

**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	знает методы создания и редактирования контента сайта
		умеет организовывать работы по созданию и редактированию контента сайтов
		владеет навыками навыками создания и редактирования контента сайта
ПК-1 Управление информационными ресурсами	ПК-1.3 Организация работ по изменению структуры сайта	знает методы работы по изменению структуры сайта
		умеет организовывать работы по изменению структуры сайта
		владеет навыками 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)
Текущий контроль			
<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>			
Промежуточная аттестация			
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. ``
 - 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 ``?
- 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. ` `
 - b. ``
 - c. ` `
 - d. ``
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)**

Вопросы к экзамену:

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 ≥ 0.5 ; иначе в меньшую сторону