

УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ НАУКИ І ТЕХНОЛОГІЙ



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Голова приймальної комісії,
в.о. Ректора УДУНТ, професор

Костянтин СУХИЙ

« 26 » квітня 2024 року

ПРОГРАМА

фахового вступного випробування
для здобуття освітнього ступеня бакалавра
за освітньо-професійною програмою «Комп'ютерні науки»
спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»

Дніпро – 2024

РОЗРОБЛЕНО ТА ВНЕСЕНО: ННІ «Придніпровська державна академія будівництва та архітектури».

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ:

Пономарьова О.А., к.т.н., зав. кафедри комп'ютерних наук, інформаційних технологій та прикладної математики

Вельмагіна Н.О., к.ф.-м. н., доцент кафедри комп'ютерних наук, інформаційних технологій та прикладної математики

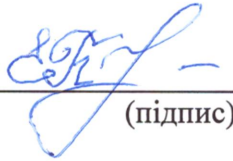
Шибко О.М., к.т.н., доцент, доцент кафедри комп'ютерних наук, інформаційних технологій та прикладної математики

Плахтій Є.Г., ст. викладач каф. доцент кафедри комп'ютерних наук, інформаційних технологій та прикладної математики

Програма затверджена на засіданні кафедри **Комп'ютерних наук, інформаційних технологій та прикладної математики.**

Протокол від « 19 » квітня 2024 року № 8

Завідувач кафедри



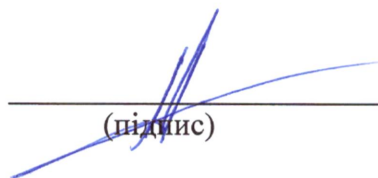
(Олена ПОНОМАРЬОВА)
(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

« 19 » квітня 2024 року

Схвалено навчально-методичною радою факультету **Інформаційних технологій та механічної інженерії**

Протокол від « 23 » квітня 2024 року № 4

Голова

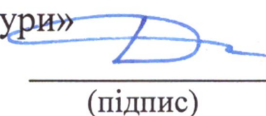


(Олександр ЛИХОДІЙ)
(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Погоджено:

в.о. директора ННІ «Придніпровська державна академія будівництва та архітектури»

д.т.н., проф.



(Владислав ДАНИШЕВСЬКИЙ)
(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

ВСТУП

Програма вступних випробувань складена відповідно до освітньої програми підготовки бакалаврів спеціальності 122 «Комп'ютерні науки».

1. МЕТА ТА ЗАДАЧІ ВИПРОБУВАНЬ

1.1. *Метою вступних випробувань* є перевірка і оцінка знань абітурієнтів з нормативних дисциплін професійної підготовки і дисциплін за вибором вищого навчального закладу.

1.2. *Основними задачами вступних випробувань* є виявити якість знань абітурієнта, теоретичну і практичну підготовку абітурієнтів до вирішення професійних задач, що відповідають кваліфікації бакалавра.

1.3. Згідно з вимогами освітньої програми студенти повинні:

знати:

- поняття алгоритму;
- способи подання алгоритмів;
- базові поняття мови програмування С;
- методи реалізації алгоритмів лінійної, розгалуженої та циклічної структур;
- особливості об'єктно-орієнтованої мови програмування (С++, С#);
- основні концепції ООП (інкапсуляція, поліморфізм, спадкування).

вміти:

- складати на мові С/С++ алгоритми лінійних, розгалужених та циклічних структур;
- описувати класи, їх атрибути і методи;
- розуміти призначення та використовувати конструктори, деструктори, перевантажені функції та оператори;
- використовувати при розробці класів інкапсуляцію, поліморфізм та спадкування (у т.ч. множинне).

2. ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДО ВСТУПНОГО ВИПРОБУВАННЯ

Дисципліна 1. Алгоритмізація та програмування

Архітектура комп'ютерів, принципи фон Неймана. Програмне забезпечення та його компоненти. Поняття алгоритму та типові алгоритмічні структури програмування. Графічне представлення алгоритму. Позиційні системи числення. Типи даних. Вирази і оператори. Оператори розгалуження. Інструкції і цикли. Інструкції if-else. Цикли for, while, do-while. Методологія розробки програм: висхідне та низхідне програмування. Рекурсія. Організація баз даних (масиви, рядки, структури) та алгоритми їх оброблення. Файлові структури даних. Динамічні структури даних (списки, черги, бінарні дерева) та алгоритми їх оброблення. Алгоритмізація типових обчислювальних задач.

2. Об'єктно-орієнтоване програмування.

Основні концепції ООП: абстракція даних, інкапсуляція, успадкування, поліморфізм. Класи і об'єкти в ООП. Синтаксис опису класів. Конструктори і деструктори. Множинне успадкування в ООП: означення, приклад. Перезавантаження функцій, конструкторів і операторів в ООП. Консольні застосування та застосування, що керуються подіями. Делегати. Властивості. Події та обробники подій. Інтерфейсне та функціональне наслідування. Змінні структурної семантики та семантики, що базується на посиланнях. Анонімні типи та анонімні методи. Параметри методів за значенням та посиланням. Абстрактні класи та інтерфейси. Засоби створення типів в C# та C++ . Змінні та об'єкти. Змінні структурної семантики та семантики, що базується на посиланнях. Масиви в C# та C++. Коваріація і контрваріація. Варіації типів узагальнень в C#, Java або VB.

3. ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОВЕДЕННЯ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІЮВАННЯ ФАХОВОГО ВСТУПНОГО ВИПРОБУВАННЯ

Фахове вступне випробування проводиться у письмовій тестовій формі. Кожного року перелік тестових питань оновлюється на 30%. Абітурієнт на початку випробування отримує пакет документів, до складу якого входять: екзаменаційний білет, аркуш відповідей та вкладка. Екзаменаційний білет містить 15-ть питань та по 5-ть фіксованих відповідей до кожного питання (тільки одна відповідь є правильною).

Протягом фіксованого часу вступнику належить виконати запропоновані тестові завдання. На виконання завдань надається 60 хвилин.

Усі відповіді повинні бути занесені до основного поля аркуша відповідей у вигляді будь-якої позначки в області чотирикутника, що відповідає номеру правильної, на вашу думку, відповіді.

Якщо вступник зробив помилку на основному полі аркуша відповідей, необхідно виправити їх, скориставшись полем для виправлення помилок, яке розташовано в правій частині аркуша відповідей. Для виправлення відповідей, які вступник вважає за неправильні, необхідно поставити будь-яку позначку у чотирикутник поля для виправлення помилок відповідно до питання з неправильною, на думку абітурієнта, відповіддю в основному полі. Надані відповіді в межах поля для виправлення помилок будуть зараховані замість відповідних, поданих на основному полі для відповідей.

Оцінювання знань вступників за результатами тестування здійснюється за шкалою від 100 до 200 балів (100 + сума отриманих балів з тестування). В залежності від складності питань кожне з них оцінюється наступним чином: питання з 1-го по 7-ме включно оцінюється в 4-ри бали; з 8-го по 13-те включно – у 8-м балів; 14 те та 15-те питання оцінюються в 12 балів кожне.

4. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Семенец С.Н. Элементы теории алгоритмов, глава 1 / в кн. Информатика: Учеб. Пособие. В 2-х кн.-Кн. 2. Алгоритмизация и программирование / Под ред. д.т.н., проф. Н.М. Ершовой – Д.: ПГАСА, 2015. – 404 с.
2. Галісеєв Г.В. Системне програмування. – Київ: Університет «Україна». 2019 – 113 с.
3. Хортон А. Visual C++ 2010: полный курс.: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2011. – 1216 с.
4. Бублик В.В. Об'єктно-орієнтоване програмування [Текст] / В.В. Бублик - К.: «ІТкнига», 2015 - 624 с.: іл. І
5. Васильєв О. Програмування на C++ в прикладах і задачах [Текст] / О. Васильєв - «Ліра-К», 2017 - 382 с.
6. Львов М.С., Співаковський О.В. Вступ до об'єктно-орієнтованого програмування. Навчальний посібник [Текст] / М.С. Львов, О.В. Співаковський - Херсон: ХГПУ, 2000 - 238 с.: іл.
7. Трофименко О.Г. C++. Основи програмування. Теорія та практика [Текст] / О.Г. Трофименко - Одеса: «Фенікс», 2010 - 544 с.
8. Шпак З. Програмування мовою С [Текст] / З. Шпак - Львів: «Львівська політехніка», 2011-436 с.