**Примерные оценочные материалы, применяемые при проведении текущего контроля успеваемости по дисциплине (модулю)**

**«Проектирование мобильных приложений»**

## Примерный перечень тестовых заданий

1. Какой паттерн проектирования используется в архитектуре MVP?

a) Model-View-Controller

**b) Model-View-Presenter**

c) Model-View-ViewModel

d) Model-View-Interactor

2. Что такое Kotlin Coroutines?

a) Библиотека для работы с базами данных

b) Механизм обработки ошибок в Kotlin

**c) Механизм реализации многопоточности и асинхронности в Kotlin**

d) Библиотека для работы с сетью

1. Какой паттерн проектирования используется в архитектуре MVVM?

a) Model-View-Controller

b) Model-View-Presenter

**c) Model-View-ViewModel**

d) Model-View-Interactor

4. Какой подход используется для внедрения зависимостей в мобильных приложениях?

**a) Hilt**

b) Kotlin coroutines

c) Android Jetpack

d) Cross device SDK

14. Какой из перечисленных подходов является классической архитектурой в мобильных приложениях?

**a) MVP**

**b) MVVM**

c) Redux

d) VIP

6. Что такое адаптивный пользовательский интерфейс?

a) Интерфейс, который работает только на Android устройствах

**b) Интерфейс, который адаптируется под разные устройства и экраны**

c) Интерфейс, который работает только на больших экранах

d) Интерфейс, который работает только на носимых устройствах

7. Какие типы мобильных приложений существуют?

**a) Одноэкранные, многоэкранные и суперприложения**

b) Одноэкранные, многоэкранные и трехмерные приложения

c) Одноэкранные, двухэкранные и многоэкранные приложения

d) Одноэкранные, многоэкранные и игровые приложения

8. Какие классические архитектурные подходы используются в мобильных приложениях?

**a) Архитектура MVC, MVP, MVVM и MVI**

b) Архитектура MVC, MVP, MVVM и VIPER

c) Архитектура MVP, MVVM, MVI и RIB

d) Архитектура MVP, MVVM, MVI и Redux

9. Что такое многооконный режим?

**a) Режим, в котором приложение может отображаться в нескольких окнах**

b) Режим, в котором приложение может работать только в одном окне

c) Режим, в котором приложение может работать только на больших экранах

d) Режим, в котором приложение может работать только на носимых устройствах

10. Какие технологии используются для многопоточности и асинхронности в Kotlin?

**a) Kotlin coroutines, kotlin suspending functions, kotlin chanels и kotlin flows**

b) Java coroutines, java suspending functions, java chanels и java flows

c) Kotlin threads, kotlin suspending functions, kotlin chanels и kotlin flows

d) Kotlin coroutines, kotlin suspending functions, java chanels и java flows

11. Что такое внедрение зависимостей?

**a) Техника, которая позволяет управлять зависимостями между компонентами приложения**

b) Техника, которая позволяет управлять зависимостями между разными приложениями

c) Техника, которая позволяет управлять зависимостями между разными устройствами

d) Техника, которая позволяет управлять зависимостями между разными языками программирования

12. Какие методы используются для оптимизации производительности мобильных приложений?

**a) Достижение плоской иерархии представления, сокращение программной отрисовки, минимизация полезной нагрузки активов в сетевых вызовах и объединение растровых изображений**

b) Использование большого количества анимаций, увеличение размера приложения, использование большого количества библиотек и увеличение количества запросов к серверу

c) Использование большого количества рекламы, использование большого количества анимаций, увеличение размера приложения и увеличение количества запросов к серверу

d) Использование большого количества рекламы, использование большого количества анимаций, увеличение размера приложения и увеличение количества ошибок в коде

13. Какой инструмент используется для внедрения зависимостей в мобильные приложения?

**a) Dagger 2**

b) Kotlin coroutines

c) Android Jetpack

d) Cross device SDK

14. Какой из перечисленных подходов не является классической архитектурой в мобильных приложениях?

a) MVP

b) MVVM

**c) Redux**

**d) VIP**

15. Какую технологию можно использовать для построения адаптивного пользовательского интерфейса?

a) Dagger 2

b) Hilt

**c) Android Jetpack**

d) Kotlin coroutines

**Критерии оценивания тестовых заданий**

Проводятся в течение семестра в письменной форме. Каждому студенту преподавателем выбирается по 10 вопросов. На ответы отводится 30 минут.

Не менее, чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить студентам исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, нормативные правовые акты и теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, отчетами по выполненным индивидуальным заданиям не разрешено.

Тестирование считается успешно пройденным, если студент правильно ответил на 30 % вопросов.

Если студент правильно ответил менее чем на 30 % вопросов, то тестирование проводится вновь.