

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ДАГЕСТАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет математики и компьютерных наук

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

О с н о в ы п р о г р а м м и р о в а н и я

Кафедра
ДИФФЕРЕНЦИАЛЬНЫХ УРАВНЕНИЙ И ФУНКЦИОНАЛЬНОГО АНАЛИЗА

факультета
Математики и компьютерных наук

Образовательная программа
42.03.02 Журналистика

Профиль подготовки
«История и теория журналистики»

Уровень высшего образования
бакалавриат

Форма обучения
Очная

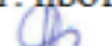
Статус дисциплины:
вариативная

Махачкала 2017


Рабочая программа дисциплины: **Основы программирования**
составлена 2017 году в соответствии с требованиями ФГОС ВО по
направлению подготовки:

42.03.02 Журналистика, уровень подготовки: бакалавриат
приказ №940 от 7.08. 2014..

разработчик: кф.-м.н. преподаватель кафедры
дифференциальных уравнений и функционального анализа
Джамалудинова Саида Пахрудиновна

Рабочая программа дисциплины одобрена на заседании
кафедры: дифференциальных уравнений и функционального
анализа от "22" марта 2017 г. протокол № 6
Заведующий кафедрой  Сиражудинов М.М.

на заседании Методического совета факультета
Математики и компьютерных наук от 24 марта 2017 г.

Председатель 

Рабочая программа согласована с
учебно-методическим
управлением 30.03.2017 г.



Содержание

Аннотация рабочей программы дисциплины	4
1. Цель дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата	5
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (перечень планируемых результатов обучения)	5
4. Объем, структура и содержание дисциплины.....	6
5. Образовательные технологии	11
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.	12
7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины	13
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.	38
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.....	39
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.....	40
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.	41
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.....	41

Аннотация рабочей программы дисциплины

Дисциплина «Основы программирования» входит в вариативную часть обязательных дисциплин образовательной программы бакалавриата по направлению (специальности) 42.03.02 Журналистика

Дисциплина реализуется на факультете иностранных языков, кафедрой дифференциальные уравнения и функциональный анализ.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с фундаментальными понятиями некоторых прикладных программ, аппаратной части персонального компьютера, вычислительной системы и компьютерных сетей. Дисциплина «Основы программирования» необходима для освоения принципов обработки, хранения и передачи информации в современном мире.

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций выпускника:

Общепрофессиональных

— способностью следовать принципам работы журналиста с источниками информации, знать методы ее сбора, селекции, проверки и анализа, возможности электронных баз данных и методы работы с ними (ОПК-13);

— способностью использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ (ОПК-20);

Преподавание дисциплины предусматривает проведение следующих видов учебных занятий: лекции, практические занятия, самостоятельная работа.

Рабочая программа дисциплины предусматривает проведение следующих видов контроля успеваемости в форме: контрольной работа и коллоквиума, промежуточный контроль в форме зачета.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 ч.

Семестр	Учебные занятия						СРС, в том числе экзамен	Форма промежуточной аттестации (зачет, дифференцирован ный зачет, экзамен
	в том числе							
	Контактная работа обучающихся с преподавателем							
	Всего	из них						
о		Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	КСР	консультации		
1	72	8		10			54	Зачет

1. Цель дисциплины

Целью преподавания данной дисциплины является изучение теоретических основ программирования, развитие алгоритмического стиля мышления, приобретение навыков алгоритмизации и программирования.

В результате изучения курса студент должен иметь представления о направлении развития программного обеспечения вычислительной техники, знать принципы построения алгоритма, типы данных и базовые конструкции языка программирования (или, например, языка разметки HTML), основные приемы программирования, составлять блок-схемы и программы. Обучение по программе курса организуется в форме лекций и практических занятий, а также в виде самостоятельной работы студентов.

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Курс «Основы программирования» относится к вариативной части обязательных дисциплин направления бакалавриата по направлению 42.03.02 Журналистика, преподается на 1 курсе филологического факультета, после изучения основного школьного курса информатики.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (перечень планируемых результатов обучения).

Компетенции	Формулировка компетенции из ФГОС ВПО	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)
ОПК-13	способностью следовать принципам работы журналиста с источниками информации, знать методы ее сбора, селекции, проверки и анализа, возможности электронных баз данных и методы работы с ними (ОПК-13);	Знать: способы и форматы поиска и хранения данных на компьютере, а также иметь представления о абстракциях основных структур данных (списки, множества и т.п.) и методах их обработки и способах реализации, типы данных Уметь: разрабатывать алгоритмы, описывать основные структуры данных, реализовывать методы обработки данных Владеть навыками работы с командными интерпретаторами, файловой системой, навыками отладки программ
ОПК-20	способностью использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ (ОПК-20);	Знать: современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере для решения профессиональных задач; синтаксис и семантику языка программирования, ограничения и особенности применения вычислительных алгоритмов для решения задач, о методах и технологиях программирования Уметь: использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач; работать в современных средах разработки, реализовывать алгоритмы на языке программирования Владеть: современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемыми в медиасфере для решения профессиональных задач; основными

		приемами программирования на современном языке программирования.
--	--	--

4. Объем, структура и содержание дисциплины.

4.1. Объем дисциплины составляет зачетных единиц 2, академических часов 72.

4.2. Структура дисциплины.

№ п/п	Раздел Дисциплины	Всего	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекция	Практика	лаборат	СРС	
Модуль 1. Введение в алгоритмизацию и программирование							
1	Тема 1. Методология программирования	10	2			8	
2	Тема 2. Алгоритмы.	26	2	2		22	
	Итого за модуль 1.	36	4	2		30	Контрольная работа, коллоквиум
Модуль 2. Языки программирования. Введение в HTML							
3	Тема 4. Языки программирования.	14	2			12	
4	Тема 5. Технология создания сайтов (Язык разметки HTML)	22	2	8		12	
5	Итого за модуль 2.	36	4	8		24	Контрольная работа, Коллоквиум
6	Всего за семестр	72	8	10		54	Зачет

4.3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам).

Тема код компетенции	№ занятия	Содержание лекционных занятий и ссылки на рекомендованную литературу	Количество часов	
			Ауд. занятия	
			всего	В интерактивной форме
Модуль 1. Введение в алгоритмизацию и программирование				

Модуль 2. Языки программирования. Введение в HTML

Тема 3. (ОПК-13,ОПК-20)	3	Тема 3. Языки программирования <ol style="list-style-type: none">1. Языки программирования , их классификация.2. Системы программирования.3. Способы описаний языков программирования Литература: 1.Андреев, А. Эволюция современных языков программирования / А. Андреев // Мир ПК. – 2001. – № 3. – (http://www.osp.ru/pcworld/2001/03 /056.htm) 2. Информатика: учебник / под ред. проф. Н.В. Макаровой. – М.: Финансы и статистика, 1997. – 768 с. 3. Кауфман, В. Языки программирования. Концепции и принципы. / В. Кауфман. – М.: Радио и связь, 1999. – 231 с. 4. Коцюбинский, А.О. Хрестоматия работы на компьютере: практ. пособ. / А.О. Коцюбинский, С.В. Грошев.– М.: Изд-во «ТРИУМФ», 2001. – 640 с.Гедранович В.В. стр. 7 из 7 5. Гедранович, В.В., Змеева Ю.В..Основы информатики и вычислительной техники: учеб.-метод. комплекс: в 2 ч. / Минск: Изд-во МИУ, 2006. – Ч. 2. – 162 с. http://flash-library.narod.ru/Ch-Informatics/lektion/lektion6.html	2	2
Тема 4. (ОПК-13,ОПК-20)	4	Тема4. Технология создания сайтов (язык разметки HTML) <ol style="list-style-type: none">1. Основы работы в интернете.2. Введение в HTML Литература: 1. И. Севостьянов. Поисковая оптимизация. Практическое руководство по продвижению сайта в Интернете Издательство: Питер, - 2010. - 240 с. 2. Дэвид Кроудер Создание веб-сайта для чайников: Диалектика, Вильямс. - 2009. -352с. 3. http://www.sitem.ru/book.html 4. http://www.webprojects.ru/useful/publications/sites/99/	2	2
Итого		8	8	

Тема код компетенции	№ занятия	Содержание практических занятий и ссылки на рекомендованную литературу	Количество часов	
			Ауд. занятия	
			всего	В интерактивной форме
Модуль 1. Введение в алгоритмизацию и программирование				
Тема 2 (ОПК-13,ОПК-20)		<p>Тема 2 Алгоритмы. Создание алгоритмов различной сложности (в словесной форме и блок-схемы).</p> <p>Литература:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Костюк Ю. Л. / Фукс И. Л.</u> Основы разработки алгоритмов. Элективный курс. Учебное пособие: Издательство: БИНОМ. Лаборатория знаний.-2010. — С.286 2. И. Красиков, И. Красикова. Алгоритмы. Просто как дважды два. 2007 год. 247 стр. 3. Альфред В. Ахо и др. Структуры данных и алгоритмы. 2000 год. 380 стр 4. Д. Кнут Искусство программирования, том 1. Основные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.1. Fundamental Algorithms. — 3-е изд. — М.: «Вильямс», 2006. — С. 720 5. Д. Кнут Искусство программирования, том 2. Получисленные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.2. Seminumerical Algorithms. — 3-е изд. — М.: «Вильямс», 2007. — С. 832. 6. Д. Кнут Искусство программирования, том 4, А. Комбинаторные алгоритмы, часть 1 = The Art of Computer Programming, Volume 4A: Combinatorial Algorithms, Part 1. — М.: «Вильямс», 2013. — 960 с. 7. Ноден П., Китте К. Алгебраическая алгоритмика (с упражнениями и решениями): пер. с фран. М.: Мир, 2009. - 720 с. 8. Дж. Макконнелл. Основы современных алгоритмов: М: Техносфера, 2006.- 340с. 	2	-
	Модуль 2. Языки программирования. Введение в HTML			

Тема 4. (ОПК-13,ОПК-20)	4	<p>Тема4. Технология создания сайтов (язык разметки HTML)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание простейшего файла HTML 2. Управление расположением текста на экране. Некоторые специальные команды форматирования текста 3. Установка гарнитуры и цвета шрифта Задание цвета фона и текста 4. Размещение графики на Web-странице Установка фонового изображения на Web-странице. Построение гипертекстовых связей <p>Литература:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. И. Севостьянов. Поисковая оптимизация. Практическое руководство по продвижению сайта в Интернете Издательство: Питер, - 2010. - 240 с. 2. Дэвид Кроудер Создание веб-сайта для чайников: Диалектика, Вильямс. - 2009. -352с. 3. http://www.sitem.ru/book.html 4. http://www.webprojects.ru/useful/publications/sites/99/ 	8	-
		Итого		8

5.Образовательные технологии

По дисциплине «Основы программирования» учебным планом предусмотрено проведение занятий в интерактивной форме.

В соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС) реализация учебного процесса должна предусматривать проведение занятий в интерактивных и активных формах.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью ООП, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин и определяется конкретным ФГОС (например, по программам бакалавриата они должны составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий).

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Теперь для преподавателя недостаточно быть компетентным в области своей специальности и передавать огромную базу знаний в аудитории, заполненной жаждущими познания студентами. И хотя новые взгляды на обучение не принимаются многими преподавателями, нельзя игнорировать данные многих исследований, подтверждающих, что использование активных подходов является наиболее эффективным путем, способствующим обучению студентов. Говоря простым языком, студенты легче вникают, понимают и запоминают материал, который они изучали

посредством активного вовлечения в учебный процесс. Исходя из этого, основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на те методы, при которых слушатели идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свое поведение. Всем этим требованиям в наибольшей степени отвечают интерактивные методы обучения.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

Ведущий преподаватель вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. Активность преподавателя уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Поэтому интерактивное обучение призвано изначально использоваться в интенсивном обучении достаточно взрослых обучающихся.

В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и студентов, которые для наглядности представим схемами.

1. Пассивные методы
2. Активные методы
3. Интерактивные методы

Каждый из них имеет свои особенности.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

1. И.Е.Толок Гипертекстовые технологии. Язык HTML.\ учебно-методическое пособие. Изд: ВГУ.- 2009.- 63с.
2. Гаевский А.Ю., Романовский В.А. Самоучитель по созданию Web-страниц: HTML, JavaScript и Dynamic HTML. – К.: А.С.К., 2002. – 472 с.
3. <http://www.twirpx.com/file/2463/>
4. http://intersites.ucoz.ru/index/posobie_po_html/0-12

Самостоятельная работа (54 ч.) предусматривает

Перечень вопросов для самостоятельной работы:

1. Парадигмы программирования
2. История и эволюция программирования
3. Классификация по ядрам методологии
4. Принципы структурного программирования
5. Основные алгоритмические структуры и их суперпозиции
6. Естественные и формальные языки
7. Понятие о синтаксисе и семантике формального языка
8. Простые типы языка программирования
9. Основные операторы языка
10. Структурированные типы языка программирования
11. Модульное программирование. Процедуры и функции
12. Организация динамических структур данных
13. Введение в объектно-ориентированное программирование
14. Теги, атрибуты в HTML
15. Списки в HTML
16. Фреймы HTML
17. Общие принципы создания Web-узла
18. Бегущая строка в HTML
19. Создание таблиц в HTML
20. Создание относительных и абсолютных ссылок
21. Средства PHP
22. Средства CSS
23. Виды сайтов, их назначение. Навигация. Скорость загрузки страниц и определяющие факторы
24. Назначение CSS. Каскадные таблицы стилей. Основы CSS
25. Анимация движения. Анимация формы. Кнопки. Динамический HTML

Консультации по дисциплине проводятся по мере необходимости. Индивидуальные консультации проводятся при подготовке рефератов по выбранным студентами темам. Они проводятся в аудиторной и внеаудиторной (по электронной почте) форме.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины.

7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

Перечень компетенций с указанием этапов их формирования приведен в описании образовательной программы.

Компетенция	Знания, умения, навыки	Процедура оценивания
-------------	------------------------	----------------------

ОПК-13	<p><u>Знать:</u> способы и форматы поиска и хранения данных на компьютере, а также иметь представления о абстракциях основных структур данных (списки, множества и т.п.) и методах их обработки и способах реализации, типы данных</p> <p><u>Уметь:</u> разрабатывать алгоритмы, описывать основные структуры данных, реализовывать методы обработки данных</p> <p><u>Владеть</u> навыками работы с командными интерпретаторами, файловой системой, навыками отладки программ</p>	Коллоквиум, практическая контрольная работа
ОПК-20	<p><u>Знать:</u> современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере для решения профессиональных задач; синтаксис и семантику языка программирования, ограничения и особенности применения вычислительных алгоритмов для решения задач, о методах и технологиях программирования</p> <p><u>Уметь:</u> использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач; работать в современных средах разработки, реализовывать алгоритмы на языке программирования</p> <p><u>Владеть:</u> современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемыми в медиасфере для решения профессиональных задач; основными приемами программирования на современном языке программирования.</p>	Коллоквиум, практическая контрольная работа

7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.

ОПК-13 способностью следовать принципам работы журналиста с источниками информации, знать методы ее сбора, селекции, проверки и анализа, возможности электронных баз данных и методы работы с ними;

Уровень	Показатели (что обучающийся должен продемонстрировать)	Оценочная шкала		
		Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

Пороговый	<p><u>Знать:</u> способы и форматы поиска и хранения данных на компьютере, а также иметь представления о абстракциях основных структур данных (списки, множества и т.п.) и методах их обработки и способах реализации, типы данных</p> <p><u>Уметь:</u> разрабатывать алгоритмы, описывать основные структуры данных, реализовывать методы обработки данных</p> <p><u>Владеть:</u> навыками работы с командными интерпретатором, файловой системой, навыками отладки программ</p>	<p>Демонстрирует слабые знания по основным технологиям поиска и хранения информации на компьютере; имеет представление о типах данных и методах их обработки</p> <p>Умеет: описывать алгоритмы в словесной форме, описывать некоторые основные структуры данных, получать частично необходимую информацию по запросу пользователя, организовать защиту информации;</p> <p>Использовать: приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для соблюдения этических и правовых норм при работе с информацией;</p>	<p><u>Знать:</u> Некоторые основные технологии поиска и хранения информации на компьютере; типы данных и методы их обработки</p> <p><u>Уметь:</u> описывать алгоритмы в словесной форме и в виде блок-схем, описывать основные структуры данных, получать необходимую информацию по запросу пользователя, организовать защиту информации;</p> <p><u>Владеть:</u> некоторыми приемами программирования на современном структурном языке.</p>	<p><u>Знать:</u> основные технологии создания, поиска и хранения информации на компьютере; типы данных и методы их обработки и способы их применения.</p> <p><u>Уметь:</u> Составлять блок-схемы алгоритмов, реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования;</p> <p><u>Владеть:</u> эффективно навыками программирования на определенном языке, навыками применения медиа-технология на практике;</p>

ОПК-20 способностью использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ;

Уровень	Показатели (что обучающийся должен продемонстрировать)	Оценочная шкала		
		Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

<p style="text-align: center;">Пороговый</p>	<p><u>Знать:</u> современную техническую базу и новейшие цифровые техно логии, применя емые в медиа сфередля решения профессиональных задач; синтаксис и семантику языка программирования, ограничения и особенности применения вычислительных алгоритмов для решения задач, о методах и техно логиях программ мирования</p> <p><u>Уметь:</u> использовать современную техническую базу и новейшие циф ровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профес сиональных задач; работать в современных средах разработ ки, реализовывать алгоритмы на языке программи рования</p> <p><u>Владеть:</u> современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемыми в медиасфере для решения профес сиональных задач; основными приемами программирования на современном языке программ мирования.</p>	<p>Имеет неполное представление о современной технической базе и новейших информационных технологиях в медиасфере, о синтаксисе и семантике языка программирования</p> <p><u>Уметь:</u> частично использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профес сиональных задач; составлять простейшие алгоритмы.</p> <p><u>Владеть:</u> навыками создания Web-страниц</p>	<p>Допускает неточности в применении современной технической базы и новейших технологиях, применяемые в проф деятельности, а также в синтаксисе и семантике языка программиро вания., знает особенности некоторых алгоритмов для решения задач и допускает неточности в программировании</p> <p><u>Уметь:</u> пользоваться некоторой современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемые в медиа-сфере, для решения профессиональных задач, реализовывать несложные алгоритмы на языке программирования.</p> <p><u>Владеть:</u> частично методами и технологиями использования новейшей цифровой технической базой; навыками создания несложных Web-сайтов, а также частично владеть основными приемами программирования на современном языке программирования.</p>	<p>Знать: этапы решения зада компьютере, различные типы данных, базовые конструкции изучаемых языков программирования, принципы, методы и технологии структурного модульного и объектно-ор программирования.</p> <p><u>Уметь:</u> пользоваться современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемые профес сиональной и практической деятельности, разрабатывать алгоритмы, реализовывать их на языке программирования, описывать основные структуры данных</p> <p><u>Владеть:</u> эффективно методами и технологиями использования новейшей цифровой технической базой; навыками создания динамических Web-сайтов, а также владеть основными приемами программирования на современном языке</p>
--	--	---	---	---

Если хотя бы одна из компетенций не сформирована, то положительная оценки по дисциплине быть не может.

7.3. Типовые контрольные задания

7.3.1. Примерные темы рефератов:

1. Создание структуры Web-сайта
2. Создание web-страниц средствами Word
3. Создание сайта с редакторе Notepad,
4. Создание сайта с помощью Macromedia Dreamweaver.
5. Создание web-страниц средствами PHP
6. Создание web-страниц средствами CSS.
7. Оценка экономической целесообразности использования HTML-редакторов
Язык разметки текстов HTML
8. Динамический язык разметки текстов DHTML
9. Язык разметки XML
10. Таблицы каскадных стилей CSS
11. Стилиевые таблицы XSL
12. Программирование скриптов на JavaScript
13. Программирование скриптов на VBScript
14. Программирование сайтов на PHP
15. Программирование сайтов на Perl
16. Технология программирования ASP
17. Технология программирования JSP
18. Flash-технологии
19. Фильтрация трафика с помощью Firewall
20. Классификация и характеристика современных языков программирования
21. Тенденции развития технологий и языков программирования
22. Создание линейных алгоритмов

7.3.2. Вопросы к коллоквиуму

1. Что такое тип данных?
2. В чем сходны и чем отличаются друг от друга целые типы данных?
4. Что такое переменная? В чем сходство и различие переменной и константы?
5. Можно ли вещественной переменной присвоить целочисленное выражение?
6. Можно ли переменной целого типа присвоить вещественное выражение?
7. Для чего предназначены операторы ввода и вывода?
8. В чем различие между операторами read и readln? А между операторами write и writeln?
9. Как в программе отмечаются комментарии?
10. Можно ли использовать в программе переменную, которая не была объявлена в разделе переменных?

11. Можно ли использовать для двух разных переменных в программе одно и то же имя?
12. Для чего используются форматирующие параметры при выводе на экран?
13. Что содержит и как исполняется разветвляющийся алгоритм?
14. Может ли быть, чтобы ни одна из ветвей ветвления не была исполнена?
15. Как записывается условный оператор?
16. Для чего используются слова `begin` и `end` в программе?
17. Как записывается оператор выбора?
18. Что такое «цикл»?
19. Что такое «тело цикла» и «итерация»?
20. Какие виды циклов бывают?
21. Сколько раз будет исполнено тело цикла `for...do`, если начальное значение параметра больше конечного?
22. До каких пор будет выполняться цикл с предусловием?
23. До каких пор будет выполняться цикл с постусловием?
24. Какое минимальное количество итераций возможно в цикле с предусловием? А в цикле с постусловием?
25. Можно ли заменить в программе цикл с предусловием кодом с использованием цикла с постусловием? Если можно, то как это сделать?
26. Что такое линейный массив?
27. Что такое значение элемента массива?
28. Что произойдет, если при выполнении программы будет обращение к несуществующему элементу массива? Как можно исправить эту ошибку?
29. Что такое строковый тип данных?
30. Что такое длина строки?
31. Может ли изменяться длина строки во время исполнения программы?
32. Что такое операция конкатенации строк?
33. Что такое подпрограмма?

34. В чем особенности и преимущества процедурного программирования?
35. В чем отличие процедуры от функции?
36. Что такое параметры подпрограммы? Для чего они используются?
37. Что такое алгоритм? Свойства Алгоритма?
38. Способы описания алгоритма
39. Основные конструкции алгоритмического языка
40. Что такое HTML?
41. HTML-теги, атрибуты.
42. Что называется гиперссылкой, гипертекстом, web-страницей?

7.3.3. Примерные вопросы к зачету:

1. Определение алгоритма. Свойства алгоритма. Формы записи алгоритмов. Примеры.
2. Запись алгоритмов блок-схемами. Основные элементы блок-схем.
3. Развитие языков программирования. Обзор языков программирования. Области применения языков программирования. Стандарты языков программирования
4. Объектно-ориентированное проектирование и программирование. Основные принципы. Основные компоненты
5. Стили программирования и методология ООП.
6. Компиляторы. Ассемблеры. Интерпретаторы.
7. Языки программирования и их классификация.
8. Алгоритмы с ветвлением. Пример алгоритма.
9. Алгоритм цикла с предусловием. Пример алгоритма.
10. Алгоритм цикла с постусловием. Пример алгоритма.
11. Алгоритм цикла с управляющей переменной. Пример алгоритма.
12. Основные типы данных
13. Целый и вещественный типы данных. Операции с переменными этого типа.
14. Логический тип данных. Символьный тип данных. Операции с переменными этого типа.
15. Назовите поколения языков программирования и их характеристики.
16. Дайте определение алфавита и лексики языка программирования. Приведите пример.
17. Дайте определение синтаксиса и семантики программирования. Приведите пример.
18. Из каких частей состоит исходная программа.
19. Что такое система программирования. Назовите классы систем программирования.
20. Объясните суть процессов трансляции и компиляции.
21. Что такое библиотеки подпрограмм и для чего их используют.

- 22.Файл. Типы файлов.
- 23.Общие принципы разработки ПО.
- 24.Частотный принцип разработки ПО и принцип модульности.
- 25.Общесистемные принципы разработки ПО.
- 26.Язык программирования Turbo Pascal, Delphi. Структура программы.
- 27.Типы данных, используемые в языке Turbo Pascal, Delphi.
- 28.Язык разметки HTML. Структура программы.
- 29.Теги, используемые в HTML. Атрибуты тегов.
- 30.Выделение фрагментов текста
- 31.Задание размеров символов Web-страницы
- 32.Установка размера текущего шрифта
- 33.. Выравнивание текста по горизонтали
- 34.Использование атрибутов изображения
- 35.Создание таблицы в HTML
- 36.Создание ссылки на другой HTML-документ

Примерные задания для текущего контроля знаний.

Варианты контрольных работ

Вариант 1

1. Запустите Блокнот.
2. Создайте документ HTML со следующими установками:
Название - Моя страница
Заголовок 1 уровня по центру - Мой первый WEB-документ
Заголовок 2 уровня по правому краю - Текст с заголовками и абзацами
1 абзац - Файл 1.HTML
2 абзац - Каталог HTML
3. Сохраните документ под именем 1.HTML.
4. Откройте браузер Internet Explorer.
5. Откройте документ 1.HTML.
При неправильном отображении исправьте документ, сохраните его и просмотрите его снова в браузере.

Вариант 2

1. Запустите текстовый редактор HTML.
2. Откройте документ 1. HTML и отредактируйте его со следующими установками:
Название - Моя вторая WEB-страница
Комментарий - "горизонтальные линии и эскейп-последовательности"
Заголовок 2 уровня по центру - "Мой второй WEB-документ"
Заголовок 4 уровня по центру -
<Текст с линиями и эскейп-последовательностями >
абзац -

"Файл 2.HTML"

перевод на новую строку

тонкая горизонтальная линия на весь экран

"Каталог HTML"

перевод на новую строку

толстая горизонтальная линия 50% от ширины экрана

3. Сохраните документ под именем 2.HTML.

4. Откройте в браузере Internet Explorer документ 2.HTML.

Вариант 3

1. Запустите текстовый редактор HTML.

2. Создайте новый документ по образцу, используя форматирование текста физическими и логическими стилями.

3. Сохраните его под именем 3.HTML.

4. Откройте браузер Internet Explorer.

5. Откройте документ 3.HTML.

Посмотреть пример упражнения

Вариант 4

1. Запустите текстовый редактор HTML.

2. Откройте файл 3.HTML и отредактируйте его, используя различные виды списков.

3. Сохраните его под именем 4.HTML.

4. Просмотрите в браузере Internet Explorer документ 4.HTML.

Посмотреть пример упражнения

Вариант 5

1. Откройте файл 4.HTML и отредактируйте его с гиперссылками для переходов:

Моя биография - на файл 1.HTML

Рассказ о моей семье - на файл 2.HTML

Несколько фотографий - на сайт www.mail.ru.

2. Создайте анкер в начале страницы с именем TOP.

3. Создайте гиперссылку В начало страницы в конце документа с переходом на анкер TOP.

4. Создайте гиперссылку ivan@server.ru для перехода в почтовую программу.

5. Сохраните файл под именем 5.HTML и просмотрите в браузере.

Вариант 6

1. Откройте файл 5.HTML.

2. Вставьте в страницу изображение из файла [picture.gif](#) с альтернативным текстом Моя картинка.

3. Сделайте это изображение гиперссылкой на сайт www.yandex.ru.

4. Сохраните файл под именем 6.HTML и просмотрите в браузере.

Вариант 7

1. Откройте файл 6.HTML.
2. Выполните установки цветовой гаммы:
фон страницы - серого цвета,
текст - зеленого цвета,
гиперссылку - синего цвета,
использованную гиперссылку - голубого цвета,
наведение на гиперссылку - красного цвета.
3. Сделайте фон страницы с помощью файла изображения background.gif.
4. Сохраните файл под именем 7.HTML и просмотрите в браузере.

Вариант 8

1. Откройте файл 7.HTML.
2. Выполните установки с помощью МЕТА-инструкций:
Ключевые слова - увлечения, фотографии, друзья, семья
Содержание страницы - Знакомство с моими увлечениями и биографией
Текст в кодировке Windows.
3. Выполните установки другой цветовой гаммы.
4. Сохраните файл под именем 8.HTML и просмотрите в браузере.
5. Создайте слайд-демонстрацию путем циклического перехода из этого файла к 7.HTML и обратно.

Вариант 9

1. Откройте файл 6.HTML.
 2. С помощью таблицы разместите картинку по центру страницы.
 3. Сохраните файл под именем 9.HTML и просмотрите в браузере.
- Посмотреть пример упражнения

Вариант 10

1. Создайте новый файл 10.HTML со следующей таблицей:
Ширина таблицы - 500
Ширина 1 ячейки - 150
Ширина 2 ячейки - 350.
- Посмотреть пример упражнения

Вариант 11

1. Создайте новый файл 10.HTML со следующей таблицей:
Ширина таблицы - 500
Ширина 1 ячейки - 150
Ширина 2 ячейки - 350.

2.Отредактируйте файл 10.HTML, вставив в соответствующие ячейки таблицы информацию из файла 6.HTML, и сохраните под именем 11.HTML.

Посмотреть пример упражнения

Вариант 12

1. Создайте новый файл 12.HTML.
2. С помощью форм разместите в нем 3 кнопки по центру страницы.
Моя биография - на файл 11.HTML
Рассказ о моей семье - на файл 10.HTML
Несколько фотографий - на сайт www.yandex.ru.
3. В файлах 10.HTML и 11.HTML сделайте возможным переход по кнопкам назад на файл 12.HTML.
4. Сохраните все файлы.

Вариант 13

1. Создайте новый файл 13.HTML с формой заполнения **Данных о себе**.
2. С помощью INPUT и типа элемента TEXT создайте 2 поля для ввода фамилии и имени.
3. С помощью INPUT и типа элемента PASSWORD создайте поле для ввода ИНН длиной 25 чисел.
4. С помощью INPUT и типа элемента RADIO создайте 4 радиокнопки для выбора возраста:
17-23
24-30
31-35
36-40
5. С помощью INPUT и типа элемента CHECKBOX создайте 4 кнопки для определения любимых занятий:
чтение книг
просмотр фильмов
игра на компьютере
прогулка на природе
6. Создайте кнопку для очистки полей формы.

Вариант 14

1. Создайте новый файл 14.HTML с формой заполнения **Сведений о месте своего проживания**.
2. Создайте радиокнопки для выбора континента.
3. С помощью SELECT создайте поля для выбора страны.
4. С помощью SELECT создайте поля для выбора города.
5. Создайте кнопки с независимой фиксацией для определения погодных условий в стране.

(копия 16_3.HTML)

Данные о себе - на файл 13.HTML

Местожительство - на файл 14.HTML

Сообщение - на файл 15.HTML

7. В файле 17_1.HTML (копия файла 16_1.HTML) сделайте один рисунок с гиперссылкой на сайт www.piter.com, чтобы сайт загружался в отдельном окне.

Примерные тесты по основам программирования

Тест 1. Алгоритмы и его свойства.

Вопрос 1. Алгоритм — это

Ответ 1. правила выполнения определенных действий

Ответ 2. ориентированный граф, указывающий порядок выполнения некоторого набора команд

Ответ 3. описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов

Ответ 4. набор команд для компьютера

Вопрос 2. Свойством алгоритма является

Ответ 1. результативность

Ответ 2. цикличность

Ответ 3. возможность изменения последовательности выполнения алгоритма

Ответ 4. возможность выполнения алгоритма в обратном порядке

Вопрос 3. Свойство алгоритма, заключающееся в том, что каждое действие и алгоритм в целом должны иметь возможность завершения

Ответ 1. дискретность

Ответ 2. детерминированность

Ответ 3. конечность

Ответ 4. массовость

Вопрос 4. Алгоритмом является

Ответ 1. инструкция сканера

Ответ 2. фотография сканера

Ответ 3. электрическая схема сканера

Ответ 4. блочная схема сканера

Вопрос 5. Алгоритм называется линейным, если

Ответ 1. он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий

Ответ 2. ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

Ответ 3. его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий

Ответ 4. он представим в табличной форме

Вопрос 6. Алгоритм включает в себя ветвление, если

Ответ 1. он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий

Ответ 2. ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

Ответ 3. его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий

Ответ 4. он представим в табличной форме

Вопрос 7. Алгоритм включает в себя цикл, если

Ответ 1. он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий

Ответ 2. ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

Ответ 3. его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий

Ответ 4. он представим в табличной форме

Вопрос 8. Алгоритм включает в себя цикл «while ... do», если

Ответ 1. он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий k раз

Ответ 2. ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

Ответ 3. его команды выполняются, пока истинно условие

Ответ 4. его команды выполняются, пока ложно условие

Вопрос 9. Алгоритм включает в себя цикл «repeat ... until», если

Ответ 1. он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий k раз

Ответ 2. ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий

Ответ 3. его команды выполняются, пока истинно условие

Ответ 4. его команды выполняются, пока ложно условие

Вопрос 10.Чему будет равно значение переменной X после выполнения команды $X:=X+2$, если до выполнения оно было равно 3

Ответ 1. 2

Ответ 2. 3

Ответ 3. 5

Ответ 4. 7

Вопрос 11.Определите значение переменной b после выполнения следующего фрагмента программы, где a и b — вещественные переменные: $a:=5$; $b:=5+5*a$; $b:=b/2*a$

Ответ 1. 3

Ответ 2. 5

Ответ 3. 75

Ответ 4. 125

Вопрос 12.Определите значение переменной c после выполнения фрагмента программы: $a:=100$; $b:=30$; $a:=a-b*3$; Если $a>b$ то $c:=a-b$ иначе $c:=b-a$;

Ответ 1. 20

Ответ 2. 70

Ответ 3. -20

Ответ 4. 180

Вопрос 13.Какое из высказываний можно рассмотреть как циклическую конструкцию

Ответ 1. переход дороги по сигналу светофора

Ответ 2. сбор грибов в лесу

Ответ 3. чистка зубов перед сном

Ответ 4. бесцельная прогулка по улице

Вопрос 14.Чему будет равно значение переменной k после выполнения алгоритма $m:=1$; $k:=0$; Пока $(m<5)$ делай $[m:=m+1$; $k:=k+m]$

Ответ 1. 9

Ответ 2. 14

Ответ 3. 10

Ответ 4. 13

Вопрос 17.Перегруженные функции:

Ответ 1. являются группой функций, имеющих одно и то же имя;

Ответ 2. имеют одинаковое количество аргументов и их типы;

Ответ 3. облегчают процесс программирования;

Ответ 4. могут не выдержать нагрузки.

Вопрос 18.Значение аргумента по умолчанию:

Ответ 1. может использоваться вызывающейся программой;

Ответ 2. может использоваться функцией;

Ответ 3. должно быть константой;

Ответ 4. должно быть значением переменной.

Вопрос 19.Функции могут иметь доступ к глобальной переменной, расположенной в одном файле с ними, если

Ответ 1. функции, определенные после переменных

Ответ 2. функции, определенные в любом месте программы

Ответ 3. функции, определенные до объявления переменных

Ответ 4. все функции, определенные в программе

Вопрос 20. Какие функции имеют доступ к локальной переменной?

Ответ 1. функции, определенные в программе

Ответ 2. функции, имеющие в качестве параметра тип, соответствующий типу локальной переменной

Ответ 3. функции, в которых она определена

Ответ 4. функции, имеющие в объявлении тип void

Тест 2. Гипертекстовые технологии. Язык разметки HTML

1. Что такое HTML-программа?

1. Документ, который показывает браузер.
2. Интернетовская web-страница.
3. Текст на языке HTML.
4. Список тегов.

2. Кто выполняет HTML-программу?

1. Человек.
2. Компилятор.
3. Браузер.
4. Windows.

3. Записывая на HTML абзац, Вы между двумя словами поставили пять пробелов. Сколько пробелов Вы увидите в браузере?

1. Пять.
2. Один.
3. Ни одного.
4. Два.

4. Текст на HTML выглядит следующим образом:

`<P>`

Пришла

осень.

`</P>`

Как покажет этот текст браузер?

1. В две строки.
2. В одну строку с двумя пробелами.
3. В одну строку с одним пробелом.
4. Не покажет вовсе.

5. Какие из трех программ задают вывод текста в две строки?

а) *Программа 1*

`<P>`

Пришла `
`

осень.`
`

`</P>`

б) *Программа 2*

`<P>`

Пришла `
`

осень.

`</P>`

в) *Программа 3*

`<P>`

Пришла `
`осень.

`</P>`

1. 1
2. 2
3. 3

6. Какой дескриптор определяет начало HTML - документа

1. `<HTM<`
2. `<TITLE>`
3. `<HTML>`
4. `<H1>`

7. Какой дескриптор определяет название Web - страницы

1. `<HTM<...</HTM<`
2. `<TITLE>...</TITLE>`
3. `<HTML>...</HTML>`
4. `<H1>...</H1>`

8. Сколько уровней заголовков существует

1. 3
2. 6

3. 7

9. По умолчанию текст отображается на экране шрифтом уровня ...

1. <H1>
2. <H2>
3. <H3>
4. <H6>

10. Какой из перечисленных дескрипторов обозначает начало абзаца

1.

2. <P>
3. <H1>

11. Какой из перечисленных дескрипторов вводит новую строку

1.

2. <P>
3. <H1>

12. После каких дескрипторов (из перечисленных ниже) не обязательно использовать закрывающий дескриптор

1. <TITLE>
2.

3.
4. <P>

13. Какие из перечисленных дескрипторов задают жирный шрифт

1. ...
2. <I>... </I>
3. <U>... </U>

14. Какие из перечисленных дескрипторов задают курсив

1. ...
2. <I>... </I>
3. <U>... </U>

15. Какие из перечисленных дескрипторов задают подчеркивание текста

1. ...
2. <I>... </I>
3. <U>... </U>

16. Как отобразится текст на экране <P ALIGN="JUSTIFY">На моей страничке Вы можете найти

1. по центру
2. по левому краю экрана
3. по правому краю экрана
4. по ширине

17. Что обозначает дескриптор <PRE>... </PRE>

1. вставляет пустую строку
2. задает самостоятельное форматирование текста
3. располагает равномерно текст

18. Какой командой задается размер шрифта

1. <FONT=3>...
2. ...
3. ...

19. Что выполняет данная команда ...

1. задает цвет шрифта
2. задает тип шрифта
3. задает фон

20. Какая из ниже перечисленных команд увеличивает размер шрифта текста

1. <BIG>...</BIG>
2. ^{...}
3. _{...}
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

21. Какой размер шрифта у данного текста?

 Пришла осень.

1. Размер шрифта равен 4.
2. Размер шрифта равен 8.
3. Размер шрифта равен 5.
4. Размер шрифта равен 7.

22. Какая команда уменьшает размер шрифта текста

1. <BIG>...</BIG>
2. ^{...}
3. _{...}
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

23. Какая из ниже перечисленных команд выводит текст в виде верхнего индекса

1. <BIG>...</BIG>
2. ^{...}
3. _{...}
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

24. Какая из ниже перечисленных команд выводит текст в виде нижнего индекса

1. <BIG>...</BIG>
2. ^{...}
3. _{...}
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

25. Какая из ниже перечисленных команд выводит зачеркнутый текст

1. <BIG>...</BIG>
2. ^{...}
3. _{...}
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

26. Какие из перечисленных тегов задают размер шрифта?

1. <P ALIGN=5>...</P>
2. <OL TYPE START=5>...
3. <H5>...</H5>
4. ...

27. Какая из ниже перечисленных команд задает цвет текста

1. <BODY BGCOLOR="RED" TEXT="#FFFFFF">...</BODY>

2. ...
3. ...
4. <BODY BGCOLOR="#FF5678">...</BODY>

28. Какая из ниже перечисленных команд задает цвет фона

1. <BODY BGCOLOR="RED" TEXT="#FFFFFF">...</BODY>
2. ...
3. ...
4. <BODY BGCOLOR="#FF5678">...</BODY>

29. Какая программа, из ниже перечисленных, формирует список?

Все, что может испортиться - портится.
Все, что не может испортиться - портится тоже.

1. Программа 1

```
<UL TYPE=DISC>  
<LI>...  
<LI>...  
</UL>
```

2. Программа 2

```
<UL TYPE=CIRCLE>  
<LI>...  
<LI>...  
</UL>
```

3. Программа 3

```
<UL TYPE=SQUARE>  
<LI>...  
<LI>...  
</UL>
```

30. Какая программа, из ниже перечисленных, формирует список?

Все перемешать.
Подать к столу.

1. Программа 1

```
<UL TYPE=I START=5>  
<LI>...  
<LI>...  
</UL>
```

2. Программа 2

```
<OL TYPE=I START=5>  
<LI>...  
<LI>...  
</OL>
```

3. Программа 3

```
<OL TYPE=V>  
<LI>...  
<LI>...  
</OL>
```

4. Программа 4

```
<OL TYPE=I START=V>  
<LI>...  
<LI>...  
</OL>
```

31. Какая программа, из ниже перечисленных, формирует список?

1. Закон избирательного тяготения. Предмет упадет таким образом, чтобы нанести наибольший ущерб.
Следствие Дженнинга. Вероятность того, что бутерброд упадет маслом вниз прямо пропорциональна стоимости ковра.
Следствие Клипштейна. Уронят самую хрупкую деталь.
2. Любой предмет, если его уронят, закатывается в самый недоступный угол.
Следствие. Закатываясь в угол, он ударит Вас по пальцам ноги.

1. Программа 1

```
<UL TYPE=1 START=1>  
<LI>
```

2. Программа 2

```
<OL TYPE=1 START=1>  
<LI>...
```



```
<OL TYPE=DISC>
  <LI>...
  <LI>...
</OL>
<LI>...
<OL TYPE=DISC>
  <LI>...
</OL>
</UL>
```

3. Программа 3

```
<OL TYPE=1 START=1>
<LI>...
  <UL TYPE=DISC>
    <LI>...
    <LI>...
  </UL>
<LI>...
  <UL TYPE=DISC>
    <LI>...
  </UL>
</OL>
```

```
<UL TYPE=DISC>
  <LI>...
</UL>
<LI>...
  <UL TYPE=DISC>
    <LI>...
    <LI>...
  </UL>
</OL>
```

4. Программа 4

```
<OL TYPE=1 START=1>
<LI>...
  <UL TYPE=DISC>
    <LI>...
  </UL>
<LI>...
  <UL TYPE=DISC>
    <LI>...
  </UL>
</OL>
```

32. Какие из перечисленных ниже тегов отображают заголовок таблицы

1. <TABLE>...</TABLE>
2. <CAPTION>...</CAPTION>
3. <TR>...</TR>
4. <TH>...</TH>
5. <TD>...</TD>

33. Какие из перечисленных ниже тегов определяют строку таблицы

1. <TABLE>...</TABLE>
2. <CAPTION>...</CAPTION>
3. <TR>...</TR>
4. <TH>...</TH>
5. <TD>...</TD>

34. Какие из перечисленных ниже тегов определяют текст каждой ячейки таблицы

1. <TABLE>...</TABLE>
2. <CAPTION>...</CAPTION>
3. <TR>...</TR>
4. <TH>...</TH>
5. <TD>...</TD>

35. Что задает ключевое слово BORDER в теге <TABLE>

1. Количество строк в таблице
2. Количество столбцов в таблице
3. Размер толщины линии таблицы

36. Для объединения нескольких строк в таблице (см. рис. 1) необходимо ключевое слово

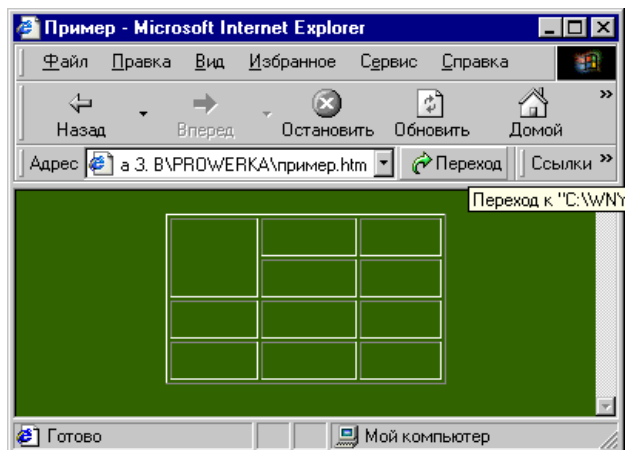


рис.1

1. ROWSPAN
2. COLSPAN

37. Для объединения нескольких строк в таблице (см. рис. 2) необходимо ключевое слово

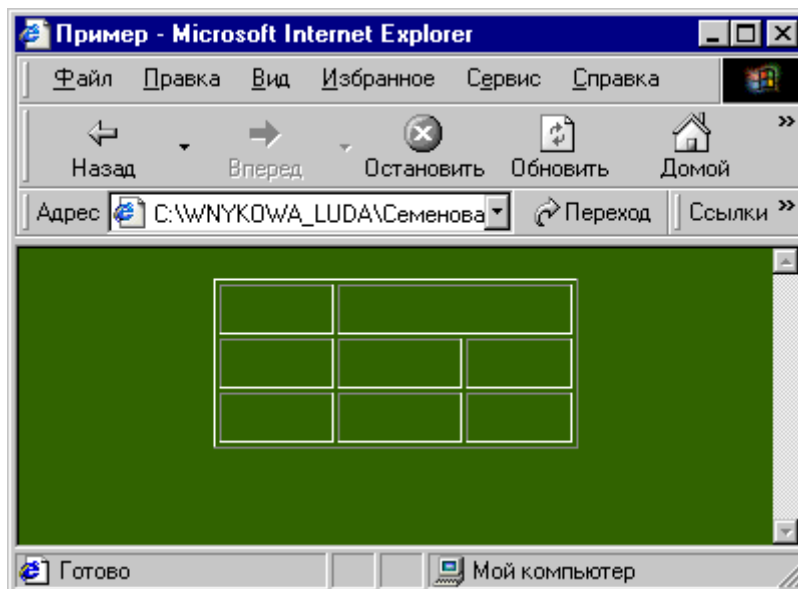


рис. 2

1. ROWSPAN
2. COLSPAN

38. Какая из ниже перечисленных команд выравнивает текст для всей таблицы

1. <TR ALIGN="TOP">
2. <TABLE ALIGN="LEFT">
3. <TD ALIGN="CENTER">

39. Какая из ниже перечисленных команд выравнивает текст для строки

1. <TR ALIGN="TOP">
2. <TABLE ALIGN="LEFT">
3. <TD ALIGN="CENTER">

40. Какая из ниже перечисленных команд выравнивает текст для ячейки

1. <TR ALIGN="TOP">
2. <TABLE ALIGN="LEFT">
3. <TD ALIGN="CENTER">

41. Какая из ниже перечисленных команд задает линию

1.

2. <HR>
3. <SR>
4. <HR NOCHADE>

42. Какая из ниже перечисленных команд задает цвет фона

1. <BODY BGCOLOR="RED" TEXT="#FFFFFF">...</BODY>
2. ...
3. ...
4. <BODY BGCOLOR="#FF5678">...</BODY>

43. Какой из ниже перечисленных команд можно разместить графику на странице

1. ...
2. ...
3.
4.
5.

44. Какой из ниже перечисленных команд можно задать альтернативный текст к графике

1. ...
2.
3. ...
4.

45. Какая из ниже перечисленных команд располагает текст по середине изображения

1. Собака
2. Собака
3. Собака
4. Собака
5. Собака
6. Собака
7. Собака

46. Какая из ниже перечисленных команд задает размер изображения

1. ...
2. ...
3.
4.
5.

47. Какая из ниже перечисленных команд задает в качестве фона графическое изображение

1. <BODY BGCOLOR="dog.gif">
2. <BODY BACKGROUND="dog.gif">
3. ...
4. ...
5.

48. Что выполняет данная команда

Собака

1. выравнивает изображение по левому краю страницы, строки текста выводятся справа от изображения
2. выравнивает нижнюю границу строки посередине изображения
3. выравнивает изображение по самому высокому элементу в строке
4. выравнивает нижнюю границу строки по нижней границе изображения

49. Какая из ниже перечисленных команд устанавливает отступы от левой и правой сторон изображения

1. `...`
2. `...`
3. ``
4. ``
5. ``

50. Какая из ниже перечисленных команд размещает пиктограмму на странице

1. `...`
2. ``
3. ``
4. `...`
5. ``

51. Какая из ниже перечисленных команд устанавливает отступы от верхней и нижней сторон изображения

1. `...`
2. `...`
3. ``
4. ``
5. ``

52. Какая из ниже перечисленных команд позволяет включить в web-страницу звук

1. `...`
2. `...`
3. `...`
4. `...`
5. `...`

53. Какая из ниже перечисленных команд позволяет включить в web-страницу видео

1. `...`
2. `...`
3. `...`
4. `...`
5. `...`

54. Какая из ниже перечисленных команд верно записана

1. `"mailto:Dkurs@newmail.ru"`
2. `Отправьте сообщение по почте`
3. ` Отправьте сообщение по почте`
4. ` Отправьте сообщение по почте`

55. Какая из ниже перечисленных команд создает гиперссылку на местную страницу содержащую прогноз погоды

1. `Прогноз погоды`

2. `Прогноз погоды`
3. `Прогноз погоды`
4. `Прогноз погоды`
5. `Прогноз погоды`

56. Какая из ниже перечисленных команд создает гиперссылку на страницу в WWW содержащую прогноз погоды

1. `Прогноз погоды`
2. `Прогноз погоды`
3. `Прогноз погоды`
4. `Прогноз погоды`
5. `Прогноз погоды`

57. Какая из ниже перечисленных команд создает гиперссылку на страницу по якорю содержащую прогноз погоды

1. `Прогноз погоды`
2. `Прогноз погоды`
3. `Прогноз погоды`
4. `Прогноз погоды`
5. `Прогноз погоды`

58. Какое из ниже перечисленных ключевых слов задает цвет текста ссылки в момент щелчка по ней мышью

1. LINK
2. VLINK
3. ALINK

59. Какое из ниже перечисленных ключевых слов задает цвет текста ссылки по которой еще не было перемещения

1. LINK
2. VLINK
3. ALINK

60. Какое из ниже перечисленных ключевых слов задает цвет текста ссылки на которой уже побывал посетитель

1. LINK
2. VLINK
3. ALINK

61. Какая команда из ниже перечисленных задает изменение цвета текста ссылки

1. `<TEXT="#ff0055" LINK="red" VLINK="green" ALINK="gold">`
2. `<BODY TEXT="#ff0055" LINK="red" VLINK="green" ALINK="gold">`
3. `<LINK="red" VLINK="green" ALINK="gold">`

62. Какой цвет текста ссылки по умолчанию

1. фиолетовый
2. синий
3. голубой
4. черный
5. сиреневый

63. Какая команда из ниже перечисленных задает в качестве гиперссылки изображение

1. ``
2. ``

3. ``
4. ``
5. ``

7.4. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и (или опыта) деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Общий результат выводится как интегральная оценка, складывающаяся из текущего контроля – 30% и промежуточного контроля -70%.

Текущий контроль по дисциплине включает:

- посещение занятий - 20 баллов,
- участие на практических занятиях - 40 баллов,
- выполнение домашних работ—40 баллов.

Промежуточный контроль по дисциплине включает:

- устный опрос - 50 баллов,
- практическая контрольная работа - 50 баллов.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

а) основная литература:

1. Яшин, Владимир Николаевич. Информатика: программные средства персонального компьютера: Учебное пособие [Электронный ресурс] / Владимир Николаевич. - Москва: ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2014. - 236 с. Режим доступа: <http://znanium.com/go.php?id=407184>
2. Степанов, Анатолий Николаевич. Информатика : базовый курс для студентов гуманитарных специальностей вузов: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по гуманитарным и социально-экономическим направлениям и специальностям / А. Н. Степанов. - 6-е изд. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 719 с.
3. Галин А. Б., Панов Ю. В., Рашидова Е. В., Садовой Н. Н., Соболев Б. В. Информатика – М.:Феникс, 2010.
4. Д. Кнут Искусство программирования, том 1. Основные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.1. Fundamental Algorithms. — 3-е изд.—М.: «Вильямс», 2006.— С.720
5. Д. Кнут Искусство программирования, том 2. Получисленные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.2. Seminumerical Algorithms. — 3-е изд.— М.:«Вильямс», 2007.— С.832.
6. Д. Кнут. Искусство программирования, том 3. Сортировка и поиск = The Art of Computer Programming, vol.3. Sorting and Searching.— 2-е изд.—М.:«Вильямс», 2007.— С.824.
7. Д. Кнут Искусство программирования, том 4, А. Комбинаторные алгоритмы, часть 1 = The Art of Computer Programming, Volume 4A: Combinatorial Algorithms, Part 1.—М.:«Вильямс», 2013.— 960с.
8. Смирнова И. “Начала Web-дизайна, Санкт-Петербург, БХВ, 2004г

б) дополнительная литература

1. Наур.Наука программирования. М., Мир, 2002.
2. Тарский М. Методология программирования. М., Мир, 2001.
3. Алексеев В. Е. Вычислительная техника и программирование. Практикум по программированию : практ. пособие / В. Е. Алексеев, А. С. Ваулин, Г. Б. Петрова. М. : Высш. шк., 1991. – 400 с
4. Дайитбегов Д.М., Черноусов Е. А. Основы алгоритмизации и алгоритмические языки : Учебник для вузов-4-е изд., перераб. и доп. – М. : Финансы и статистика, 2002 . – 495 с.
5. Захаркина В.В. “Основы создания Web-страниц”, методическое пособие, СПб. - 2000 г.
6. Хольцшлаг, М. Языки HTML и CSS: для создания Web-сайтов: [пер. с англ.] /М. Хольцшлаг.—М.: Триумф, 2006.—303 с: ил.— (Серия "Официальный учебный курс).
7. Колберн, Рейф. Освой самостоятельно CGI-программирование за 24 часа: [учебное пособие] / Р. Колберн ; [пер. с англ. и ред. А. В. Ковалевского].—М. [и др.]: Издательский дом "Вильямс", 2001.—368 с: ил.—(Руководство для начинающих).—Доп. тит. л. на англ. яз.—ISBN 5-8459-0119-7.
8. Александров, Андрей Витальевич. Создание Web-страниц и Web-сайтов : современный самоучитель / А. В. Александров, Г. Г. Сергеев, С. П. Костин.—10 М.: Триумф, 2008.—288 с: ил+ 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).— (Современный самоучитель).
9. Ноден П., Китте К. Алгебраическая алгоритмика (с упражнениями и решениями): пер. с фран. М.: Мир, 2009. - 720 с.
10. Дж. Макконнелл. Основы современных алгоритмов: М: Техносфера, 2006.- 340с.
11. Андреев, А. Эволюция современных языков программирования / А. Андреев // Мир ПК. – 2001. – № 3. – (<http://www.osp.ru/pcworld/2001/03 /056.htm>)
12. Информатика: учебник / под ред. проф. Н.В. Макаровой. – М.: Финансы и статистика, 1997. – 768 с.
13. Кауфман, В. Языки программирования. Концепции и принципы. / В. Кауфман. – М.: Радио и связь, 1999. – 231 с.
14. Коцюбинский, А.О. Хрестоматия работы на компьютере: практ. пособ. / А.О. Коцюбинский, С.В. Грошев.– М.: Изд-во «ТРИУМФ», 2001. – 640 с.
15. Гедранович, В.В., Змеева Ю.В.. Основы информатики и вычислительной техники: учеб.-метод. комплекс: в 2 ч. / Минск: Изд-во МИУ, 2006. – Ч. 2. – 162 с.
16. И. Севостьянов. Поисковая оптимизация. Практическое руководство по продвижению сайта в Интернете Издательство: Питер, - 2010. - 240 с.
17. Дэвид Кроудер Создание веб-сайта для чайников: Диалектика, Вильямс. - 2009. - 352с.
18. Костюк Ю. Л. / Фукс И. Л. Основы разработчи алгоритмов. Элективный курс. Учебное пособие: Издательство: БИНОМ. Лаборатория знаний.-2010.— С.286
19. И. Красиков, И. Красикова. Алгоритмы. Просто как дважды два. 2007 год. 247 стр.
20. Альфред В. Ахо и др. Структуры данных и алгоритмы. 2000 год. 380 стр

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»,

необходимых для освоения дисциплины.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.sitem.ru/book.html>
- 2.. <http://www.webprojects.ru/useful/publications/sites/99>
- 3.Портал: Компьютерные технологии. <http://ru.wikipedia.org/wiki>.
- 4.Лекции по информационным технологиям.
<http://www.studfiles.ru/dir/cat32/subj1177/file9556/view96773.html>.
- 5.<http://flash-library.narod.ru/Ch-Informatics/lektion/lektion6.html>
6. www.vvs.ispu.ru
7. w3.org
8. <http://ru.wikipedia.org>
9. html.manual.ru
10. htmlbook.ru
11. ru.html.net
12. postroika.ru
13. w3schools.com
14. on-line-teaching.com
15. CSS-school.ru
16. for-css.ru
17. css-style.su
18. javascript.ru
19. php.net
20. php.ru
21. php.su
22. perl.org
23. perl.far.ru
24. perl.apache.org
25. perl6.ru
26. asp.net
27. cgi.com

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

Одной из ведущих тенденций в реформировании отечественного университетского образования, и в связи с переходом на 2-х ступенчатую систему подготовки кадров высшего образования является видение современного выпускника творческой личностью, способного самостоятельно осваивать интенсивно меняющееся социально-духовное поле культуры. Данная тенденция предполагает поиск такой модели профессиональной подготовки, в которой образовательный процесс обеспечивал бы сопряженность содержания обучения с организованной (контролируемой) самостоятельной работой

студентов в развитии их индивидуальных способностей и учетом интересов

профессионального самоопределения, самореализации. Изучение базового курса «Основы программирования» предполагает приобретение практических навыков по сбору, поиску, обработке, хранению и т.п. правовой информации на лабораторных

занятиях. Конспекты лекций служат основой для подготовки к практическим занятиям. Самостоятельная работа студентов состоит в повторении по конспекту начитанного теоретического материала и получение дополнительных сведений по тем же учебным вопросам из рекомендованной и дополнительной литературы, а также выполнение тестовых заданий по пройденным темам на практическим работам.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине: «Основы программирования», необходимы:

Системное программное обеспечение: ОСWindows 7, ОСWindows 8;ОСWindows 10;

Прикладное программное обеспечение: MSOffice 2007, Office 2010;Office 2013.

Сетевые приложения: электронная почта, поисковые системы Google, Yandex и др.;

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

Для проведения лекционных занятий на факультете необходима аудитория на 25-35 мест, оборудованная ноутбуком, экраном и цифровым проектором. Для проведения практических занятий на факультете необходима аудитория на 20-30 мест, оснащенная персональными компьютерами с соответствующим программным обеспечением.