое больше второго. Использовать ее для сортировки массива по убыванию методом пузырьков.

Задание 1. Написать программу

1. Дана строка, состоящая из символов латинского алфавита, разделенных пробелами (одним или несколькими). Преобразовать каждое слово в строке, удалив из него все вхождения первой буквы этого слова (количество пробелов между словами не изменять).
2. Дана строка, состоящая из символов латинского алфавита, разделенных пробелами (одним или несколькими). Определить количество слов, которые начинаются и заканчиваются одной и той же буквой.
3. Дана строка-предложение из символов латинского алфавита. Вывести самое короткое слово в предложении (если таких слов несколько, то вывести первое из них).

Задание 1. Написать программу

1. Дан массив, состоящий из n элементов. Переставить в обратном порядке элементы массива, расположенные между его минимальным и максимальным элементами.
2. Дан массив, состоящий из n элементов. Назовем *серией* группу подряд идущих одинаковых элементов, а *длиной серии* – количество этих элементов (длина серии не может быть равна 1). Заменить каждую серию, длина которой больше k , на один наименьший элемент массива. Если таких серий нет, то массив оставить без изменений.

3. Дан массив, состоящий из n элементов. Назовем *серией* группу подряд идущих одинаковых элементов, а *длиной серии* – количество этих элементов (длина серии не может быть равна 1). Преобразовать массив, увеличив первую серию наибольшей длины на один элемент.

Задание 1. Написать программу

1. Дана матрица размера $n \times m$. Поменять местами столбцы, содержащие минимальный и максимальный элементы матрицы.
2. Дана матрица размера $n \times m$. Поменять местами ее строки так, чтобы их максимальные элементы образовывали возрастающую последовательность.
3. Дана квадратная матрица порядка $2n + 1$. Зеркально отразить ее элементы относительно побочной диагонали матрицы.

2.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации

1. Синтаксис языка C++ (Элементы и структура языка)?
2. Какие типы данных существуют?
3. Как происходит преобразование типов?
4. Что такое переменная в C++?
5. Что такое область видимости?
6. Отличие глобальных и локальных переменных?
7. Какая разница между операторами "==" и "=" в C++?
8. Как использовать условный оператор if-else в C++?
9. Как использовать условный оператор switch-case в C++?
10. Как использовать операторы сравнения (>, <, >=, <=, ==, !=) в условных выражениях в C++?
11. Что такое массив в C++ и как его объявить?
12. Что такое указатель в C++ и как его использовать?
13. Как объявить функцию в C++?
14. Что такое прототип функции?
15. Что означает параметр по умолчанию в функции?
16. Зачем нужны константные параметры в функциях?
17. Как передаются параметры в функцию?
18. Каким образом в C++ можно осуществить ввод и вывод данных?
19. Что такое константа в C++ и как её объявить?
20. Какие стандартные библиотеки есть в C++ и для чего они используются?
21. Как объявить и инициализировать одномерный массив с элементами типа int в C++?
22. Как получить доступ к элементу массива в C++?
23. Как объявить и использовать цикл for в C++?
24. Как объявить и использовать цикл while в C++?
25. Как объявить и использовать цикл do-while в C++?
26. Как определить длину (количество элементов) массива в C++?
27. Как объявить и инициализировать двумерный массив (матрицу) в C++?
28. Как перебрать все элементы двумерного массива с помощью вложенных циклов в C++?
29. Что такое алгоритм в программировании и какие алгоритмы вы знаете?
30. Какие свойства алгоритма вы знаете?
31. Что такое линейный алгоритм и как он выполняется?
32. Что такое условный алгоритм и как он выполняется?
33. Что такое циклический алгоритм и как он выполняется?

34. Какие алгоритмы сортировки существуют в C++?
35. Как работает алгоритм сортировки пузырьком в C++?
36. Как работает алгоритм сортировки выбором в C++?
37. Как работает алгоритм сортировки вставками в C++?
38. Какие алгоритмы поиска существуют в C++?
39. Как работает алгоритм линейного поиска в C++?
40. Как работает алгоритм бинарного поиска в C++?
41. Что такое шаблоны функций в C++ и как они используются?
42. Как объявить и использовать шаблонную функцию в C++?
43. Какие преимущества использования шаблонных функций в C++?
44. Что такое перегрузка функций в C++ и как она работает?
45. Что такое рекурсия и как она используется в программировании?
46. Как написать рекурсивную функцию для вычисления факториала числа в C++?
47. Что такое передача параметров по значению и по ссылке в функциях C++?
48. Как создать и использовать функцию с переменным числом аргументов (variadic function) в C++?
49. Что такое структура (структура данных) в C++ и как она объявляется?
50. Как объявить переменную типа структуры и получить доступ к ее членам в C++?
51. Что такое перечисление (enum) в C++ и как оно объявляется?
52. Как использовать перечисление в C++?
53. Что такое объединение (union) в C++ и как оно объявляется?
54. Как использовать объединение в C++?
55. Что такое указатель (pointer) в C++ и как он объявляется?
56. Как получить адрес переменной в C++?
57. Как получить значение переменной, на которую указывает указатель, в C++?
58. Что такое ссылка (reference) в C++ и как она объявляется?
59. В чем разница между указателями и ссылками в C++?
60. Как объявить и инициализировать строку (массив символов) в C++?
61. Как получить длину строки в C++?
62. Как сконкатенировать две строки в C++?
63. Как скопировать одну строку в другую в C++?
64. Как проверить, содержит ли строка определенный подстроку в C++?
65. Как найти первое вхождение символа или подстроки в строке в C++?
66. Как осуществить поиск всех вхождений символа или подстроки в строке в C++?
67. Что такое динамический массив (dynamic array) в C++ и как он создается?
68. Как добавить элемент в динамический массив в C++?
69. Как удалить элемент из динамического массива в C++?
70. Как изменить размер динамического массива в C++?
71. Каким образом можно работать с файлами в C++?
72. Что такое вектор (vector) в C++ и как он отличается от обычного массива?
73. Как объявить и инициализировать вектор в C++?
74. Как добавить элемент в конец вектора в C++?
75. Как получить доступ к элементам вектора в C++?
76. Как удалить элемент из вектора в C++?