

Приложение 1
к комплекту оценочных материалов по
программе 09.02.07 Информационные системы и
программирование

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

ПК-1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ

Задание 1 (Информационные технологии)

Прочтите текст, выберите правильный ответ.

Какой язык программирования является основным для разработки нативных приложений под Android?

1. Swift
2. Kotlin
3. C#
4. JavaScript

Ответ:

Ключ ответа: 2

Задание 2 (Разработка мобильных приложений)

Прочтите текст, выберите правильный ответ.

Какой компонент Android отвечает за отображение пользовательского интерфейса?

1. Service
2. Activity
3. Broadcast Receiver
4. Content Provider

Ответ:

Ключ ответа: 2

Задание 3 (Информационные технологии)

Прочтите текст, выберите правильный ответ.

Какой фреймворк используется для кроссплатформенной мобильной разработки?

1. React Native
2. Spring
3. Django
4. Laravel

Ответ:

Ключ ответа: 1

Задание 4 (Разработка мобильных приложений)

Прочтите текст, выберите правильный ответ.

Какой метод жизненного цикла Activity вызывается при первом создании активности?

1. onStart()
2. onResume()
3. onCreate()
4. onPause()

Ответ:

Ключ ответа: 3

Задание 5 (Информационные технологии)*Прочтите текст, выберите правильный ответ.***Какой формат данных наиболее часто используется для обмена данными в мобильных приложениях?**

1. XML
2. JSON
3. CSV
4. YAML

Ответ:

Ключ ответа: 2

Задание 6 (Разработка мобильных приложений, Производственная практика (преддипломная))*Прочтите текст, выберите правильные ответы.***Какие из перечисленных компонентов являются основными компонентами Android?**

1. Activity
2. Service
3. Fragment
4. Broadcast Receiver
5. Layout
6. Content Provider

Ответ:

Ключ ответа: 1246

Задание 7 (Информационные технологии, ГИА)*Прочтайте текст, установите соответствие.***Установите соответствие между технологией мобильной разработки и её описанием.**

Технология		Описание	
A	Flutter	1.	Использует Web-технологии и работает через WebView
B	Xamarin	2.	Нативная технология для разработки под Apple
B	React Native	3.	Платформа от Microsoft с использованием C# и интеграцией с .NET
		4.	Фреймворк от Google с использованием языка Dart и рендерингом через Skia
		5.	Фреймворк от Facebook с использованием JavaScript и React

Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами.

A	Б	В

Ключ ответа: A4 Б3 В5

Задание 8 (Разработка мобильных приложений, Учебная практика ПМ.01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем)*Прочтите текст, установите последовательность.***Установите правильную последовательность методов жизненного цикла Activity в Android.**

1. onPause()
2. onDestroy()
3. onCreate()
4. onStop()

5. onResume()

Ответ: _____

Ключ ответа: 35142

Задание 9 (Информационные технологии)

Прочтите текст, выберите правильные ответы.

Какие из перечисленных характеристик важны при проектировании мобильного приложения?

1. Отзывчивость интерфейса
2. Энергоэффективность
3. Поддержка разных размеров экранов
4. Использование тяжелой графики
5. Оптимизация потребления памяти
6. Минимизация сетевых запросов

Ответ: _____

Ключ ответа: 12356

Задание 10 (Разработка мобильных приложений, Производственная практика ПМ.01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем)

Прочтите текст и запишите ответ.

В какой папке проекта Android хранятся XML-файлы с разметкой пользовательского интерфейса?

Ответ: _____

Ключ ответа:

Эталонный ответ 1. res/layout

Задание 11 (Информационные технологии, Учебная практика ПМ.01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем)

Прочтайте текст и установите последовательность.

Установите правильную последовательность этапов публикации приложения в Google Play Market.

1. Создание подписанного APK/AAB
2. Настройка листинга в магазине
3. Тестирование на внутренних/альфа-тестерах
4. Создание разработческой консоли
5. Загрузка приложения в консоль
6. Публикация в продакшн

Ответ: _____

Ключ ответа: 415326

Задание 12 (Разработка мобильных приложений)

Прочтите текст, выберите правильные ответы.

Какие из перечисленных архитектурных паттернов используются в мобильной разработке?

1. MVC
2. MVP
3. MVVM
4. Singleton
5. VIPER
6. Factory

Ответ: _____

Ключ ответа: 1235

Задание 13 (Информационные технологии, Производственная практика ПМ.01 Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем)

Прочтите текст и запишите ответ.

Какой минимальный уровень API Android требуется для использования библиотеки Jetpack Compose?

Ответ: _____

Ключ ответа:

Эталонный ответ 1. 21

Эталонный ответ 2. 21 уровень

Задание 14 (Разработка мобильных приложений, ГИА)

Прочтите текст, вставьте пропущенные слова.

Для хранения простых данных в Android используется _____, а для сложных структур данных - _____.

Ответ: _____

Ключ ответа:

Эталонный ответ 1. SharedPreferences и база данных

Задание 15 (Информационные технологии)

Прочтайте текст, выберите правильный ответ.

Какой инструмент используется для управления зависимостями в проектах Android?

1. Maven
2. Gradle
3. npm
4. pip

Ответ: _____

Ключ ответа: 2

Задание 16 (Разработка мобильных приложений)

Прочтайте текст, выберите правильный ответ.

Какой этап обработки опасного разрешения в Android выполняется первым?

1. Запрос разрешения в коде
2. Проверка granted/denied результата
3. Проверка необходимости показа объяснения
4. Пользовательский выбор (Разрешить/Запретить)
5. Проверка наличия разрешения

Ответ: _____

Ключ ответа: 5

Задание 17 (Информационные технологии, ГИА)

Прочтайте текст, выберите правильный ответ.

Какой язык программирования является основным для разработки нативных iOS приложений?

1. Kotlin
2. Java
3. Swift
4. Dart

Ответ: _____

Ключ ответа: 3

Задание 18 (Разработка мобильных приложений)

Прочтайте текст, выберите правильный ответ.

Какой метод жизненного цикла Fragment вызывается для создания представления фрагмента?

1. onAttach()

2. `onCreateView()`
3. `onResume()`
4. `onDetach()`

Ответ: _____

Ключ ответа: 2

Задание 19 (Информационные технологии)

Прочтите текст, заполните пропуски.

1. Для эмуляции Android-устройств разработчики часто используют Studio Emulator.
2. Эмулятор для iOS-устройств называется _____ Simulator.
3. Популярной альтернативой стандартным эмуляторам является _____.
4. Для тестирования приложений на Windows Mobile используется Visual Studio _____ for Android.
5. Такие программы как Microsoft PowerPoint и Adobe _____ не используются для эмуляции мобильных устройств.

Ответ: _____

Ключ ответа:

Эталонный ответ 1. Android, Xcode, Genymotion, Emulator, Photoshop

Задание 20 (Разработка мобильных приложений)

Прочтите текст, выберите правильный ответ.

Какой класс в Android используется для выполнения фоновых операций без блокировки UI-потока?

1. Thread
2. AsyncTask
3. Service
4. Handler

Ответ: _____

Ключ ответа: 2