|  |  |
| --- | --- |
| **E:\!Кафедра ПИКС\Логотип БГУИР\Символика.jpg** | **E:\!Кафедра ПИКС\Логотип ПИКС\17 мая 2013\Логотип ПИКС_3.jpg** |

**ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ**

**по дисциплине**

**«РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЙ НА ЯЗЫКЕ JAVA»**

**Часть 2**

**Осенний семестр 2022-2022 учебного года**

**Специальность «Программируемые мобильные системы»**

**Группы** **913801-913802, 913831-913834**

1. Понятие и терминология JDBC.
2. JDBC. Соединение и запросы.
3. Этапы работы с базой данных с помощью JDBC API.
4. JDBC. Транзакции.
5. SQL. Примеры запросов.
6. Data Access Object.
7. Класс ResultSet.
8. Statement. PreparedStatement.
9. JSP. Жизненный цикл.
10. Сервлет. Характеристика и описание.
11. Интерфейсы HttpServletRequest и HttpServletResponse.
12. Взаимодействие сервлета и JSP.
13. Web.xml, маппинг сервлетов.
14. Контейнер сервлетов, его назначение. Примеры контейнеров.
15. Запуск контейнера сервлетов и размещение проекта.
16. Методы HTTP запросов.
17. Методы GET и POST.
18. Сеанс. Сессия.
19. Файлы Cookie.
20. JSTL. Категории JSTL тегов.
21. Expression Language.
22. JSTL. Библиотека Core.
23. JSTL. Библиотека Formatting.
24. JSTL. Библиотека Xml.
25. JSTL. Библиотека Fn.
26. Пользовательские JSP теги.
27. Object-Relational Mapping. Назначение, характеристика и примеры.
28. Общая характеристика Hibernate Framework.
29. Преимущества Hibernate Framework над JDBC API.
30. Кэширование в Hibernate и его уровни.
31. Объекты-сущности в Hibernate и их состояния.
32. Понятие паттерна проектирования. Классификация паттернов.
33. Паттерн «Делегирование».
34. Паттерн «Функциональный дизайн».
35. Паттерн «Неизменяемый интерфейс».
36. Паттерн «Интерфейс».
37. Паттерн «Интерфейс-маркер».
38. Паттерн «Контейнер свойств».
39. Паттерн «Канал событий».
40. Архитектурный шаблон MVC.
41. Архитектурный шаблон MVP.
42. Архитектурный шаблон MVVM.
43. Архитектурный шаблон HMVC.
44. Архитектурный шаблон PAC.
45. Архитектурный шаблон Naked objects.
46. Архитектурный шаблон VIPER: определение, схема, назначение.
47. Порождающий паттерн «Фабричный метод».
48. Порождающий паттерн «Абстрактная фабрика».
49. Порождающий паттерн «Строитель».
50. Порождающий паттерн «Прототип».
51. Порождающий паттерн «Одиночка».
52. Структурный паттерн «Адаптер».
53. Структурный паттерн «Мост».
54. Структурный паттерн «Компоновщик».
55. Структурный паттерн «Декоратор».
56. Структурный паттерн «Фасад».
57. Поведенческий паттерн «Цепочка обязанностей».
58. Поведенческий паттерн «Итератор».
59. Поведенческий паттерн «Снимок».
60. Поведенческий паттерн «Состояние».
61. Поведенческий паттерн «Шаблонный метод».
62. Поведенческий паттерн «Команда».
63. Поведенческий паттерн «Посредник».
64. Поведенческий паттерн «Наблюдатель».
65. Поведенческий паттерн «Стратегия».
66. Поведенческий паттерн «Посетитель».
67. Принципы SOLID.

Вопросы разработал:

ГОРБАЧ Антон Петрович – магистр технических наук, ст. преподаватель