

Sylabus skúšky z predmetu Princípy tvorby softvéru (šk. rok 2000/2001)

1. Analytické vzory
2. Modely procesu vývoja softvérového systému
3. Vhodný štýl implementácie (Implementation Guidelines)
4. Configuration Management
5. Návrh - modulárnosť, črty objektovo orientovaného návrhu, Design by Contract, výber vhodných tried, návrh rozhrania triedy
6. UML v etape návrhu – diagramy tried, package diagrams, interakčné diagramy, stavové diagramy
7. Design Patterns
8. Špecifikácia požiadaviek, Use Cases
9. Verifikácia a validácia – so spustením, bez spustenia
10. Riadenie projektov