

Вопросы к экзамену «Проектирование ПО»

Юрий Литвинов
y.litvinov@spbu.ru

1. Понятие архитектуры, профессия «Архитектор».
2. Архитектурные виды.
3. Роль архитектуры в жизненном цикле ПО.
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. Проектирование структуры системы, диаграммы классов.
10. Диаграмма случаев использования UML.
11. Диаграмма активностей UML.
12. Диаграммы конечных автоматов UML.
13. Диаграммы последовательностей UML.
14. Диаграммы коммуникации UML.
15. Диаграммы составных структур, коопераций, временные диаграммы.
16. Диаграммы обзора взаимодействия, диаграммы потоков данных.
17. Диаграммы IDEF0, характеристик. Feature tree
18. Моделирование требований в SysML.
19. Язык BPMN.
20. Сети Петри, их анализ и применение.
21. Понятие и примеры CASE-систем.
22. Паттерн «Компоновщик».
23. Паттерн «Декоратор».
24. Паттерн «Стратегия».
25. Паттерн «Адаптер».

26. Паттерн «Заместитель».
27. Паттерн «Фасад».
28. Паттерн «Приспособленец».
29. Паттерн «Мост».
30. Паттерн «Фабричный метод».
31. Паттерн «Абстрактная фабрика».
32. Паттерн «Одиночка».
33. Паттерны «Ленивая инициализация» и «Пул объектов».
34. Паттерн «Прототип».
35. Паттерн «Строитель».
36. Паттерн «Посредник».
37. Паттерн «Команда».
38. Паттерн «Цепочка ответственности».
39. Паттерн «Наблюдатель».
40. Паттерн «Состояние».
41. Паттерн «Шаблонный метод».
42. Паттерн «Посетитель».
43. Паттерн «Хранитель».
44. Паттерн «Интерпретатор».
45. Паттерн «Итератор».
46. Антипаттерны «Круговая зависимость», «Последовательная связность», «Вызов предка», «Проблема Йо-Йо».
47. Антипаттерны «Активное ожидание», «Соккрытие ошибки», «Магические числа», «Магические строки».
48. Антипаттерны «Божественный объект», «Поток лавы».
49. Понятие архитектурного стиля, трёхзвенная архитектура.
50. Model-View-Controller, Sense-Compute-Control.
51. Слоистый стиль, «Клиент-сервер».
52. Гексагональная архитектура, луковая архитектура.

53. Чистая архитектура.
54. Пакетная обработка, каналы и фильтры.
55. Понятие Domain-Driven Design, единый язык, изоляция предметной области.
56. DDD, основные структурные элементы модели предметной области.
57. DDD, паттерн «Агрегат».
58. DDD, паттерны «Фабрика», «Репозиторий».
59. Паттерн «Спецификация».
60. Ограниченный контекст, непрерывная интеграция, карта контекстов.
61. Подходы к интеграции контекстов.
62. Смысловое ядро, приёмы дистилляции, абстрактное ядро.
63. Крупномасштабная структура, метафора системы, разбиение по уровням.
64. Типичные уровни в производственных и финансовых системах.
65. Стили «Уровень знаний», «Подключаемые компоненты».
66. Понятие распределённой системы, заблуждения при проектировании распределённых систем.
67. RPC, RMI. Пример: gRPC.
68. Веб-сервисы, SOAP. WCF.
69. Архитектурные стили распределённых приложений: Big Compute, Big Data.
70. Web-queue-worker, N-звенная архитектура.
71. Микросервисная архитектура.
72. Архитектурный стиль REST.
73. Принципы дизайна распределённых приложений: самовосстановление, паттерн Circuit Breaker.