

Table 1

Ур.1	Ур.2	Ур.3	Заголовок	Кол. страниц	Всего страниц
1			Введение		270
2			Базис: Конечия программирования как материализации идей		
	2.1		Типы моделей	2	
	2.2		Ментальные модели	2	
	2.3		Что мы знаем достоверно о материализации идей?	5	
3			Экстрагирования моделей		
	3.1		Экстрагирование ментальных моделей напрямую из сознания		
	3.1.1		DDD	4	
	3.1.2		Event Storming	3	
	3.1.3		Метод материалов и инструментов	3	
	3.2		Экстрагирование промежуточных моделей из документов	5	
	3.3		Взаимодействие ментальных и промежуточных моделей	2	
	3.4		Упражнения	1	
4			Промежуточные модели		
	4.1		UML vs. DSL	5	
	4.2		UML		
	4.2.1		Краткая история UML	2	
	4.2.2		SysML	2	
	4.2.3		Основные концепции	5	
	4.2.4		Моделирование поведения	10	
	4.2.5		Моделирование структуры	3	
	4.2.6		Инструменты	3	
	4.3	4.3.1	DSL		
		4.3.2	Внутренние DSL	3	
		4.3.4	Внешние DSL	3	
		4.3.5	Использование в DSL распространённых форматов	2	
	4.4		Промежуточные модели в виде документов		
	4.4.1		Табличное представление	2	
	4.4.2		Использование шаблонов	2	
	4.5		Верификация моделей	3	
	4.6		Упражнения	3	
5			Трансформирование промежуточных моделей в код		
	5.1		Трансформация UML		
	5.1.1		Executable UML	3	
	5.1.2		Генераторы кода по UML моделям	3	
	5.1.3		Полуавтоматическая генерация кода	3	
	5.1.4		Ручная подстановка моделей	3	
	5.1.5		Проблемы трассировки моделей	3	
	5.2		Интерпретация и трансформация DSL	3	
	5.3		Верификация кода на основании моделей	3	
	5.4		Упражнения	3	
6			Полезные прагматические ментальные модели		
	6.1		Элементарные структурные модели		
	6.1.1		Группы и алгебры	3	
	6.1.2		Списки, вектора, матрицы	3	
	6.1.3		Смеси	3	
	6.1.4		Деревья и графы	3	
	6.2		Элементарные модели поведения		

Ур.1	Ур.2	Ур.3	Заголовок	Кол. страниц	Всего страниц
		6.2.1	Функции	2	
		6.2.2	Цепочки функций	2	
		6.2.3	Струи	2	
		6.2.4	Реактивные модели	2	
		6.2.5	Таблицы решений	2	
		6.2.6	Вектора функций	2	
		6.2.7	Простые конечные автоматы	2	
		6.2.8	Стековые конечные автоматы	2	
		6.2.9	Графы принятия решений	2	
		6.9.10	Workflows	3	
	6.3		Упражнения	2	
<b>7</b>			Дематериализация ментальных моделей		
		7.1	Что такое дематериализация	3	
		7.2	Дематериализация ментальных моделей на основании кода	3	
		7.3	Дематериализация при рефакторинге	3	
		7.4	Дематериализация ментальных моделей на основании поведения	3	
		7.5	Идеальное и реальное поведение	3	
		7.6	Распознавание паттернов в поведении	3	
		7.7	Дематериализация ментальных моделей при миграции систем	3	
<b>8</b>			Адекватность ваших ментальных моделей		
		8.1	Эзотерика и мифология в ментальных моделях	5	
		8.2	Пример локальной мифологии: Мифология миграции монолита в облако	3	
<b>9</b>			Материализация на практике (Case Studies)	1	
	9.1		Базовая схема материализации	1	
		9.1.1	Vision, Strategy, Business Plan	4	
		9.1.2	Capabilities	2	
		9.1.3	Use Cases	3	
		9.1.4	Test Cases	2	
		9.1.5	Activities and Data Structures	3	
	9.2		Материализация приложений с пользовательским интерфейсом	1	
		9.1.1	Базовая функциональность: навигация, валидация, коллаборация, нотификация	5	
		9.1.2	Материализация десктопных приложений	5	
		9.1.3	Материализация веб-приложений	5	
		9.1.4	Материализация аппов	5	
	9.3		Материализация B2B приложений	5	
	9.4		Материализация блоков Энтепрайз-приложений	5	
<b>10</b>			Приложение 1: Реализация прагматических ментальных моделей на Kotlin	20	
<b>11</b>			Приложение 2: Check Lists	20	
<b>12</b>			Словарь терминов	10	
<b>13</b>			Список литературы с комментариями	10	