

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 19.06.2024 06:15:49  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

**Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине  
«Архитектура программных систем», 3 семестр**

Код, направление подготовки	09.04.01, Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Информационное и программное обеспечение автоматизированных систем
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Автоматизированных систем обработки информации и управления
Выпускающая кафедра	Автоматизированных систем обработки информации и управления

*Типовые задания для контрольной работы:*

1. Понятие программной архитектуры.
2. Зарождение концепции архитектуры программных систем (ПС).
3. Ретроспектива программных архитектур.
4. Проблемы создания ПС.
5. Кризис программирования.
6. Развитие технологий программирования.
7. История развития языков описания архитектур.
8. Отличие архитектуры от детального проектирования программного обеспечения.
9. Развитие шаблонов проектирования архитектуры.
10. Развитие методов анализа архитектуры.
11. Текущие тенденции развития программных архитектур.
12. Понятие архитектуры программной системы.
13. Что определяет и на что влияет архитектура.
14. Архитектурные структуры и представления.
15. Модульные структуры.
16. Структуры «компонент и соединитель».
17. Структуры распределения.
18. Отношения между структурами.
19. Варианты архитектур программных систем.
20. Архитектура, основанная на уровнях абстракций.

21. Архитектуры, основанные на портах.
22. Архитектуры независимых компонентов.
23. Архитектуры, основанные на потоках данных.
24. Понятие жизненного цикла ПС.
25. Основные процессы ЖЦ ПС.
26. Вспомогательные процессы ЖЦ ПС.
27. Организационные процессы ЖЦ ПС.
28. Взаимосвязь между процессами ЖЦ ПС.
29. Состав и стадии жизненного цикла ПС.
30. Модели ЖЦ ПС.
31. Каскадная модель (классический жизненный цикл).
32. Итерационная модель ЖЦ ПС.
33. Макетирование. Стратегии конструирования ПС.
34. Инкрементная модель.
35. Спиральная модель.
36. Спиральная модель ЖЦ ПС «Рациональный унифицированный процесс» (RUP).

*Типовые вопросы к зачету:*

1. Понятие архитектуры программной системы. Что определяет и на что влияет архитектура.
2. Архитектурные структуры и представления. Модульные структуры.
3. Структуры “компонент и соединитель”. Структуры распределения. Отношения между структурами.
4. Варианты архитектур программных систем.
5. Архитектура, основанная на уровнях абстракций.
6. Архитектуры, основанные на портах.
7. Архитектуры независимых компонентов. архитектуры, основанные на потоках данных.
8. Понятие жизненного цикла ПС. Состав и стадии жизненного цикла ПС. Модели ЖЦ ПС
9. Основные процессы ЖЦ ПС. Вспомогательные процессы ЖЦ ПС. Организационные процессы ЖЦ ПС. Взаимосвязь между процессами ЖЦ ПС.

10. Каскадная модель (классический жизненный цикл).
11. Итерационная модель ЖЦ ПС.
12. Макетирование. Стратегии конструирования ПС.
13. Инкрементная модель.
14. Спиральная модель. Спиральная модель ЖЦ ПС “Рациональный унифицированный процесс” (RUP).
15. Модель проектирования программных систем как последовательная трансляция требований, предъявляемых к системе.
16. Методология решения задач проектирования по Г. Майерсу.
17. Уровни требований к программным системам.
18. Определение требований к программным системам. Функциональные и нефункциональные (эксплуатационные) требования.
19. Процесс определения целей продукта и проекта. Разработка технического задания.
20. Разработка предварительного внешнего проекта. Процесс внешнего проектирования.
21. Проектирование взаимодействия с пользователем.
22. Подготовка внешних спецификаций. Проверка правильности внешних спецификаций. Планирование изменений спецификаций.
23. Анализ требований и определение спецификаций при структурном подходе к проектированию.
24. Метод функционального моделирования. Функциональные диаграммы.
25. Диаграммы потоков данных. Диаграммы переходов состояний.
26. Анализ требований и определение спецификаций при объектном подходе.
27. Методология проектирования.
28. Методы проектирования компонентных и модульных архитектур программных систем.
29. Структурное проектирование.
30. Модульность и ее характеристики. Оценка сложности модульных иерархических структур.
31. Слои программного продукта.
32. Метод восходящей разработки (“снизу-вверх”).
33. Метод нисходящей разработки (“сверху-вниз”).
34. Формальное описание методики разработки модульной архитектуры программных систем.
35. Проектирование и программирование модулей.

36. Проектирование программных систем при объектном подходе.
37. Рефакторинг архитектуры программных систем.
38. Паттерны системного проектирования.
39. Языки описания архитектуры ADL.
40. Язык Асме. Язык Rapide. Язык Wright. Язык Unicon.
41. Язык BuADL. Язык Darwin.
42. CASE-средства с поддержкой архитектурного проектирования.
43. Использование языков описания архитектуры в процессе проектирования архитектуры программной системы.
44. Унифицированный язык моделирования как язык проектирования архитектуры.
45. Типы человеко-машинных интерфейсов.
46. Понятие «Usability».
47. Информационная архитектура. Проектирование информационной архитектуры.
48. Паттерны изоляции графического интерфейса от модели предметной области.
49. Паттерны Паттерн Model-View-Controller.
50. Паттерн Presentation-abstraction-control
51. Паттерн Model-View-Presenter.
52. Паттерн Model-View-ViewModel.