

Вопросы к экзамену «Принципы разработки и проектирования»

Юрий Литвинов
yurii.v.litvinov@yandex.ru

1. Понятие архитектуры, профессия «Архитектор».
2. Архитектурные виды.
3. Роль архитектуры в жизненном цикле программного обеспечения. Понятия prescriptive и descriptive-архитектуры.
4. Понятие декомпозиции. Модульность, связность, сопряжение, сложность.
5. Понятия класса и объекта, абстракция, инкапсуляция, наследование.
6. Принципы выделения объектов.
7. Принципы SOLID.
8. Моделирование, визуальные модели, виды моделей, метафора визуализации.
9. Язык UML. Диаграммы классов.
10. Диаграммы объектов, диаграммы пакетов UML.
11. Диаграммы компонентов UML, диаграммы развёртывания UML.
12. Диаграммы случаев использования UML.
13. Диаграммы IDEF0 (контекстные), характеристик, Feature tree.
14. Диаграммы активностей UML.
15. Язык BPMN.
16. Диаграммы «Сущность-связь».
17. Концептуальное моделирование, диаграммы ORM.
18. Диаграммы конечных автоматов UML.
19. Диаграммы последовательностей UML.
20. Диаграммы коммуникации, составных структур UML.
21. Диаграммы коопераций, временные диаграммы UML.
22. Диаграммы обзора взаимодействия, диаграммы потоков данных.
23. Диаграммы IDEF0, сети Петри.
24. Паттерн «Компоновщик».

25. Паттерн «Декоратор».
26. Паттерн «Стратегия».
27. Паттерн «Адаптер».
28. Паттерн «Заместитель».
29. Паттерн «Фасад».
30. Паттерн «Приспособленец».
31. Паттерн «Мост».
32. Паттерн «Фабричный метод».
33. Паттерн «Абстрактная фабрика».
34. Паттерн «Одиночка».
35. Паттерны «Ленивая инициализация» и «Пул объектов».
36. Паттерн «Прототип».
37. Паттерн «Строитель».
38. Паттерн «Наблюдатель».
39. Паттерн «Шаблонный метод».
40. Паттерн «Посредник».
41. Паттерн «Команда».
42. Паттерн «Цепочка ответственности».
43. Паттерн «Состояние».
44. Паттерн «Посетитель».
45. Паттерн «Хранитель».
46. Паттерн «Интерпретатор».
47. Паттерн «Итератор».
48. Понятие архитектурного стиля, трёхзвенная архитектура.
49. Шаблоны Model-View-Controller, Sense-Compute-Control.
50. Слоистый стиль, «Клиент-сервер».
51. Гексагональная архитектура, луковая архитектура.
52. Чистая архитектура.

53. Пакетная обработка, каналы и фильтры.
54. Стил Blackboard.
55. Событийно-ориентированные стили, Publish-Subscribe, событийная шина.
56. Понятие предметно-ориентированного проектирования, единый язык.
57. Изоляция предметной области в DDD, антипаттерн «Умный GUI».
58. DDD, основные структурные элементы модели предметной области, идентичность объекта в информационных системах.
59. DDD, паттерн «Агрегат».
60. DDD, паттерны «Фабрика», «Репозиторий».
61. Паттерн «Спецификация».
62. Ограниченный контекст, непрерывная интеграция, карта контекстов.
63. Подходы к интеграции контекстов.
64. Смысловое ядро, приёмы дистилляции, абстрактное ядро.
65. Крупномасштабная структура, метафора системы, разбиение по уровням.
66. Типичные уровни в производственных и финансовых системах.
67. Стили «Уровень знаний», «Подключаемые компоненты».
68. Понятие распределённой системы, заблуждения при проектировании распределённых систем.
69. RPC, RMI. Пример: gRPC.
70. Веб-сервисы, SOAP. WCF.
71. Веб-сервисы, REST. ASP.NET Web APIs.
72. Очереди сообщений, RabbitMQ.
73. Архитектурные стили распределённых приложений: Big Compute, Big Data.
74. Web-queue-worker, N-звенная архитектура.
75. Микросервисная архитектура.
76. Хорошие практики проектирования REST-интерфейсов.
77. Docker, Docker Compose.
78. Kubernetes.
79. Облачная инфраструктура, AWS, Terraform.