



## Современные технологии разработки программного обеспечения.oi(dor)

- 1 Совокупность методов и средств, используемых в процессе разработки программного обеспечения, – это ... программирования
- 2 Технология программирования с применением иерархической структуры блоков – это ... программирование
- 3 Сложность современных программных систем обусловлена ...
- 4 Период от момента появления идеи создания программного продукта до момента завершения его поддержки фирмой-разработчиком – это ... программного обеспечения
- 5 Rapid Application Development (RAD) – это жизненный цикл процесса ...
- 6 К алгоритму структурного программирования относится ...
- 7 К принципу структурного программирования относится ...
- 8 Модульное программирование обеспечивает ...
- 9 К показателю качества программной системы относится ...
- 10 Мобильность программного средства означает ...
- 11 Подход Agile к разработке программных систем характеризуется ...
- 12 Основа технологического процесса разработки в модели Scrum – это ...
- 13 Ежедневное подведение итогов позволяет ...
- 14 К особенности модели Kanban можно отнести ...
- 15 К преимуществу модели Kanban относится ...
- 16 Совместное использование методологии Agile и модели Kanban обеспечивает ...
- 17 Визуально организованные рабочие процессы (на досках Kanban) обеспечивают ...





- 18) Единица программного обеспечения, исполняемая на одном компьютере в пределах одного процесса, и предоставляющая некоторый набор сервисов, которые используются через ее внешний интерфейс другими компонентами, – это ...
- 19) Перечень операций, выполняемых компонентой, – это ... компоненты
- 20) Программная среда разработки в сборочной технологии – это ...
- 21) ... программных систем – это период от момента возникновения идеи создания программного обеспечения до вывода программной системы из эксплуатации
- 22) Визуальное программирование – это разработка программной системы в ...
- 23) Язык среды визуального программирования Visual Age – это IBM ...
- 24) Видимая деталь в Visual Age – это ...
- 25) Атрибуты детали визуального программирования – это данные, представляющие ...
- 26) Программирование – это ...
- 27) Компьютерная ... является средством преобразования информации
- 28) Разработка ... относится к стадии программирования
- 29) Фамилия разработчика первых в мире программ для аналитической машины – ...
- 30) Интерфейс информационной системы – это ...
- 31) Свойство готовности программы – это время ...
- 32) Свойство управляемости программы – это ...
- 33) Свойство надежности программы – это ...
- 34) Свойство масштабируемости информационной системы – это ...
- 35) Язык C # – это усовершенствованный язык ... для среды .NET





- 36) Особенностью машинного кода является то, что он ...
- 37) Свойством алгоритма является ...
- 38) В блок-схему алгоритма входит ...
- 39) К базовым операциям программирования относится ...
- 40) Структурное программирование – это программирование ...
- 41) Модульное программирование – это ...
- 42) Процедурное программирование – это ...
- 43) Совокупность команд и операторов для решения алгоритма задачи – это ... программирования
- 44) Основная функция компилятора – перевод объектного файла программы в ... коды
- 45) К особенностям процедурного программирования относится ...
- 46) К особенностям объектно-ориентированного программирования относится ...
- 47) К особенностям объектно-ориентированного программирования относится ...
- 48) К особенностям объектно-ориентированного программирования относится ...
- 49) К основным принципам объектно-ориентированного программирования относится ...
- 50) К особенностям компонентного программирования относится ...
- 51) Во время исполнения прикладная программа хранится в ... памяти
- 52) Алгоритм языка программирования может быть представлен в виде ...
- 53) Говоря о цикле программирования, можно утверждать, что ...
- 54) Требованием к алгоритму языка программирования является ...





- 55) Языки программирования С и С++ имеют общее свойство – они ...
- 56) Переменная – это ...
- 57) Переменные в программах на языках С и С++ объявляются ...
- 58) Тип данных определяет ...
- 59) Чтобы переменная считалась глобальной, ...
- 60) Локальная переменная ...
- 61) Подпрограммы необходимы для ...
- 62) Методология подпрограмм отвечает ...
- 63) В случае реализации множественного выбора оптимально использовать оператор ...
- 64) Оператор условного цикла, который выполняется как минимум один раз, выглядит как: ...
- 65) Компилятор – это программа для ...
- 66) Язык программирования Pascal разработал ...
- 67) Язык программирования С++ разработал ...
- 68) ... является скриптовым языком
- 69) Структурное программирование предполагает описание ...
- 70) Алгоритм называется ..., если его команды выполняются в порядке их естественного следования
- 71) Для реализации логики алгоритма и программы, с точки зрения структурного программирования, не должны применяться...
- 72) Деятельность, направленная на обнаружение и исправление ошибок в программной системе, называется ...
- 73) Ветвление обязательно должно содержать ...
- 74) Блок-схемой цикла с ... является утверждение «Оператор в теле цикла будет обязательно выполнен хотя бы один раз»





- 75 К системе банкомата относят ...
- 76 Программирование, основанное на модульной структуре программного продукта и типовых управляющих структурах алгоритмов, называется ... программированием
- 77 Диаграмма последовательности действий языка UML выполняет определенные функции, в частности, она ... экономической информационной системы
- 78 Диаграмма топологии языка UML выполняет определенные функции, в частности, она ...
- 79 Основой метода структурного программирования является принцип ... разработки сложных программ
- 80 Модули в структурном программировании необходимы для ...
- 81 Применение стандартов информационных технологий при разработке программного обеспечения ...
- 82 В состав вычислительной системы входит ...
- 83 Системы телеобработки данных характеризует ...
- 84 К функциям операционной системы относится ...
- 85 Работа процессора характеризуется ...
- 86 Расположите в хронологической последовательности открытия в области программирования:
- 87 Расположите в исторической последовательности языки программирования (от давно существующего до нового, начиная с разработанного раньше других):
- 88 Расположите направления программирования в исторической последовательности их развития, после появления объектно-ориентированного программирования:





- 89) Гибкое программирование – это технология программирования, при которой программу разрабатывают сериями коротких циклов (итераций) при тесном взаимодействии с заказчиком. Короткие циклы (итерации) снижают риски ошибок. Итерация представляет собой набор задач, запланированных на выполнение в определенный период времени. В каждой итерации создается работоспособный вариант программной системы, в которой реализуются наиболее приоритетные (для данной итерации) требования заказчика. На каждой итерации выполняются все задачи, необходимые для создания работоспособного программного обеспечения: планирование, анализ требований, проектирование, кодирование, тестирование и документирование. За счет чего достигается высокая производительность разработки программного средства при гибком программировании?
- 90) Экстремальное программирование уделяет главное внимание кодированию, которое является основой программной системы. Программисты, разрабатывающие код, поддерживают постоянную связь с заказчиком. Тестирование начинается только после завершения кодирования и является основой проверки правильности кода перед поставкой программной системы. Изменение требований в процессе разработки существенно увеличивает объем работ по проведению изменений и ведет к удорожанию проекта. Стоимость разработки программы должна оставаться постоянной. Чем может быть достигнуто постоянство стоимости разработки программы при экстремальном программировании?
- 91) Рассмотрим объектную модель информационной системы банкомата. К основным функциям банкомата относятся: выдача наличных, внесение наличных, перевод денег с карты на карту, платежи, подключение к sms сервису, печать чека, баланса счета, выписки по счету. К аппаратным устройствам банкомата относятся: диспенсер (устройство, выдающее и принимающее купюры), кассеты с наличными деньгами, чековый принтер, журнальный принтер, экран, клавиатура, видеокамера, картридер (устройство для считывания карт), контроллер банкомата (устройство, управляющее банкоматом). Разработайте логику работы банкомата при снятии клиентом наличных денег.

