

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
СТАВРОПОЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор/Декан  
института экономики, финансов и  
управления в АПК  
Гуныко Юлия Александровна

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ)**

**Б1.О.27 Web-программирование**

38.03.05 Бизнес-информатика

Электронный бизнес

бакалавр

очная

## 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций ОП ВО и овладение следующими результатами обучения по дисциплине:

| Код и наименование компетенции            | Код и наименование индикатора достижения                              | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине                            |
|---|---|--|
| ПК-1 Управление информационными ресурсами | ПК-1.1 Организация работ по созданию и редактированию контента сайтов | <b>знает</b><br>методы создания и редактирования контента сайта                    |
|   |   | <b>умеет</b><br>организовывать работы по созданию и редактированию контента сайтов |
|   |   | <b>владеет навыками</b><br>навыками создания и редактирования контента сайта       |
| ПК-1 Управление информационными ресурсами | ПК-1.3 Организация работ по изменению структуры сайта                 | <b>знает</b><br>методы работы по изменению структуры сайта                         |
|   |   | <b>умеет</b><br>организовывать работы по изменению структуры сайта                 |
|   |   | <b>владеет навыками</b><br>навыками изменения структуры сайта                      |

## 2. Перечень оценочных средств по дисциплине

| №    | Наименование раздела/темы                          | Семестр | Код индикаторов достижения компетенций | Оценочное средство проверки результатов достижения индикаторов компетенций |
|------|--|---------|--|--|
| 1.   | 1 раздел. Разработка на стороне клиента. Фронт-энд |         |  |  |
| 1.1. | Основы языка программирования JavaScript           | 6       | ПК-1.1, ПК-1.3                         | Устный опрос   |
| 1.2. | Дизайн и вёрстка                                   | 6       | ПК-1.1, ПК-1.3                         | Устный опрос   |
| 1.3. | КТ 1   | 6       | ПК-1.1, ПК-1.3                         | Тест   |
| 2.   | 2 раздел. Разработка на стороне сервера. Бэк-энд   |         |  |  |
| 2.1. | Бэк-энд программирование                           | 6       | ПК-1.1, ПК-1.3                         | Устный опрос   |
| 2.2. | КТ 2   | 6       | ПК-1.1, ПК-1.3                         | Тест   |
| 3.   | 3 раздел. Архитектурные решения                    |         |  |  |
| 3.1. | Типовые проектные решения в web-программировании   | 6       | ПК-1.1, ПК-1.3                         | Устный опрос   |
|      | Промежуточная аттестация                           |         |  | Эк   |

## 3. Оценочные средства (оценочные материалы)

Примерный перечень оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

| № п/п                           | Наименование оценочного средства | Краткая характеристика оценочного средства   | Представление оценочного средства в фонде (Оценочные материалы) |
|---------------------------------|----------------------------------|--|---|
| <b>Текущий контроль</b>         |                                  |  |   |
| <i>Для оценки знаний</i>        |                                  |  |   |
| 1                               | Устный опрос                     | Средство контроля знаний студентов, способствующее установлению непосредственного контакта между преподавателем и студентом, в процессе которого преподаватель получает широкие возможности для изучения индивидуальных особенностей усвоения студентами учебного материала. | Перечень вопросов для устного опроса                            |
| 2                               | Тест                             | Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося.   | Фонд тестовых заданий   |
| <i>Для оценки умений</i>        |                                  |  |   |
| <i>Для оценки навыков</i>       |                                  |  |   |
| <b>Промежуточная аттестация</b> |                                  |  |   |
| 3                               | Экзамен                          | Средство контроля усвоения учебного материала и формирования компетенций, организованное в виде беседы по билетам с целью проверки степени и качества усвоения изучаемого материала, определить необходимость введения изменений в содержание и методы обучения.             | Комплект экзаменационных билетов                                |

**4. Примерный фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) "Web-программирование"**

*Примерные оценочные материалы для текущего контроля успеваемости*

1. Web-страница (документ HTML) представляет собой:
  - a. Текстовый файл с расширением txt или doc
  - b. Текстовый файл с расширением htm или html
  - c. Двоичный файл с расширением com или exe
  - d. Графический файл с расширением gif или jpg
  
2. Для вставки изображения в документ HTML используется команда:
  - a. ``

- b. `<body background="ris.jpg">`
  - c. `<a rel="nofollow ugc" target="_blank" href="ris.jpg">`
  - d. `<input="ris.jpg">`
3. Гипертекст - это:
- a. Текст очень большого размера
  - b. Текст, в котором используется шрифт большого размера
  - c. Структурированный текст, где возможны переходы по выделенным меткам
  - d. Текст, в который вставлены объекты с большим объемом информации
4. Чему равно по умолчанию значение параметра SIZE тега <FONT>?
- a. 6
  - b. 3
  - c. 4
  - d. 5
5. Каким тегом объявляется web-страница?
- a. `<html> </html>`
  - b. `<head> </head>`
  - c. `<title> </title>`
  - d. `<body> </body>`.
6. Какой код для пустой web-страницы правильный?
- a. `<html> <head> <title> </head> <body> </body> </html>`
  - b. `<html> <head> <title> </title> </head> <body> </body> </html>`
  - c. `<html> <head> <title> <body> </body> </html>`
  - d. `<html> <head> <title> </title> </head> <body> </body>`
7. Каким тегом задается вставка гиперссылки на web-страницу?
- a. `<font color="..."> </font>`
  - b. ``
  - c. `<a rel="nofollow ugc" target="_blank" href="..."> </a>`
  - d. `<a name="..."></a>`
8. Инструкция браузеру, указывающая способ отображения текста:
- a. Программный код
  - b. Тэг
  - c. Файл
  - d. Гиперссылка
9. Программа для просмотра гипертекстовых страниц называется:
- a. Сервер
  - b. Протокол
  - c. HTML
  - d. Браузер
10. Какие тэги задают размер заголовка?
- a. `<p></p>`
  - b. ``
  - c. `<body></body>`
  - d. `<h1></h1>`

**Примерные оценочные материалы  
для проведения промежуточной аттестации (зачет, экзамен)  
по итогам освоения дисциплины (модуля)**

1. Что такое «процесс-сервер»?
2. Что такое «процесс-клиент»?
3. Опишите обобщенное взаимодействие между клиентом и сервером
4. Алгоритм взаимодействия посредством простого протокола, не требующего установления соединения
5. Алгоритм взаимодействия посредством надежного протокола с установкой соединения
6. Уровни приложения типа клиент-сервер, их назначение.
7. Варианты пользовательского интерфейса
8. Сущность двухзвенной архитектуры «клиент-сервер»
9. Альтернативные формы организации архитектуры клиент-сервер
10. Сущность трехзвенной архитектуры «клиент-сервер»
11. Вертикальное распределение логически различных компонентов
12. Горизонтальное распределение логически различных компонентов
13. Определение Объектной модели браузера (BOM – Browser Object Model).
14. Перечислить основные объекты BOM. Указать их место в окне браузера
15. Основные объекты BOM: Объект window, свойства и методы.
16. Основные объекты BOM: Объект navigator, свойства и методы.
17. Основные объекты BOM: Объект history, свойства и методы.
18. Основные объекты BOM: Объект location, свойства и методы.
19. Основные объекты BOM: Объект screen, свойства и методы.
20. Основные объекты BOM: Объект document, свойства и методы.
21. Critical Rendering Path (CRP): определение, сущность процесса.
22. Список свойств, изменение которых вызывают Paint.
23. Список свойств, изменение которых вызывает Layout.
24. Определение Объектной модели документа (DOM – Document Object Model).
25. Объектная структура DOM.
26. Типы узлов DOM.
27. Типы отношений узлов DOM.
28. Узлы DOM: свойство nodeName
29. Узлы DOM: свойство tagName
30. Узлы DOM: свойство nodeValue
31. Узлы DOM: свойство data
32. Узлы DOM: свойство textContent
33. Узлы DOM: свойство innerHTML
34. Иерархия классов DOM
35. Свойства, позволяющие войти в дерево
36. Перемещение по узлам дерева
37. Методы для выбора HTML-элементов
38. Получение и установка контента элементам в JavaScript

***Темы письменных работ (эссе, рефераты, курсовые работы и др.)***

1. Разработать web страницу, содержащую скрипт непосредственно на странице.
2. Разработать web страницу, к которой скрипт подключен из внешнего файла.
3. Написать скрипт, который выводит в консоль заданную строку текста.
4. Написать скрипт, который определит тип заданной переменной и выведет результат в консоль.
5. Написать скрипт, который выводит результат конкатенации заданных строк в консоль с помощью шаблонной строки.
6. Написать скрипт, который демонстрирует правила использования побитовых операторов.
7. Написать скрипт, который демонстрирует отличия операторов сравнения с учетом типа и с попыткой преобразования.
8. Написать скрипт, который демонстрирует преобразования строки в число с помощью унарного оператора.
9. Написать скрипт, который демонстрирует преобразования строки в число с помощью функций.
10. Написать скрипт, который демонстрирует преобразования числа в строку.
11. Написать скрипт, который проверяет является ли значение конечным числом.
12. Написать скрипт, который проверяет является ли значение NaN.
13. Написать скрипт, который округляет число до ближайшего целого в меньшую сторону.
14. Написать скрипт, который округляет число до ближайшего целого в большую сторону
15. Написать скрипт, который округляет число в большую сторону, если дробная часть  $\geq 0.5$ ; иначе в меньшую сторону