Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói felület tervezése

Azon hallgatók részére, akik **2022. február 1.** után hallgatták a tárgyat

Záróvizsga tételsor

1. **Szekvenciális és iteratív modellek:** szofverek mérete, az egyes fázisok időigénye. Hagyományos termékek összehasonlítása szoftver termékekkel. Szekvenciális és iteratív modellek bemutatása.
2. **Agilis modellek:** agilis elvek, extrém programozás, Scrum részletes bemutatása, hagyományos modellek és agilis modellek összehasonlítása.
3. **A verziókövetés:** alapfogalmak, a GIT sajátosságai, branchek kezelése, problémák/konfliktusok kezelése, fejlesztési modellek (Gitflow, Trunk-Based)
4. **UML viselkedési diagrammok:** alapelvek, célok, diagramok bemutatása (összes), példa rajzolása a következőkre: use-case, activity, state machine, sequence.
5. **UML strukturális diagrammok:** alapelvek, célok, diagramok bemutatása (összes), példa rajzolása a következőkre: class, deployment, package
6. **Tervezési minták alapjai:** céljaik, SOLID elvek, architekturális tervezési minták
7. **Létrehozási tervezési minták:** Factory method, Abstract factory, Builder, Singleton, Prototype
8. **Strukturális tervezési minták I.:** Adapter, Bridge, Composite, Flyweight
9. **Strukturális tervezési minták II.:** Facade, Proxy, Decorator
10. **Viselkedési tervezési minták I.:** Iterator, Chain of responsibility, Visitor, Observer, Command, Mediator
11. **Viselkedési tervezési minták II.:** Strategy, Template method, Memento, State, Interpreter
12. **Domain-Driven-Design filozófia:** DDD elve, eltérés a rétegzéstől, CQRS, Event sourcing
13. **Mikroszervíz architektúra:** mikroszolgáltatások elvei, felépítése, tervezési mintái