

ВАРІАНТ №1

Завдання	Відповідь
1. Що таке ергономіка?	А - правила побудови робочого місця Б - наука про пристосування посадових обов'язків, робочих місць, предметів і об'єктів праці В - правила налаштування комп'ютера Г - наука про правильне використання фінансів
2. Який аспект <b>НЕ</b> розглядається в ергономіці інформаційних технологіях?	А - ергономіка комп'ютерів Б - ергономіка робочого місця оператора або програміста В - ергономіка розробки програмного забезпечення (ергономіка для програміста) Г - ергономіка використання програмних розробок (ергономіка користувача)
3. Де найчастіше застосовуються CASE-технології?	А - на етапі тестування Б - на етапі написання коду В - на етапі проєктування систем Г - на всіх етапах вказаних вище
4. Що називається архітектурою програмного комплексу?	А - це структура програми або обчислювальної системи, яка включає програмні компоненти Б - це структура програми або обчислювальної системи, яка включає видимі зовні властивості програмних компонентів В - це структура програми або обчислювальної системи, яка включає відносини між програмними компонентами Г - все перераховане вище
5. Які типи зв'язків використовуються у діаграмі Use Case?	А - асоціації; узагальнення; включення; розширення Б - успадковування; наслідування; об'єднання; включення В - узагальнення; наслідування; об'єднання; включення Г - асоціації; об'єднання; успадковування; розширення

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>6. Що необхідно враховувати для підвищення продуктивності роботи програмного продукту?</p>	<p>А - скорочення тривалості операцій читання, редагування і пошуку інформації  Б - зменшення часу навігації і вибору команди  В - підвищенню загальної продуктивності користувача, що полягає в обсязі оброблених даних за певний період часу  Г - все перераховане вище</p>
<p>7. Перерахуйте відомі Вам способи введення інформації.</p>	<p>А - клавіатура  Б - клавіатура і миша  В - клавіатура, миша та різні датчики  Г - екран</p>
<p>8. Як називається частина екранного вікна, яка складається з певних елементів?</p>	<p>А - зона  Б - панель  В - фрейм  Г - кнопка</p>
<p>9. Що таке діалог Q&amp;A?</p>	<p>А - це діалог типу «запитання-відповідь»  Б - це діалог типу «question-answer»  В - це діалог побудований по аналогії з інтерв'ю  Г - все перераховане вище правильне</p>
<p>10. Які вимоги необхідно враховувати при проектуванні діалогу типу меню?</p>	<p>А - спливаюче меню повинно містити принаймні три елементи і не більше семи  Б - спливаюче меню повинно мати тільки один рівень глибини  В - кількість елементів верхнього рівня повинна не перевищувати 25  Г - все перераховане вище правильне</p>

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ВАРІАНТ №2

Завдання	Відповідь
1. Яке сучасне визначення поняття ергономіки?	А - системно-орієнтована дисципліна, яка в даний момент охоплює всі аспекти людської діяльності Б - поєднує розгляд і облік фізичних, когнітивних (розумових), соціальних, організаційних та інших значущих чинників В - наукова дисципліна, що вивчає взаємодію людини та інших елементів системи Г - всі відповіді правильні
2. Що включає ергономіка автоматизованого робочого місця(АРМ)?	А - освітлення Б - розмір та конструкція столу і стільця В - простір для рук та ніг оператора Г - все перелічене вище
3. Які переваги дає використання CASE-технології розробникам?	А - висока якість програм Б - відсутність помилок В - простота в обслуговуванні програм Г - все перераховане вище
4. Яка різниця між архітектурою та структурою ПЗ?	А - ніякої, це різні терміни для одного і того ж Б - архітектура для розробників, а структура для користувачів В - для опису архітектури використовують ADL, а для структури UML Г - архітектуру зображують графічно, а структуру – текстом
5. Які типи зв'язків використовуються у діаграмі Use Case?	А - асоціації; узагальнення; включення; розширення Б - успадковування; наслідування; об'єднання; включення В - узагальнення; наслідування; об'єднання; включення Г - асоціації; об'єднання; успадковування; розширення
6. Які основні типи профілю користувача ви знаєте?	А - новачок; середній рівень; добре підготовлений Б - джуніор; мідл; сеньйор В - нуб; гравець; про Г - всі перераховане вище

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>7. Які способи та засоби виведення інформації Ви знаєте?</p>	<p>А - екран і принтер  Б - екран, принтер і флешка  В - екран, принтер, флешка і дискета  Г - екран, пристрої друку, носії даних та зовнішні датчики</p>
<p>8. Які компоненти системи Visual Studio необхідні для створення головного графічного вікна інтерфейсу?</p>	<p>А - Button  Б - Windows form  В - Solution  Г - Dialog Box</p>
<p>9. Якими правилами необхідно керуватись при проектуванні діалогу типу Q&amp;A?</p>	<p>А - учасники діалогу повинні розуміти мову один одного  Б - порядок висловлювань в діалозі строго визначений: "питання - відповідь"  В - чергове висловлювання повинно враховувати як загальний контекст діалогу, так і останню інформацію, отриману від співрозмовника  Г - все зазначене вище</p>
<p>10. Які існують вимоги до ієрархічних меню?</p>	<p>А - кількість елементів верхнього рівня повинна не перевищувати 25  Б - спливаюче меню повинно містити принаймні три елементи і не більше семи.  В - спливаюче меню повинно мати тільки один рівень глибини  Г - все зазначене вище</p>

ВАРІАНТ №3

Завдання	Відповідь
1. Що є предметом науки ергономіки?	А - удосконалення процесів виконання діяльності Б - вивчення системних закономірностей взаємодія людини з технічними засобами В - взаємодії людей у виробничому або іншому колективі Г - виконання діяльності і способів спеціальної підготовки
2. Яким основним характеристикам повинно задовольняти робоче місце програміста?	А - великий монітор, не менше 34" Б - потужний комп'ютер В - мінімізація навантажень, зручність і комфортність Г - все перераховане вище
3. Які основні цілі з точки зору ергономіки необхідно досягти в результаті проектування програмного продукту?	А - ефективність Б - продуктивність та результативність В - суб'єктивна задоволеність працею користувача Г - все перераховане вище
4. З яких основних компонентів складається архітектура програмного комплексу?	А - процедури та функції Б - алгоритми та дані В - елементи та відносини між ними Г - все перераховане вище
5. Що таке діаграма станів?	А - всі можливі стани в яких може знаходитися конкретний об'єкт, а також зміни його стану Б - стани змінних в процедурах та функціях В - стани даних в полях класів Г - все перераховане вище
6. Які проблеми виникають при розробці ІІ?	А - облік особливостей пристроїв введення; специфіка інтерактивних елементів; вибір технології та методів ведення діалогу Б - розміщення інформації і керуючих елементів в полі екрану; формування зворотного зв'язку між користувачем і програмою; проектування панелей меню та інструментів В - розробка засобів орієнтації і навігації; створення форм для введення даних Г - все перераховане вище

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>7. Який тип обчислювального процесу доцільно взяти за основу реалізації процедури введення даних?</p>	<p>А - прямолінійний  Б - розгалужений  В - циклічний  Г - обернений</p>
<p>8. З яких кроків складається процес створення головного вікна додатку?</p>	<p>А - створення проєкту та додавання головного вікна  Б - створення проєкту, додавання віконного менеджера  В - створенню проєкту і додавання майстра діалогів  Г - будь-який спосіб із вказаних вище</p>
<p>9. Які недоліки має діалог типу Q&amp;A?</p>	<p>А - може мати багато розгалужень і його складно реалізувати  Б - серія запитань може бути втомливою для користувача, який знає всі відповіді  В - діалог може зайти в глухий кут  Г - все перераховане вище</p>
<p>10. Які переваги має діалог на основі меню?</p>	<p>А - це найбільш зручна структура діалогу для непідготовлених користувачів  Б - найбільш зручна структура діалогу для професіоналів  В - простота в реалізації  Г - швидкість діалогу</p>

ВАРІАНТ №4

Завдання	Відповідь
1. Яка основна мета ергономіки?	А - удосконалення процесів виконання діяльності Б - взаємодії людей у виробничому або іншому колективі В - виконання діяльності і способів спеціальної підготовки Г - підвищення ефективності та якості діяльності людини
2. На які стандарти спирається процес розробки програмних продуктів?	А - TickIT Б - SEI SW-CMM В - Project Management Г - всі перераховані вище
3. Що таке програмний модуль?	А - замкнута програма, яку можна викликати з будь-якого іншого модуля в програмі і можна окремо компілювати Б - частина програми з окремим функціоналом В - файл з описом функцій Г - файл з описом класів
4. Які виділяють основні типи архітектури?	А - модульні види Б - компоненти-і-конектори В - розміщення Г - всі перераховані вище
5. Що таке діаграма станів?	А - всі можливі стани в яких може знаходитися конкретний об'єкт, а також зміни його стану Б - стани змінних в процедурах та функціях В - стани даних в полях класів Г - все перераховане вище
6. Якими принципами необхідно керуватись при розробці ПІ?	А - стильова гнучкість; спільне нарощування функціональності Б - масштабованість; адаптивність до дій користувача В - незалежність в ресурсах; можливість перенесення Г - всі перераховані вище
7. Що таке синтаксис та семантика інтерфейсу користувача?	А - ефектність та ефективність Б - зовнішній вигляд і зручність використання

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

	<p>В - кількість операцій за одиницю часу і кількість кнопок</p> <p>Г - все перераховане вище</p>
8. Що таке MDI?	<p>А - одновіконний режим</p> <p>Б - багатовіконний режим</p> <p>В - псевдобагатовіконний режим</p> <p>Г - консольний режим</p>
9. Які розрізняють види діалогу типу Q&A?	<p>А - ніяких видів не розрізняють</p> <p>Б - прямолінійні та розгалужені</p> <p>В - керовані програмою і керовані користувачем</p> <p>Г - циклічні і прості</p>
10. За допомогою яких візуальних компонентів Visual Studio можна реалізувати діалог типу меню?	<p>А - ListBox</p> <p>Б - MenuStrip</p> <p>В - MainMenu</p> <p>Г - ComboBox</p>



ВАРІАНТ №5

Завдання	Відповідь
1. Яке основне завдання ергономіки?	А - удосконалення процесів виконання діяльності Б - взаємодії людей у виробничому або іншому колективі В - виконання діяльності і способів спеціальної підготовки Г - підвищення ефективності та якості діяльності людини
2. Які основні стандарти розробки програмних продуктів Ви знаєте?	А - CASE, SEI SW-CMM, Project Management Б - TickIT, CASE, Project Management В - TickIT, SEI SW-CMM, Project Management Г - TickIT, SEI SW-CMM, CASE
3. Які переваги має модульна структура програми?	А - модульні програми легко читати, супроводжувати і модифікувати Б - модульні програми мають підвищену надійність В - можна створювати бібліотеки найбільш уживаних підпрограм, які потім можна використовувати в якості комплектуючих частин при розробці інших програм Г - все перераховане вище
4. Яка структурна частина ПЗ забезпечує взаємодію людини та системи?	А - діалогові вікна Б - людино-машинний інтерфейс В - системне меню Г - командний рядок
5. Перерахуйте основні етапи життєвого циклу процесу розробки програмного інтерфейсу.	А - аналіз трудової діяльності користувача; побудова користувальницької моделі даних; Б - розробка узагальненого сценарію взаємодії користувача з програмним модулем; коригування і деталізація сценарію взаємодії В - розробка макетів і прототипів ПІ і їх оцінка в діловій грі; імплементація ПІ в код, створення тестової версії Г - все перераховане вище
6. Які виділяють основні типи інтерфейсу?	А - віконний та дверний; Б - віконний та формовий В - текстовий та графічний Г - мультимедійний та іконографічний

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>7. Які основні компоненти виділяють для реалізації користувацького інтерфейсу?</p>	<p>А - вікна; таблиці; меню                  Б - вікна; таблиці; діалоги; меню; команди                  В - вікна; діалоги; меню; команди                  Г - меню; діалоги; вікна</p>
<p>8. В чому полягає різниця між батьківським та дочірнім вікном?</p>	<p>А - батьківське вікно керує дочірнім                  Б - дочірнє вікно керує батьківським                  В - різниці немає                  Г - дочірнє вікно може бути головним, а батьківське – ні</p>
<p>9. Які розрізняють види діалогу типу Q&amp;A?</p>	<p>А - ніяких видів не розрізняють                  Б - прямолінійні та розгалужені                  В - керовані програмою і керовані користувачем                  Г - циклічні і прості</p>
<p>10.Що таке діалог на основі команд?</p>	<p>А - командний рядок                  Б - меню команд                  В - діалог команд                  Г - все перераховане вище</p>

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ВАРІАНТ №6

Завдання	Відповідь
1. Якими основними поняттями оперує наука ергономіка?	А - аналіз – синтез – оцінка Б - людина – машина – середовище В - предмет – мета – об'єкт Г - програма – комп'ютер – користувач
2. Що таке вимоги до програмного продукту?	А - сукупність тверджень щодо атрибутів, властивостей або якостей програмної системи, яка підлягає реалізації Б - технічне завдання на проєкт В - системні вимоги до ПК для роботи з програмою Г - керівництво користувача
3. Як схематично подається структура програми?	А - за допомогою схеми алгоритму Б - за допомогою діаграми класів В - за допомогою діаграми використання Г - все перераховане вище
4. Які основні задачі вирішує інтерфейс користувача?	А - мінімізувати загальну інформацію на екрані та показати лише те, що є необхідним для користувача Б - зробити зовнішній вигляд програми красивим В - мінімізувати кількість кнопок Г - візуально виділити програму серед інших
5. Визначте основні завдання розробки користувацького інтерфейсу.	А - технічне проектування; Б - інженерно-психологічне проектування; В - художнє проектування Г - все перераховане вище
6. Що означає WIMP інтерфейс?	А - words; interfaces, memos; pointers Б - windows; icons; menus; pointers В - windows; interfaces; memos; pointers Г - windows; interfaces; menus; pointers
7. Що таке вікно або екранна форма?	А - операційна система Б - прямокутна область на екрані, де запускаються часто використовувані програми В - довільна область на екрані, де запускаються часто використовувані програми Г - область із кнопками на екрані

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>8. Як створити батьківське MDI-вікно?</p>	<p>А - створити головне вікно і виставити йому властивість IsMdiContainer=true  Б - створити головне вікно і виставити йому властивість IsMdiContainer=false  В - будь-яке вікно за умовчанням є батьківським MDI-вікном  Г - це не можливо</p>
<p>9. Які вимоги висуваються до проектування та реалізації діалогу типу Q&amp;A?</p>	<p>А - природність; послідовність; циклічність; розгалуженість  Б - природність; послідовність; стислість; гнучкість  В - прямолінійність; послідовність; стислість; гнучкість  Г - стислість; гнучкість; циклічність; розгалуженість</p>
<p>10. Які недоліки має діалог на основі команд?</p>	<p>А - необхідно пам'ятати команди  Б - відсутність графіки  В - все зазначене вище  Г - недоліків немає</p>

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

ВАРІАНТ №7

Завдання	Відповідь
<p>1. Яка послідовність етапів ергономічного супроводу проектування правильна?</p>	<p>А - оцінка повноти і правильності реалізації ергономічних вимог – аналіз діяльності людини – формування ергономічних властивостей – розробка ергономічних вимог і показників</p> <p>Б - аналіз діяльності людини – розробка ергономічних вимог і показників – формування ергономічних властивостей – оцінка повноти і правильності реалізації ергономічних вимог</p> <p>В - аналіз діяльності людини – розробка ергономічних вимог і показників – оцінка повноти і правильності реалізації ергономічних вимог – формування ергономічних властивостей</p> <p>Г - розробка ергономічних вимог і показників – аналіз діяльності людини – формування ергономічних властивостей – оцінка повноти і правильності реалізації ергономічних вимог</p>
<p>2. Які типи вимог до програмних продуктів НЕ застосовуються в ергономіці?</p>	<p>А - за характером</p> <p>Б - за інвестиціями</p> <p>В - за рівнями</p> <p>Г - за джерелами</p>
<p>3. Що таке діаграма пакетів?</p>	<p>А - схема алгоритму програми</p> <p>Б - схема архітектури програми</p> <p>В - сценарій використання в UML</p> <p>Г - модульна структура програми в UML</p>
<p>4. Які основні вимоги висуваються до розробки користувацького інтерфейсу?</p>	<p>А - мінімальна кількість рухів користувача</p> <p>Б - мінімальна кількість елементів керування</p> <p>В - ефективне групування елементів</p> <p>Г - все перераховане вище</p>
<p>5. Яка основна ціль розробки ергономічного ПІ?</p>	<p>А - ефективність та продуктивність роботи</p> <p>Б - красивість та виразність програми</p> <p>В - моральне задоволення користувача</p> <p>Г - все перераховане вище</p>

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>6. Що таке вікно або екранна форма інтерфейсу?</p>	<p>А - операційна система  Б - прямокутна область на екрані, де запускаються часто використовувані програми  В - довільна область на екрані, де запускаються часто використовувані програми  Г - область із кнопками на екрані</p>
<p>7. Які існують режими роботи з екранними формами?</p>	<p>А - одновіконний  Б - багатовіконний  В - псевдобагатовіконний  Г - всі перераховані вище</p>
<p>8. Як створити дочірнє MDI-вікно?</p>	<p>А - так само як і звичайне вікно  Б - так само як і звичайне вікно і додати властивість IsMdiChild  В - так само як і звичайне вікно і додати посилання на батьківське вікно  Г - будь-яке вікно є дочірнім MDI за умовчанням</p>
<p>9. За допомогою яких візуальних компонентів Visual Studio можна реалізувати діалог типу Q&amp;A?</p>	<p>А - Label  Б - Text  В - Button  Г - всі перераховані вище</p>
<p>10. Які схеми застосовують для представлення структури діалогу?</p>	<p>А - таблиці  Б - графи переходу  В - матриці  Г - все перераховане вище</p>

ВАРІАНТ №8

Завдання	Відповідь
1. Якими чинниками визначається ергономічний підхід до вирішення задачі оптимізації життєдіяльності людини?	А - фізіологічні; соціальні; психологічні; гігієнічні Б - соціальні; психічні; фізичні; гігієнічні В - соціально-психологічні; антропометричні; психологічні Г - гігієнічні; психіатричні; патологоанатомічні; органічні
2. Яким характеристикам повинні задовольняти вимоги до програмних продуктів та їх розробки?	А - швидкість; якість; виконуваність; багатозначність Б - одиничність; завершеність; послідовність; атомарність; актуальність; недвозначність В - комплексність; сукупність; декомпозиція; багатогранність; спадковість Г - сталість; незмінність; уніфікованість; якість
3. Що таке атрибутний метод проектування?	А - методика визначення програмної архітектури, в якій процес декомпозиції ґрунтується на передбачуваних атрибутах якості продукту Б - комплексна універсальна методика оцінки програмної архітектури В - уніфікована мова моделювання (UML) Г - метод аналізу вартості та ефективності
4. Які переваги дає вдалий інтерфейс для розробників?	А - покращене подання продукту Б - коротший час навчання В - зниження ризику помилкових дій Г - все перераховане вище
5. Визначте основні показники ефективності ПІ	А - точність роботи Б - функціональна повнота В - завершеність роботи Г - все перераховане вище
6. Що таке піктограми?	А - зображення або символ, який використовується для подання програми або апаратного пристрою Б - картинки В - текст Г - пункти меню
7. Що таке діалогове вікно?	А - будь-яке вікно програми

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

	<p>Б - спеціальне вікно для введення інформації</p> <p>В - спеціальне вікно для отримання відповіді від користувача</p> <p>Г - спеціальне вікно для введення інформації та/або отримання відповіді від користувача</p>
8. Що називають шаблоном інтерфейсу користувача?	<p>А - стандартизований набір компонентів інтерфейсу, який використовується в декількох вікнах</p> <p>Б - template-форми</p> <p>В - дочірні форми</p> <p>Г - все перераховане вище</p>
9. Що таке діалог на основі меню?	<p>А - контекстне меню</p> <p>Б - головне меню</p> <p>В - вкладені команди в ієрархії будь-якого меню</p> <p>Г - консольне меню</p>
10. Які існують вимоги до позначень на схемах діалогу?	<p>А - зміст повинен відображати модель представлень з точки зору користувача;</p> <p>Б - необхідно використовувати мову аудиторії для якої призначений додаток;</p> <p>В - необхідні не просто позначення, а системні послідовні позначення.</p> <p>Г - все перераховане вище</p>



Завдання	Відповідь
<p>1. Які психологічні моменти, пов'язані, перш за все, з психологією праці вказані <b>не правильно?</b></p>	<p>А - психологічні особливості особистості  Б - психологічні особливості уваги  В - роль психологічного клімату в колективі  Г - психологічний тиск керівництва</p>
<p>2. Що таке CASE-технології?</p>	<p>А - набір інструментів і методів програмної інженерії для проектування програмного забезпечення  Б - інструменти, що допомагають забезпечити високу якість програм  В - інструменти, що допомагають забезпечити відсутність помилок і простоту в обслуговуванні програмних продуктів  Г - все зазначене вище</p>
<p>3. Перерахуйте основні етапи ADD.</p>	<p>А - вибір модуля для декомпозиції – вибір архітектурних мотивів – вибір архітектурного зразка – конкретизація модулів – визначення інтерфейсів дочірніх модулів  Б - вибір архітектурних мотивів – вибір архітектурного зразка – конкретизація модулів – визначення інтерфейсів дочірніх модулів – вибір модуля для декомпозиції  В - вибір модуля для декомпозиції – вибір архітектурних мотивів – конкретизація модулів – визначення інтерфейсів дочірніх модулів – вибір архітектурного зразка  Г - вибір модуля для декомпозиції – вибір архітектурного зразка – конкретизація модулів – вибір архітектурних мотивів – визначення інтерфейсів дочірніх модулів</p>
<p>4. За допомогою якої діаграми можна представити взаємодію користувача програмним продуктом?</p>	<p>А - класів  Б - пакетів  В - варіантів використання  Г - всі перераховані вище</p>

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

<p>5. Які основні характеристики враховуються при розробці ПІ?</p>	<p>А - характер роботи користувача та його продуктивність                  Б - сталість дизайну                  В - схожість дизайну з конкурентними рішеннями                  Г - все перераховане вище</p>
<p>6. Для чого використовують меню інтерфейсу?</p>	<p>А - для зручності роботи                  Б - для швидкого вибору потрібних команд                  В - для виконання певних дій                  Г - все перераховані вище</p>
<p>7. Чим відрізняється модальне вікно від інших?</p>	<p>А - це батьківське вікно                  Б - це дочірнє вікно                  В - блокує роботу батьківського вікна                  Г - блокує роботу дочірнього вікна</p>
<p>8. Які Ви знаєте способи реалізації шалонів?</p>	<p>А - фрейми                  Б - вікна                  В - панелі                  Г - всі перераховані вище</p>
<p>9. Які типи меню виділяють?</p>	<p>А - головне                  Б - спливаюче                  В - контекстне                  Г - все перераховане вище</p>
<p>10.Що показує схема навігації?</p>	<p>А - структуру користувальницького інтерфейсу системи                  Б - динаміку використання інтерфейсу                  В - кількість натискань на різні елементи інтерфейсу                  Г - все перераховане вище</p>

ВАРІАНТ №10

Завдання	Відповідь
1. Які основні фактори людини враховуються при оцінці ергономічності системи?	А - фізіологічні; соціальні; психологічні; гігієнічні Б - соціальні; психічні; фізичні; гігієнічні В - соціальні; антропометричні; психологічні Г - психофізіологічні; фізіологічні; гігієнічні
2. Які сучасні CASE-засоби Ви знаєте?	А - Rational Rose, ARIS, BPwin, Erwin Б - CORBA, ISO, UVM В - SADT, DFD, ERD Г - всі зазначені вище
3. Що таке метод АТАМ, СВАМ?	А - методи проектування програмних систем Б - методики оцінки програмної архітектури В - CASE-системи Г - все зазначене вище
4. Які компоненти входять до складу діаграми Use Case?	А - актор Б - варіант використання В - примітка Г - все перераховане вище
5. Що таке продуктивність роботи програмного продукту?	А - обсяг витрачених ресурсів при виконанні завдання, як обчислювальних, так і психофізіологічних Б - кількість операцій за секунду В - мінімальна кількість натискань кнопок для отримання результату Г - все перераховане вище
6. Яка параметри даних необхідно визначити для реалізації діалогу?	А - тип даних (простий чи складний, текстовий чи числовий) та обмеження Б - розмір поля для подання даних та їх формат; В - параметри шрифту Г - все перераховане вище
7. Яке діалогове вікно називають ГОЛОВНИМ?	А - будь-яке діалогове вікно є головним Б - те, яке викликається з головного і призначене для управління певною групою дій В - те, яке здійснює керування програмним продуктом і з'являється безпосередньо після запуску програми Г - все вказане вище

ЕРГОНОМІКА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

8. Що включає процес розробки та реалізації шаблонів?	А - визначення інформації, що має бути подана в шаблоні Б - визначення вигляду інформації в шаблоні В - розробка сценарію керування шаблоном Г - все перераховане вище
9. Які існують способи представлення меню на екрані?	А - список об'єктів Б - меню у вигляді блоку даних В - меню у вигляді піктограм Г - все перераховане вище
10. Які переваги має діалог на основі команд?	А - низькі вимоги до апаратних засобів Б - висока ступінь уніфікації В - широка можливість інтеграції програм Г - все зазначене вище