1. Титульный лист
2. Задание(ТЗ)
3. Реферат
4. Содержание
5. Обозначения и сокращения
6. Введение
   1. HTML5
   2. SVG, 2d-context, WebGL – как возможности HTML5 для создания графических приложений\игр
   3. Описание 2d-context
7. Сложности и проблемы разработки при помощи 2d-context
8. Варианты решения проблем и сложностей разработки при помощи 2d-context
9. Требования к программному каркасу
10. Обзор существующих решений
11. Архитектура каркаса
    1. Проектирование архитектуры
    2. Парадигма программирования
    3. UML – диаграммы
    4. Используемые шаблоны проектирования
12. Описание алгоритмов предлагаемого решения
13. Средства разработки
    1. Интегрированная среда разработки
    2. Браузер
    3. Дебагер
    4. Профайлер
    5. Система контроля версий
14. Принятые стандарты кодирования
15. Ход работы
    1. Выбор сторонних вспомогательных каркасов\библиотек
    2. Интеграция классов каркаса
16. Заключение
17. Список использованных источников
18. Приложения

ТЗ

Руководство программиста (ГОСТ 19.504)