

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

1. Понятие жизненного цикла разработки программного обеспечения.
2. Этапы жизненного цикла и их характеристика.
3. Эволюция моделей жизненного цикла
4. Модель жизненного цикла: каскадная
5. Модель жизненного цикла: V-образная
6. Модель жизненного цикла: итерационно-инкрементальная
7. Модель жизненного цикла: спиральная
8. Гибкие методологии разработки: принципы и особенности.
9. Методология разработки Scrum
10. Методология разработки Kanban
11. Развитие представлений о разработке программ: от спагетти-кода к методологии структурного программирования.
12. Объектно-ориентированное программирование в Java
13. Характеристика и проблемы неструктурного программирования.
14. Принципы структурного программирования и преимущества модульных программ.
15. Базовые программные конструкции структурного программирования: линейная, разветвляющаяся, циклическая.
16. Объектно-ориентированное программирование как ответ на возрастающую сложность программного обеспечения: базовые понятия, общая концепция, сложности подхода
17. Клонирование объектов в Java.
18. . Внутренние классы в Java.
19. . Вложенные (Inner) классы в Java.
20. . Анонимные внутренние классы в Java.
21. . Вложенные интерфейсы в Java. Примеры.
23. . Иерархия исключений в Java.
24. . Класс String в Java. Примеры использования.
25. . Класс StringBuffer в Java. Примеры использования.
34. . Организация ввода-вывода в Java. Байтовые потоки. Примеры.
35. . Организация ввода-вывода в Java. Символьные потоки. Примеры.
36. . Организация ввода-вывода в Java. Сериализация. Примеры.
37. . Организация ввода-вывода в Java. Класс File. Примеры использования.
39. . Организация ввода-вывода в Java.
41. . Апплеты в Java. Архитектура апплета. Создание апплета.
44. . Обработка событий в Java. Модель делегирования событий.
45. . Классы событий в Java. Примеры использования.
46. . Интерфейсы прослушивания событий в Java. Примеры использования.
48. . Адаптеры для организации обработки событий в Java. Примеры использования.
50. . Внутренние классы для организации обработки событий в Java.

52. .Анонимные внутренние классы для обработки событий в Java.
54. .SWING. Менеджеры компоновки. Типы. Примеры использования.
56. .SWING. Элементы управления в Java. Текстовые метки.
58. .SWING. Элементы управления в Java. Кнопки. Примеры использования.
60. .SWING. Диалоговые окна в Java. Примеры использования.
61. .SWING. Меню в Java. Примеры использования.
62. .SWING. Элементы управления в Java. Списки. Примеры использования.
64. .SWING. Элементы управления в Java. Полосы прокрутки. Примеры использования.
66. .SWING. Элементы управления в Java. Текстовые поля. Примеры использования.
68. .SWING. Рисование в Java. Примеры.
69. .SWING. Работа со шрифтами. Примеры.
70. .SWING. Основные классы: Component, Container, Panel, Frame, Window, Canvas. Примеры.