

- ① Μοντέλα παραγγραψής λογισμικού
 - Water-fall
 - Introductory model
- ② water-fall model
- ③ water-fall κριτική
- ④ Prototyping model
- ⑤ Περιγραφή αναζητήσεων 6/1/70
- ⑥ Έλεγχος υλοποίησης και αξιολόγησης 27/49
- ⑦ Γρήγορος Προσδιορισμός (1/4) 14/64
- ⑧ Ενίσχυση Απριζεκτοβικίου (1/3) 19/64
- ⑨ Ενίσχυση Απριζεκτοβικίου (2/3) 20/64
- ⑩ Βασική απριζεκτοβική πορεία (1/2) 23/64
- ⑪ Layered architectures (4/8) 28/64
- ⑫ Sequential Architecture (6/8) 38/64
- ⑬ Περιχρήματα slide 3/43
- ⑭ E/R diagrams (2/5) 13/43
- ⑮ E/R diagrams (3/5) 14/43
- ⑯ Object diagrams (3/10) 19/43
- ⑰ -11- (4/10) 20/43
- ⑱ -11- (6/10) 22/43
- ⑲ Structured Charts (2/4) 30/43
- ⑳ Data Flow Diagrams (2/4) 11/45
- ㉑ Flow Charts (2/5) 15/45
- ㉒ State Transition Diagrams (2/4) 29/45
- ㉓ -11- (3/4) 30/45
- ㉔ Cause Effect Tables (2/3) 33/45
- ㉕ -11- (3/3) 34/45
- ㉖ Καταγραφές Constructor (1/10) 4/33
- ㉗ Καταγραφισμός αναπτύξεως - πειλίου (1/11) 22/33
- ㉘ Ελαφύση design by contract 7/47
- ㉙ Iterator (1/7) 4/35
- ㉚ Factory (1/7)
- ㉛ Prototype (1/2)
- ㉜ Singleton (1/4)
- ㉝ State (1/7)
- ㉞ Adapter (1/8)
- ㉟ Proxy (1/5)
- ㊱ Dispatch Table (1/1)
- ㊲ Blackboard (1/5)
- ㊳ Progress Monitoring
- ㊴ Listener (1/7)
- ㊵ Decorator (1/7)
- ㊶ Flyweight (1/9)
- ㊷ Undo/Redo (1/8)