# 1: Redegør for ideerne bag komponentbaseret programudvikling, og tilhørende designprincipper.

* Hvad er en komponent
* Hvorfor bruge komponenter?
* Fordele/ulemper

# 2: Redegør for ideerne bag komponentbaseret programudvikling og redegør for udvikling og brug af DLLfiler i C++ samt vis og forklar hvorledes man kan udvikle og anvende plugins i C++.

# 3: Redegør for .Nets komponentmodel og Lifecycle Management. Samt vis og forklar hvorledes man kan udvikle og anvende komponenter i C#.

# 4: Redegør for begrebet dependency injection og brugen af IoC-containere. Giv et overblik over Microsofts forskellige dependency injection og/eller Extensibility Frameworks. Redegør for de grundlæggende begreber i MEF og vis et eksempel på brug af MEF eller Unity.

# 5: Redegør for den grundlæggende arkitektur og begreber i Prism. Hvilke fordele og ulemper er der ved at bruge Prism? Vis et eksempel på brug af Prism.

# 6: Redegør for begrebet "Interoperability" generelt, og redegør for brugen af PInvoke samt interoperability mellem COM og .Net. Vis eksempler på interoperability.

# 7: Redegør for problemer og muligheder for cross platform development på .Net platformen. Vis et eksempel på en cross platform component. Redegør for hvorledes man designer og implementerer Windows RT komponenter.

# 8: Giv et overblik over de forskellige muligheder for cross platform udvikling for Android og iOS enheder. Redegør for Xamarins arkitektur og virkemåde for de forskellige understøttede platforme. Samt redegør for både fordele og udfordringer ved brug af Xamarin til App udvikling. Vis et eksempel på brug af Xamarin.

# 9: Redegør for begrebet ”Services”, og redegør for hvorledes man designer og implementerer en Windowsservice ved brug af .Net og C#. Vis et eksempel på en windowsservice.

# 10: Redegør for brugen af komponenter ved client side webudvikling. Hvad skal browseren understøtte for at man kan lave UIkomponenter, som er uafhængige af et JavaScript framework. Vis et eksempel på en web komponent, som er udviklet uden brug af framework eller evt. ved brug af LitElement.