Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Малышев Александр Васильевич
Должность: Заведующий кафедрой
Дата подписания: 20.06.2023 11:17:50
Уникальный программный ключ:
c44c65fc5eb466e5e378c4db413465be7586c86f

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Юго-Западный государственный университет

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий кафедрой

программной инженерии
*(наименование кафедры полностью)*

А.В. Малышев
_____
*(подпись)*

«28»апреля 2022 г.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
для текущего контроля успеваемости и промежуточной
аттестации обучающихся по дисциплине
Практикум по программированию на языках высокого уровня
*(наименование дисциплины)*

45.03.03 «Фундаментальная и прикладная лингвистика»
*(код и наименование ОПОП ВО)*
направленность (профиль) «Теоретическая и прикладная лингвистика»

Курск – 2022

# 1 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

## 1.1 ВОПРОСЫ СОБЕСЕДОВАНИЯ

1. «Графический интерфейс пользователя»

1.1. 1.Что такое пользовательский интерфейс?
1.2. 2.Для чего нужны графические элементы пользовательского интерфейса?
1.3. 3.Какие графические элементы пользовательского интерфейса существуют?
1.4. 4.Как организовать вывод на печать?
1.5. 5.Как можно организовать проверку правильности вводимых данных?

2. «Объектно-ориентированное программирование»
2.1. 1. Что такое класс?
2.2. Парадигмы объектно-ориентированного проектирования.
2.3. Что такое методы и конструктор класса?
2.4. Что такое интерфейс?
2.5. Режимы доступа.

3. «Строки»
3.1. Какие методы существуют для работы со строками?
3.2. Что такое регулярные выражения?
3.3. Какие есть библиотеки для работы с регулярными выражениями?
3.4. Как организовать работу с текстом с точки зрения лингвистического анализа?
3.5. Как организовать работу с большими объемами текстовых данных?

4. «Сложные структуры данных.»
4.1. Какие существуют структуры данных?
4.2. Опишите работу со стеком и очередью.
4.3. Опишите принципы работы с односвязными и двусвязными списками.
4.4. Опишите принципы работы с деревьями.
4.5. Опишите принципы работы с файлами.

Шкала оценивания: балльная.

Критерии оценивания:

5-6 баллов выставляется обучающемуся, если он демонстрирует глубокое знание содержания вопроса; дает точные определения основных понятий; аргументированно и логически стройно излагает учебный материал; иллюстрирует свой ответ актуальными примерами (типовыми и нестандартными), в том числе самостоятельно найденными; не нуждается в уточняющих и (или) дополнительных вопросах преподавателя.

3-4 балла выставляется обучающемуся, если он владеет содержанием вопроса, но допускает некоторые недочеты при ответе; допускает незначительные неточности при

определении основных понятий; недостаточно аргументированно и (или) логически стройно излагает учебный материал; иллюстрирует свой ответ типовыми примерами.

1-2 балла выставляется обучающемуся, если он освоил основные положения контролируемой темы, но недостаточно четко дает определение основных понятий и дефиниций; затрудняется при ответах на дополнительные вопросы; приводит недостаточное количество примеров для иллюстрирования своего ответа; нуждается в уточняющих и (или) дополнительных вопросах преподавателя.

0 баллов выставляется обучающемуся, если он не владеет содержанием вопроса или допускает грубые ошибки; затрудняется дать основные определения; не может привести или приводит неправильные примеры; не отвечает на уточняющие и (или) дополнительные вопросы преподавателя или допускает при ответе на них грубые ошибки.

## 1.2. РАЗНОУРОВНЕВЫЕ ЗАДАЧИ И ЗАДАНИЯ

Разноуровневые задачи и задания

1. Создать опросную форму.
2. Создать форму для поиска данных.
3. Создать диалог для чтения/записи данных.
4. Создать форму с календарем и часами.
5. Создать класс с наследниками.
6. Создать класс для морфем.
7. Создать класс для частей речи.
8. Создать класс для описания слов русского языка.
9. Создать метод, позволяющую осуществить извлечение информации с помощью регулярных выражений.
10. Найти повторяющиеся последовательности в тексте.
11. Найти искомые морфемы.
12. Заменить подстроку в тексте.
13. Реализовать быструю сортировку массива
14. Реализовать алгоритм поиска кратчайшего пути Дейкстры.
15. Создать очередь.
16. Создать стек.
17. Даны два текстовых файла. Добавить в начало первого файла содержимое второго файла.
18. Даны два текстовых файла. Добавить в конец первого файла содержимое второго файла.
19. Дано целое число k и текстовый файл. Вставить пустую строку перед строкой файла с номером k. Если строки с таким номером нет, то поставить пустую строку в начало файла.
20. Дано целое число k и текстовый файл. Вставить пустую строку после строки файла с номером k. Если строки с таким номером нет, то поставить 2 пустые строки в начало файла.
21. Дан текстовый файл. Продублировать в нем все пустые строки. Если пустых строк нет, то после каждой строки вставить по одной пустой строке.
22. Дана строка s и текстовый файл. Заменить в файле все пустые строки на строку s.
23. Дан непустой текстовый файл. Удалить из него первую строку.
24. Дан непустой текстовый файл. Удалить из него последнюю строку.
25. Дано целое число k и текстовый файл. Удалить из файла строку с номером k. Если строки с таким номером нет, то оставить файл без изменений.
26. Дан текстовый файл. Удалить из него все пустые строки.

27. Даны два текстовых файла. Добавить в конец каждой строки первого файла соответствующую строку второго файла. Если второй файл короче первого, то оставшиеся строки первого файла не изменять.

***Критерии оценивания:***

**3 балла** выставляется обучающемуся, если задача решена правильно, в установленное преподавателем время или с опережением времени, при этом обучающимся предложено оригинальное (нестандартное) решение, или наиболее эффективное решение, или наиболее рациональное решение, или оптимальное решение.

**2 балла** выставляется обучающемуся, если задача решена правильно, в установленное преподавателем время, типовым способом; допускается наличие несущественных недочетов.

**1 балл** выставляется обучающемуся, если при решении задачи допущены ошибки некритического характера и (или) превышено установленное преподавателем время.

**0 баллов** выставляется обучающемуся, если задача не решена или при ее решении допущены грубые ошибки.

## 2 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### 2.2 БАНК ВОПРОСОВ И ЗАДАНИЙ В ТЕСТОВОЙ ФОРМЕ

1. Вопросы в закрытой форме.
   1.1. Сортировка методом пузырька основана на создании отсортированной последовательности путем Выберите один ответ:
   ряда обменов элементов, нарушающих порядок упорядочивания поиска
   места для включения в нее очередного элемента присоединения к ней
   одного элемента за другим в правильном порядке рекурсивного деления
   массива на две части относительно опорного элемента
   1.2. Объект - это Выберите один ответ: тип данных тоже самое, что и класс
   экземпляр класса, объявляется с помощью ключевого слова new
   константа метод класса
   1.3. Поле класса - это Выберите один ответ:
   переменная, которая объявлена в классе
   функция, которая объявлена в классе
   объект класса конструктор класса
   переменные или функции, объявленные в классе
   1.4. Модификаторы доступа - это Выберите один ответ:
   ключевые слова, которые задают содержание элементов
   ключевые слова, которые задают имена операторов выбора ключевые слова, которые задают имена операторов итерации ключевые слова, которые задают объявленный уровень доступности члена или типа ключевые слова, которые задают имена типов данных
   1.5. Модификаторы доступа Выберите один ответ: public все перечисленные protected private internal

1.6. Какой модификатор доступа является уровнем доступа с минимальными правами, когда доступ к членам можно получить только внутри тела класса или структуры, в которой они объявлены?

Выберите один ответ:

protected

internal

public

Ни один из перечисленных

Private

1.7. Какой модификатор доступаявляется уровнем доступа с максимальными правами?

Выберите один ответ:

protected

public

private

internal

Ни один из перечисленных

1.8. Строковые объекты объявляются с помощью ключевого слова

Выберите один ответ:

char

double

string

struct

void

1.9. Строковые объекты Выберите один ответ:

изменяются только после конкатенации строк являются

изменяемыми: после создания их можно изменить могут

изменяться с помощью методов класса String являются

неизменяемыми: после создания их нельзя изменить

изменяются после каких-либо действий с ними

1.10. Операторы перехода Выберите один ответ:

позволяют перехватывать исключения, создаваемые при выполнении блока кода

используются для многократного выполнения внедренного оператора

используются для объявления локальных переменных и констант позволяют

вычислять выражения используются для передачи управления

1.11. Операторы try...catch Выберите один ответ:

позволяют вычислять выражения используются для выбора одного оператора из

нескольких возможных вариантов в

зависимости от значения какого-либо выражения используются для объявления

локальных переменных и констант используются для многократного

выполнения внедренного оператора позволяют перехватывать исключения,

создаваемые при выполнении блока кода

1.12. В переменных ссылочного типа хранятся:

Выберите один ответ: таких пременных не существует

условные операторы непосредственно данные файлы

ссылки на нужные данные, которые именуются

объектами

1.13. Типы перечисления - это:

Выберите один ответ:

Пользовательские типы в формате enum E {...}

Символы Юникода: char

Логическое значение: bool

Пользовательские типы в формате struct S {...}

Пользовательские типы в формате class C {...}

1.14. Типы структур - это:

Выберите один ответ:

Целочисленный без знака: byte, ushort, uint,ulong

Одно- и многомерные, например, int[] и int[,]

Пользовательские типы в формате struct S {...}

Пользовательские типы в формате enum E {...}

Символы Юникода: char

1.15. Типы массивов - это:

Выберите один ответ:

Логическое значение: bool

Символы Юникода: char

Одно- и многомерные, например, int[] и int[,]

Пользовательские типы в формате struct S {...}

Десятичный с повышенной точностью: decimal

1.16. Какой оператор завершает выполнение метода, в котором он присутствует, и возвращает управление вызывавшему методу, а также возвращает необязательное значение.

Выберите один ответ:

continue

break

void

return

stop

1.17. Оператор new Выберите один ответ:

применяется для создания объектов и вызова конструкторов озволяет компилятору определить тип переменной, объявленной в области метода позволяет получить размер в байтах для неуправляемого типа предназначен для выполнения определенных типов преобразований между совместимыми ссылочными типами или типами, допускающими значение NULL

применяется к задаче в асинхронном методе для вставки точки приостановки выполнения метода до завершения выполнения ожидаемой задачи.

1.18. Ключевое слово void Выберите один ответ:

указывает, что метод не возвращает значение указывает, что метод возвращает символьное значение указывает, что метод возвращает любое значение указывает, что метод возвращает целое значение указывает, что метод возвращает вещественное значение

1.19. Функции языка C#, обеспечивающие надежность и устойчивость приложений:

Выберите один ответ: все перечисленные обработка исключений дает структурированный и расширяемый способ выявлять и

обрабатывать ошибки сборка мусора автоматически освобождает память, занятую уничтоженными и
неиспользуемыми объектами никакие из перечисленных строгая типизация языка не позволяет обращаться к неинициализированным
переменным, выходить за пределы массива и выполнять неконтролируемое приведение типов

1.20. Алгоритм - это

Выберите один ответ:

всякая система вычислений, выполняемых по строго определённым правилам, которая после какого-либо числа шагов заведомо приводит к решению поставленной задачи совокупность последовательных шагов, схема действий, приводящих к желаемому
результату все из перечисленных набор инструкций, описывающих порядок действий исполнителя для решения
некоторой задачи конечная совокупность точно заданных правил решения произвольного класса
задач

1.21. Подпрограммы - это

Выберите один ответ:

методы процедуры

все перечисленное

обработчики событий

функции

1.22. Порядок действий, которые выполняет пользователь на сайте или приложении

Выберите один ответ:

Usability-аудит

Customer Journey Map

F-паттерн

User flow

Z-паттерн

1.23. Каких типов диалоговых окон не существует?

Выберите один ответ: a.

С вкладками

b. Разворачивающиеся

c. все перечисленные существуют

d. Функциональные

e. Каскадные

f. всех перечисленных

1.24. Прототипирование интферфейса - это тестирование удобства интерфейса разработка документации на готовое изделие создание макета интерфейса с помощью различных средств метод выравнивания элементов для ввода данных такого не существует

1.25. Человеко-машинный интерфейс - это методы и средства обеспечения непосредственного взаимодействия между
оператором и технической системой, представляющих возможности оператору управлять этой системой и контролировать ее работу способность сохранения пользователями навыков работы с системой в течение

длительного времени скорость обучения
работе с системой
совокупность возможностей, способов и методов взаимодействия двух систем

1.26. Мозговой штурм, диаграммы близости, фокус-группы, дневники наблюдений это методики анализа пользователей это методики технического тестирования интерфейса не применяются при проектировании интерфейса это методики создания программного кода

1.27. Совокупность средств, при помощи которых пользователь общается с различными устройствами, чаще всего - с компьютером или бытовой техникой.
Интерфейс графический
Интерфейс командный
Интерфейс пользователя
Интерфейс многооконный

1.28. Характеристики интерфейса производительность пользователей количество человеческих ошибок все из перечисленных скорость обучения работе с системой

1.29. визуальным атрибутам отображаемой информации относятся все из перечисленных взаимное расположение и размер отображаемых объектов цветовая палитра средства привлечения внимания пользователя

1.30. Свойство естественности интерфейса предполагает, что заставляет пользователя дополнительно обрабатывать эту информацию информация отображается на экране в виде, пригодном для непосредственного
использования информация отображается на экране
частями такого свойства не существует

1.31. С помощью чего можно выделить информацию?
цвет символов все из
перечисленных цвет
фона размер

1.32. Принцип иерархической организации информации означает размещение информации с учетом ее значения относительно других визуальных
элементов приложения что любая информация (не только текстовая) должна быть выражена в компактной
и вместе с тем доступной форме размещение информации, при котором на экране
в каждый момент времени
представлена только та ее часть, которая действительно необходима для выполнения очередного шага задания пользователя такого принципа не существует

1.33. Познавательные процессы, наиболее значимые с точки зрения разработки интерфейса:
Ощущения
Восприятие все из
перечисленных
Мышление

1.34. В каких случаях в человеко-машинных интерфейсах необходимо использовать слуховую форму предъявления информации
во всех перечисленных
для сигналов опасности в
специфических условиях
при перегрузке зрения

когда работа оператора
требует его постоянного
перемещения

1.35. Структура данных работа с элементами которой организована по принципу LIFO (последний пришел - первый ушел) это
Стек;
Дек; Очередь;
Список.

1.36. Структура данных работа с элементами которой организована по принципу FIFO (первый пришел - первый ушел) это
Стек;
Дек;
Очередь;
Список.

1.37. Формой представления связного графа не является:
матрица смежности;
список рёбер; список
вершин; матрица
инциденций.

1.38. Бинарный поиск требует: обязательного наличия искомого элемента в массиве; упорядоченности массива; размерности массива кратной степени двойки; не имеет ограничений.

1.39. Для организации обхода графа в глубину удобно применить структуру данных:
очередь; стек;
дек; бинарное
дерево.

1.40. Для организации обхода графа в ширину удобно применить структуру данных:
очередь; стек;
дек; бинарное
дерево.

1.41. Сортировка Шелла является улучшением сортировки:
обменом;
выбором;
вставками;
слиянием.

1.42. Бинарное дерево является сбалансированным по высоте тогда и только тогда, когда для каждого узла:
высота его двух поддеревьев совпадает; высота его двух
поддеревьев различается не более чем на 1; высота его
двух поддеревьев различается на 1; оба поддерева
являются сбалансированными.

1.43. Динамической структурой не является:
список;
стек;
дерево;
массив.

1.44. Доступ к элементам массива осуществляется с помощью:

индекса элемента;
подхода FIFO;
операции точки;
имени элемента.

1.45. Линейно упорядоченное множество, состоящее из переменного числа элементов, к которым применимы операции включения, исключения называется:
массивом;
списком;
деревом;
графом.

1.46. Метод хеширования определяется типом данных ключа; выбором хеш-функции; выбором метода разрешения коллизий; выбором хеш-функции и метода разрешения коллизий. 1.47. Модель организации данных в программе называется:
Типом данных;
Базой данных;
Структурой данных;
Видом данных.

1.48. Элемент input в HTML это основной элемент для ввода информации в формы на web-страницах такого элемента не существует предназначен для отображения таблиц задает только поле для ввода текстовой информации

1.49. В каком теге HTML есть атрибуты pattern, placeholder, required, autocomplete
В теге input
В теге button В
теге form
такого тега не существует В
теге img

1.50. Поле для ввода номера телефона в HTML задается с помощью значения "tel" атрибута type элемента input значения "phone" атрибута type элемента input значения "reset" атрибута type элемента input значения "radio" атрибута type элемента input

1.51. Задает регулярное выражение для проверки вводимых данных элемента input в html
атрибут pattern
атрибут step
атрибут value
placeholder

1.52. Правило media предназначено для создания web-интерфейсов для специализированных типов устройств только для создания мобильных web-интерфейсов только для создания форм для печати такого правила не существует

1.53. Какие элементы для ввода информации могут присутствовать на web-странице все перечисленные кнопка дата поле для выбора цвета элемент для выбора файла

1.54. Компоненты Windows Forms Label, LinkLabel, ProgressBar являются
Компонентами ввода информации
Компонентами выбора из списка
Компонентами изображений
Компонентами отображения информации

1.55. Компонент Image являтся

Компонентами просмотра растровых изображений
Многострочными окнами ввода и редактирования данных
Компонентами просмотра содеожимого тексовых файлов
Однострочными окнами ввода и редактирования данных

1.56. Компоненты OpenDialog, SaveDialog, OpenPictureDialog, SavePictureDialog, FontDialog, ColorDialog являются

Компонентами ввода и редактирования данных
Компонентами диалогов
Компонентами редактирования изображений
Компонентами работы с файловой системой на нижнем уровне

1.57. Какой из перечисленных пунктов потребуется при проектировании диалога?

все из перечисленных пунктов структура
диалога
содержание управляющих сообщений и данных
визуальные атрибуты отображаемой информации
сценарий развития диалога

1.58. Выберите пункт, НЕ имеющий отношения к типу диалога на основе экранных форм?

допускает обработку на одном шаге нескольких ответов
обеспечивает низкий уровень поддержки пользователя
удобно применять там, где источником данных является уже существующая "бумажная" форма документа
система может проверять каждый ответ непосредственно при вводе или по окончании заполнения всей формы ни
один из перечисленных пунктов

1.59. Выберите пункт, НЕ имеющий отношения к целям разработки сценария диалога?

последовательность переходов состояний выбор рациональных путей перехода из одного состояния диалога в другое выявление и устранение возможных тупиковых ситуаций в ходе развития диалога выявление неоднозначных ситуаций, требующих оказания дополнительной помощи пользователю

1.60. Назначение приложения и возможность реализации целей пользователей, функциональные возможности и организация последовательности решения задач

полезность
пригодность для ориентирования
эргономичность дизайна интерфейса
удобство восприятия и понимание интерфейса

1.61. Производительность пользователя с позиции удобства оперирования элементами интерфейса, серьезности и количества пользовательских ошибок

полезность пригодность для ориентирования
эргономичность дизайна интерфейса
удобство восприятия и понимание интерфейса

1.62. Выберите пункт, который НЕ является описанием типа диалога?

все варианты являются описанием
диалог на основе меню диалог на
основе экранных форм диалог типа

"вопрос-ответ" диалог на основе
командного языка

1.63. Какие компоненты изображены на рисунке:[1]

ListBox, ComboBox
ComboBox, CheckListBox
ListBox
ComboBox, CheckBox

1.64. Какой тип сценария описан?"Сценарий, который детализирует использование продукта и описывает конкретные операции."

Контекстный
Рабочий Пользовательский

1.65.

Сколько элементов содержит массив a3

```
int[,,] a3 = new int[10, 5, 2];
```

Выберите один ответ:

- 70
- 17
- 80
- 50
- 100

1.66.

Чему равны элементы массива mas после выполнения программы?

```
int[] mas = new int[5];
for(int i=0;i<mas.Length; i++)
    if((i+1)%2==0)mas[i]=i+1;
    else mas[i]=0;
```

Выберите один ответ:

- 0, 2, 0, 4, 0
- В программе ошибка
- 1, 2, 3, 4, 5
- 1, 0, 3, 0, 5
- 0, 0, 0, 0, 0

2. Вопросы в открытой форме.

2.1. _____ - это действия, методы и процедуры, позволяющие осуществлять отбор определенной информации из массива данных.

2.2. _____ совокупность логических и технических операций, имеющих конечной целью нахождение документов, сведений о них, фактов, данных, релевантных запросу потребителя

2.3. _____ называются документы, содержание которых соответствует информационному запросу.

2.4. _____ - глобальное информационное пространство, основанное на самых передовых технологиях, обладающее широким спектром информационных и коммуникационных ресурсов, содержащее колоссальные объемы данных.

2.5. _____ - самостоятельный законченный продукт, содержащий информацию, представленную в электронной форме, и предназначенный для длительного хранения и многократного использования неопределенным кругом пользователей, все копии которого соответствуют оригиналу.

2.6. Элементарной единицей информационных структур является _____

2.7. Информационные запросы  запросы по _____ пользователей

2.8. Навигационные (когда идет поиск конкретного сайта)  запросы по _____ пользователей.

2.9. Транзакционные (когда пользователь хочет приобрести конкретный товар) запросы по _____ пользователей.

2.10. Алгоритмы, предназначенные для упорядочения массивов и файлов, называются алгоритмами _____

2.11. _____ система обработки текста, основанная на специальной системе записи образцов для поиска.

2.12. _____ после символа или группы определяет, сколько раз предшествующее выражение может встречаться

2.13. _____- это абстрактная сущность, наделенная характеристиками объектов окружающего нас реального мира.

2.14. _____ - это метод, который строит в памяти объект данного класса.

2.15. _____ - это механизм, который объединяет данные и методы, манипулирующие этими данными, и защищает и то и другое от внешнего вмешательства или неправильного использования.

2.16. _____ - это процесс, посредством которого, один объект может приобретать свойства другого и добавлять к ним черты, характерные только для него.

2.17. _____ функция - это функция класса, которая может быть переопределена в классах-наследниках так, что конкретная реализация функции для вызова будет определяться во время исполнения.

2.18. Чему равно значение res в результате выполнения программы?

```
int[] m={3,3,5,7,4};
m[0]=0;
int res=m[0];
for (int i = 0; i < m.Length; i++)
res = m[i] * i;
```

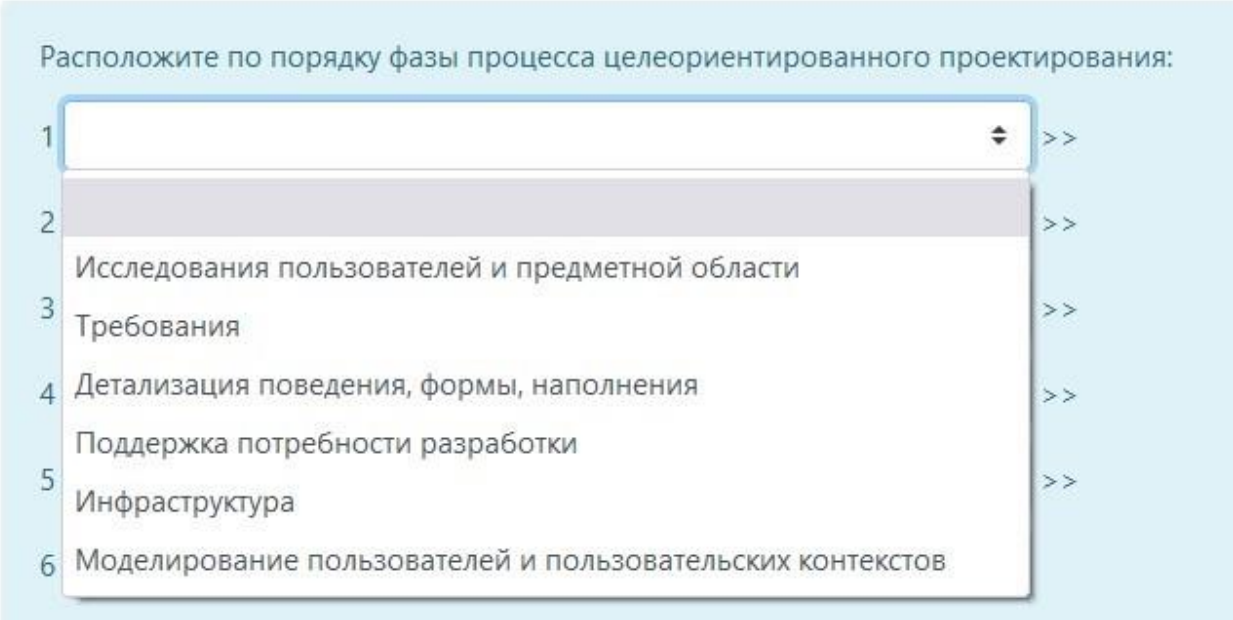
2.19.

Какой результат вернет функция f(8,9)?

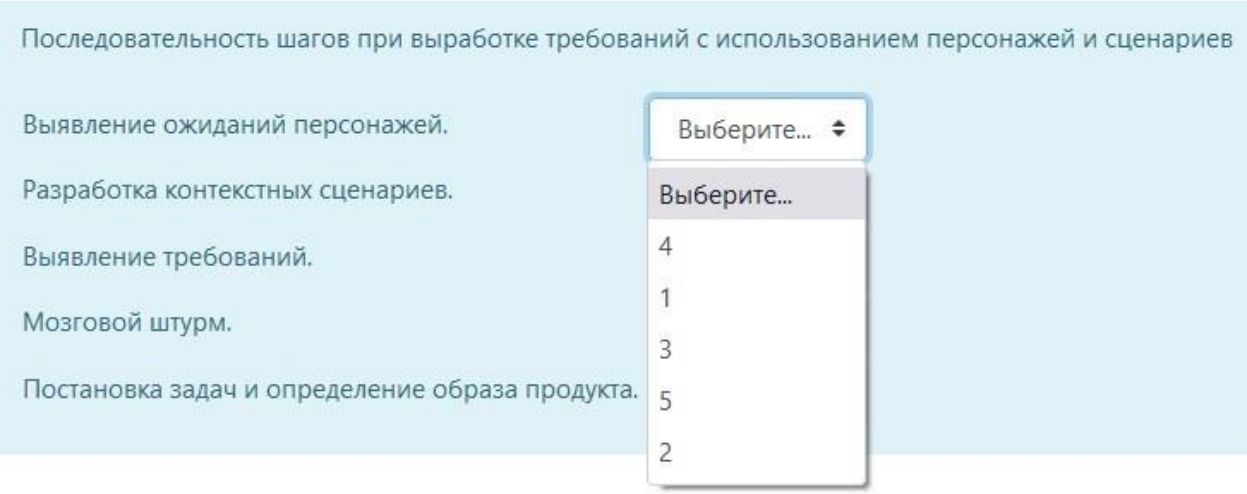
```
public  static int f(int x1, int x2){

        x1++;
        x2--;
        return 2*x1-x2;
    }
```

3. Вопросы на установление последовательности.

3.1.




3.2.




3.3. Установите последовательность Этапы информационного поиска:

Выбор источников информации, соответствующих запросу пользователя.

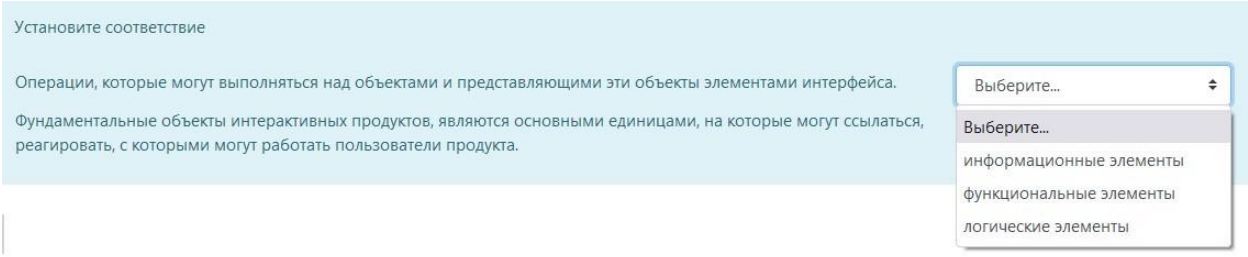
Оценка результатов поиска.

Уточнение информационной потребности и формулировка запроса.

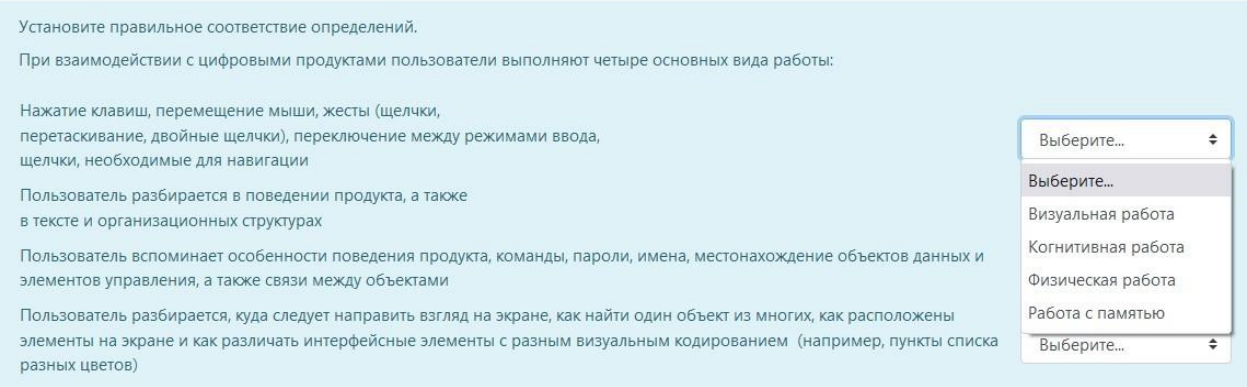
Извлечение информации из информационных массивов

4. Вопросы на установление соответствия.

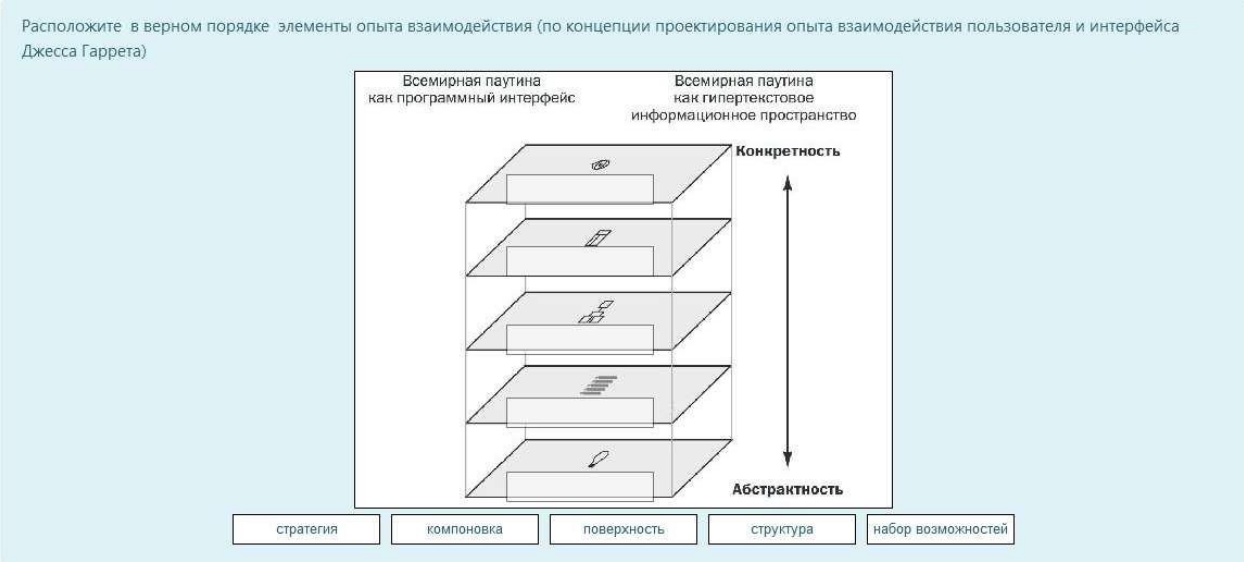
4.1.



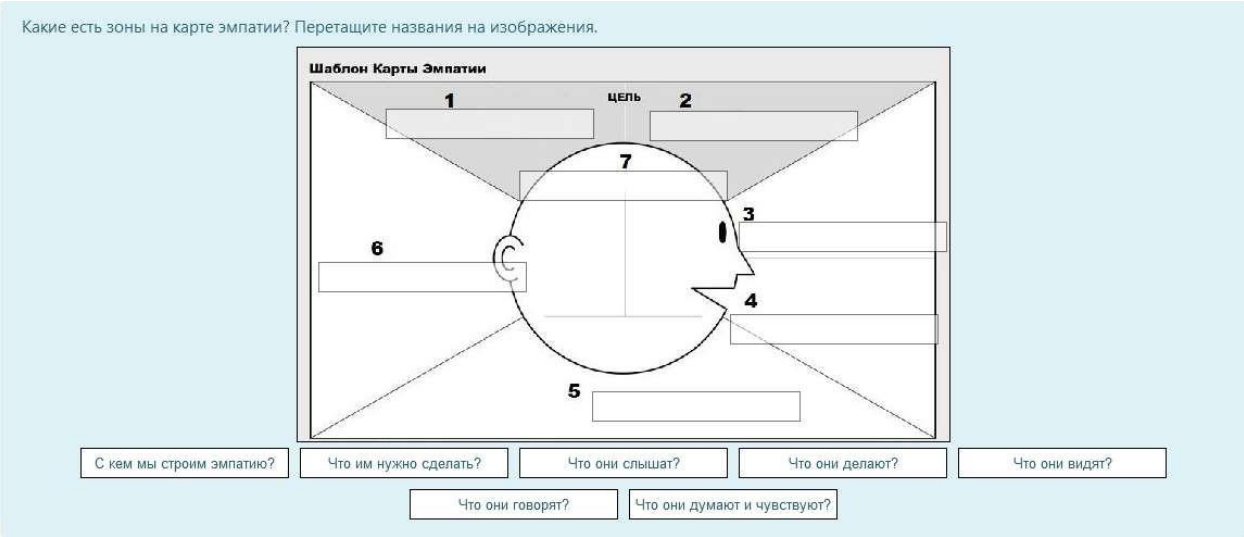
4.2.




4.3.




4.4.




4.5. Виды поиска:

Библиографический поиск [bibliographic search/retrieval].

Документальный информационный поиск, поиск документов [document retrieval]

Двоичный поиск [binary search]

Фактографический информационный поиск [data retrieval]

Координатный поиск [coordinate retrieval]

Ретроспективный поиск [retrospective retrieval]

Вид информационного поиска, связанный с процессами нахождения и выдачи документов.

Информационный поиск, проводимый о всем накопленном массиве документов или фактов по любому запросу, соответствующему тематике и виду "информационно-поискового массива ".

Вид информационного поиска по массивам библиографических описаний документов

Вид информационного поиска, основанный на использовании координатного индексирования.

Быстрая техника, использующаяся для поиска любой конкретной записи в упорядоченном списке записей.

Вид информационного поиска, связанный с процессами нахождения и выдачи конкретных (фактографических) данных.

4.6. Типы поисковых запросов

По частотности

По языку

По форме их построения

Высокочастотные (ВЧ). Запросы, которые пользователи наиболее часто вводят в поисковую строку. естественный запрос — имеет форму вопросительного предложения; на одном языке;

4.7. Типы поисковых запросов

По частотности

По языку

По форме их построения на одном языке с ошибками;

телеграфный запрос — строится без связи между словами;

Среднечастотные (СЧ). Слова и фразы, популярность которых относительно высока.

4.8. Типы поисковых запросов

По частотности

По языку

По форме их построения

Низкочастотные (НЧ). Запросы определенной тематики, наименее часто используемые посетителями.

запрос с операторами — расширенный поиск;

на нескольких языках;

4.9. Типы поисковых запросов

По частотности

По языку

По форме их построения из слов, имеющих одинаковое значение в различных языках. запрос-цитата — например: «Чтобы перепрошить телефон…».

Среднечастотные (СЧ). Слова и фразы, популярность которых относительно высока.

4.10. Квантификаторы

*

+ ?

Соответствует предыдущему элементу ноль или более раз.

Соответствует предыдущему элементу ноль или один раз.

Соответствует предыдущему элементу один или более раз.

4.11. Квантификаторы

{\n}

{\n,}

{n,м}

Предыдущий элемент повторяется как минимум n раз, но не более чем m раз.

Предыдущий элемент повторяется ровно n раз.

Предыдущий элемент повторяется как минимум n раз.

4.12. Квантификаторы

{\n}?

{\n,}?

{n,м}?

Предыдущий элемент повторяется как минимум n раз (как можно меньше).

Предыдущий элемент повторяется ровно n раз.

Предыдущий элемент повторяется не менее n и не более m раз (как можно меньше).

4.13. Классы символов

[character_group]

[сначала-последний раз]

[^character_group]

Соответствует любому отдельному символу в character_group. По умолчанию при сопоставлении учитывается регистр.

Отрицание: соответствует любому отдельному символу, который не находится в character_group. По умолчанию символы в character_group чувствительны к регистру.

Диапазон символов: соответствует любому отдельному символу в диапазоне от первого до последнего.

4.14. Классы символов

[set] In that set

[^set] Not in that set

[a–z] In the a-z range

[^a–z] Not in the a-z range

Шкала оценивания результатов тестирования: в соответствии с действующей в университете балльно-рейтинговой системой оценивание результатов промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в рамках 100-балльной шкалы, при этом максимальный балл по промежуточной аттестации обучающихся по очной форме обучения составляет 36 баллов, по очно-заочной и заочной формам обучения – 60 баллов (установлено положением П 02.016).

Максимальный балл за тестирование представляет собой разность двух чисел: максимального балла по промежуточной аттестации для данной формы обучения (36 или 60) и максимального балла за решение компетентностно-ориентированной задачи (6).

Балл, полученный обучающимся за тестирование, суммируется с баллом, выставленным ему за решение компетентностно-ориентированной задачи.

Общий балл по промежуточной аттестации суммируется с баллами, полученными обучающимся по результатам текущего контроля успеваемости в течение семестра; сумма баллов переводится в оценку по 5-балльной шкале:

Соответствие 100-балльной и 5-балльной шкал

Сумма баллов по 100-балльной шкале
Оценка по 5-балльной шкале
100-85
отлично 84-
70 хорошо
69-50
удовлетворительно 49
и менее
неудовлетворительно

## 2.3 КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ

Компетентностно-ориентированная задача № 1 Создать опросную форму.
Компетентностно-ориентированная задача № 2. Создать форму для поиска данных.
Компетентностно-ориентированная задача № 3. Создать диалог для чтения/записи данных.
Компетентностно-ориентированная задача № 4. Создать форму с календарем и часами.
Компетентностно-ориентированная задача № 5. Создать класс с наследниками.
Компетентностно-ориентированная задача № 6. Создать класс для морфем.
Компетентностно-ориентированная задача № 7. Создать класс для частей речи.

Компетентностно-ориентированная задача № 8. Создать класс для описания слов русского языка.
Компетентностно-ориентированная задача № 9. Создать метод, позволяющую осуществить извлечение информации с помощью регулярных выражений.
Компетентностно-ориентированная задача № 10. Найти повторяющиеся последовательности в тексте.
Компетентностно-ориентированная задача № 11. Найти искомые морфемы.
Компетентностно-ориентированная задача № 12. Заменить подстроку в тексте.
Компетентностно-ориентированная задача № 13. Реализовать быструю сортировку массива
Компетентностно-ориентированная задача № 14. Реализовать алгоритм поиска кратчайшего пути Дейкстры.
Компетентностно-ориентированная задача № 15. Создать очередь.
Компетентностно-ориентированная задача № 16. Создать стек.

Компетентностно-ориентированная задача №17 Создать форму для приема заказов в ресторане

Компетентностно-ориентированная задача №18 Найти е-мейл адреса с помощью регулярных выражений

Компетентностно-ориентированная задача №19 В xml файл записать слова предложения по частям речи

Компетентностно-ориентированная задача №20 Заданы два текста;каждый текст составлен из попарно различных слов. Определить,можно ли получить второй текст из первого удалением некоторых его символов.

Компетентностно-ориентированная задача №21 Найти все вхождения номеров автомобилей в тексте с помощью регулярных выражений

Компетентностно-ориентированная задача №22 Даны два предложения. Найти самое короткое из слов первого предложения, которого нет во втором предложении.

Компетентностно-ориентированная задача №23 Среди слов заданного предложения, которые не являются сериями, найти такое, которое имеет наибольшее число вхождений в предложение.

Компетентностно-ориентированная задача №24 Создать класс для описания транспортных средств

Компетентностно-ориентированная задача №25 В тексте найти все повторяющиеся слова и отсортировать их по возрастанию

Компетентностно-ориентированная задача №26 В тексте найти все повторяющиеся слова и отсортировать их по убыванию

Компетентностно-ориентированная задача №27 Мешок слов

Компетентностно-ориентированная задача №28 Создать ИР для внесения слов в словарь

Компетентностно-ориентированная задача №29 Создать ИР со справочной информацией

Компетентностно-ориентированная задача №30 Создать ИР для внесения данных в корпус.

Шкала оценивания решения компетентностно-ориентированной задачи: в соответствии с действующей в университете балльно-рейтинговой системой оценивание результатов промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в рамках 100балльной шкалы, при этом максимальный балл по промежуточной аттестации обучающихся по очной форме обучения составляет 36 баллов, по очно-заочной и заочной формам обучения – 60 (установлено положением П 02.016).

Максимальное количество баллов за решение компетентностно-ориентированной задачи – 6 баллов.

Балл, полученный обучающимся за решение компетентностно-ориентированной задачи, суммируется с баллом, выставленным ему по результатам тестирования.

Общий балл промежуточной аттестации суммируется с баллами, полученными обучающимся по результатам текущего контроля успеваемости в течение семестра; сумма баллов переводится в оценку по 5-балльной шкале.

Соответствие 100-балльной и 5-балльной шкал

Сумма баллов по 100-балльной шкале
Оценка по 5-балльной шкале
100-85
отлично 84-
70 хорошо
69-50
удовлетворительно 49
и менее
неудовлетворительно

Критерии оценивания решения компетентностно-ориентированной задачи (нижеследующие критерии оценки являются примерными и могут корректироваться):

6-5 баллов выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует глубокое понимание обучающимся предложенной проблемы и разностороннее ее рассмотрение; свободно конструируемая работа представляет собой логичное, ясное и при этом краткое, точное описание хода решения задачи (последовательности (или выполнения) необходимых трудовых действий) и формулировку доказанного, правильного вывода (ответа); при этом обучающимся предложено несколько вариантов решения или оригинальное, нестандартное решение (или наиболее эффективное, или наиболее рациональное, или оптимальное, или единственно правильное решение); задача решена в установленное преподавателем время или с опережением времени.

4-3 балла выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует понимание обучающимся предложенной проблемы; задача решена типовым способом в установленное преподавателем время; имеют место общие фразы и (или) несущественные недочеты в описании хода решения и (или) вывода (ответа).

2-1 балла выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует поверхностное понимание обучающимся предложенной проблемы; осуществлена попытка шаблонного решения задачи, но при ее решении допущены ошибки и (или) превышено установленное преподавателем время.

0 баллов выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует непонимание обучающимся предложенной проблемы, и (или) значительное место занимают общие фразы и голословные рассуждения, и (или) задача не решена.