

**0.1 Redegør for ideerne bag komponentbaseret  
programudvikling, og tilhørende designprincipper**

- 0.2** Redegør for ideerne bag komponentbaseret programudvikling og redegør for udvikling og brug af DLL-filer i C++ samt forklar hvorledes men kan udvikle og anvende plugins i C++.

**0.3 Redegør for COM's arkitektur og terminologi samt forklar  
hvorledes men kan udvikle COM komponenter med brug af  
ATL.**

**0.4 Redegør for .Nets komponentmodel og Lifecycle Management. Samt forklar hvorledes man kan udvikle og anvende komponenter i C#.**

## 0.5 Redegør for begrebet dependency injection og brugen af IoC-containere, samt interface baseret programmering.

*Dependency Injection* dækker over metoder der anvendes til, at indsætte afhængigheder til andre klasser og funktioner.

- 0.6 Giv et overblik over Microsofts forskellige Extensibility Frameworks, og redegør for den grundlæggende arkitektur og begreber i MEF og PRISM.**

**0.7 Redegør for begrebet "Interoperability" generelt, og redegør for brugen af PInvoke samt interoperability mellem COM og .Net.**

## 0.8 Redegør for problemer og muligheder for Cross Platform Development på .Net platformen.



## **0.9 Redegør for hvorledes man designer og implementerer Windows RT komponenter.**

- 0.10 Redegør for problemstillingen omkring komponenter og flertrådede programmer, samt redegør for hvilke faciliteter .Net og C# giver programudvikleren.

*0.11. REDEGØR FOR BEGREBET "SERVICES", OG REDEGØR FOR HVORLEDES MAN DESIGNER OG IMPLEMENTERER WINDOWSSERVICES VED BRUG AF .NET OG C#*

**0.11 Redegør for begrebet "Services", og redegør for hvorledes man designer og implementerer Windowsservices ved brug af .Net og C#.**