

1. Ітеративний процес розробки. Переваги та недоліки.
2. Архітектурний шаблон Thin Client.
3. Вимоги до системи та опис прецедентів.
4. Базова архітектура Web-додатку.
5. Обов'язкові артефакти UP.
6. Засоби реалізації взаємодії клієнтської та серверної частин Web-додатку протоколу HTTP.
7. Каскадний процес розробки. Переваги та недоліки.
8. Ракурси моделей UML. Призначення.
9. Призначення CASE-засобів та їх зв'язок з ООА/П Web-додатків.
10. Технології Java для розробки Web-додатків.
11. Шаблон Creator. Призначення.
12. Мова UML. Її зв'язок з сучасними підходами до розробки програмних систем.
13. Відмінності між різними архітектурними шаблонами.
14. Призначення підсистеми підтримки сеансів у мові програмування PHP.
15. Шаплони проектування та сучасні каркаси для розробки Web-додатків.
16. Підходи до опису структури XML-документів. Переваги та недоліки.
17. Види діяльності на початковій стадії розробки програмної системи.
18. Модель DOM. Призначення, ступінь підтримки у сучасних програмних засобах.
19. Шаблон Controller. Призначення.
20. Статичні та динамічні представлення програмної системи. Приклади. Призначення
21. Призначення та методологія об'єктного аналізу в межах дослідження предметної області.
22. Протокол HTTP. Призначення. Переваги та недоліки.
23. Діаграма прецедентів. Призначення. Їх взаємозв'язок з діаграмами послідовностей.
24. Основні технології побудови AJAX-додатків.
25. Шаблон Creator. Призначення.
26. Фаза розвитку ітеративного процесу. Основні задачі та види діяльності.
27. Шаплони High Cohesion та Low Coupling. Їх місце у багаторівневій архітектурі.
28. Динаміка зміни вимог до системи в межах ітеративного процесу.
29. Роль протоколу HTTP в архітектурі шаблону Web Delivery.
30. Призначення та взаємозв'язок Web-сервера та серверу додатків.
31. Взаємозв'язок об'єктної моделі документа та структури Web-сторінки.
32. Основні класи шаблонних рішень. Їх місце в розробці програмних систем.
33. Підтримка регулярних виразів у мовах розробки Web-додатків.
34. Архітектурний шаблон Thick Client.
35. Взаємозв'язок моделі предметної області та моделі проектування.
36. Мова розмітки HTML 5.
37. Взаємозв'язок ітерацій та фаз ітеративного процесу.
38. Принципи доступу до БД засобами PHP.
39. Відмінності 2- від 3-рівневої програмної системи. Переваги та недоліки.
40. Архітектурний шаблон Web Delivery.

\*А также все практические вопросы, которые должны были быть изучены в процессе выполнения лабораторных и курсовых работ.