1. 程序语言基础

正规式：

文法：描述语言语法结构的形式规则称为文法。

文法的分类：

1. 操作系统

1.嵌入式系统初始化过程可以分为3个主要环节，按照自底向上、从硬件到软件的次序依次为：片级初始化、板级初始化和系统级初始化。

第七章 数据库技术基础

事务：

丢失更新：不可重复读。

数据库设计包括结构特性的设计和行为特性的设计两方面的内容。

结构特性的设计是指确定数据库的数据模型。数据模型反映了现实世界的数据及数据间的联系，要求在满足应用需求的前提下，尽可能减少冗余，实现数据共享。

行为特征的设计是指确定数据库应用的行为和动作，应用的行为体现在应用程序中，所以行为特性的设计主要是应用程序的设计。

静态结构设计是指数据库的模式结构设计，包括概念结构、逻辑结构和物理结构的设计；

动态行为设计是指应用程序设计，包括功能组织、流程控制等方面的设计。

概念结构设计常用的方法是实体分析法和属性综合法。

实体分析法是通过3个不同的步骤完成概念模型设计的：

1. 建立用户视图（局部信息结构）。
2. 视图集成为统一的数据模型（全局信息结构）。
3. 用E-R图描述全局信息结构。

这种方法的优点是：减少了分析中所涉及的对象数，简化了分析过程，且采用图形表示法，因而更为直观，易于理解，有利于用户在设计过程中的介入，所以被广泛采用。

弱实体是一种依赖联系：

在现实世界中，有些实体对另一些实体有很强的依赖关系，即一个实体的存在必须以另一实体的存在为前提。前者就称为“弱实体”，如在人事管理系统中，职工子女的信息就是以职工的存在为前提的，子女实体是弱实体，子女与职工的联系是一种依赖联系。

1. 五章 系统开发基础

划分等价类： 等价类是指某个输入域的子集合

语句覆盖：是指设计测试用例，使程序中的每个可执行语句至少执行一次。

瀑布模型将软件生存周期各个活动规定为线性顺序连接的若干阶段的模型，规定了由前至后，相互衔接的固定次序，如同瀑布流水，逐级下落。这种方法是一种理想的开发模式，缺乏灵活性，特别是无法解决软件需求不明确或不准确的问题。

原型模型从初始的原型逐步演化成最终软件产品，特别适用于对软件需求缺乏准确认识的情况。

增量开发是把软件产品作为一系列的增量构件来设计、编码、集成和测试，可以在增量开发过程中逐步理解需求。

螺旋将瀑布模型与快速原型模型结合起来，并且加入两种模型均忽略了的风险分析，适用于复杂的大型软件。

第六章 计算机网络与多媒体基础

子网：指一个组织中相连的网络设备的逻辑分组

电子商务：

抗抵赖性：目的在于防止参与交易的一方否认曾经发生过此次交易。包含源抗抵赖性、接受抗抵赖性。

源抗抵赖性：保护接收方免于发送方否认已发送的业务数据。

接收抗抵赖性：保护发送方免于接收方否认已接收到业务数据。

ip地址：

IP地址根据网络ID的不同分为5种类型：A类地址、B类地址、C类地址、D类地址和E类地址。其中前3类用于主机地址，D类是组播地址，E类是试验用地址。

交叉线：

即是在做网线时，用一端RJ-45 plug的1脚接到另一端RJ-45 plug的3脚；再用一端RJ-

45 plug的2脚接到另一端RJ-45 plug的6脚。可按如下色谱制作：

A端：1橙白，2橙，3绿白，4蓝，5蓝白，6绿，7棕白，8棕。

B端：1绿白，2绿，3橙白，4蓝，5蓝白，6橙，7棕白，8棕

多媒体技术主要是指文字、声音和图像等多种表达信息的形式和媒体，它强调多媒体信息的综合和集成处理。多媒体技术依赖于计算机的数字化和交互处理能力，它的关键技术是信息压缩技术和光盘存储技术，它的关键特性包括信息载体的多样性、交互性和集成性三个方面。

色调：色调是指颜色的类别，如红色、绿色、蓝色等不同颜色就是指色调。

**第 8 9 章 数据结构与算法分析**

1. 结点的度：一个结点的子树的个数记为该结点的度。
2. 树的度：一棵树中某个结点的度最大的数。
3. 叶子结点：叶子结点也称为终端结点，指度为0的结点。
4. 分支结点：有分支的结点，即有孩子的结点。
5. 内部结点：非叶子结点也非根结点。
6. 父结点： 相对来讲，有孩子的结点。
7. 子结点：相对父结点来讲。
8. 兄弟结点：属于同一个父结点下的孩子结点。
9. 层次：按层分次。
10. 树的高度：一棵树的最大层数记为树的高度（或深度）

第十章

多态性：是指同一个操作作用于不同的对象可以有不同的解释，产生不同的执行结果

**第 12 章 面向对象设计 数据流图**

1. 数据流是人们用以记录以上各种流的抽象表达形式。
2. 数据流图就是组织中信息运动的抽象，是企业信息系统逻辑模型的主要内容之一

**第 12 章 面向对象程序设计 数据结构及算法**

1. c语言的标准函数库