

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ"

Кафедра «Программная инженерия» им. Л.П. Фельдмана

ПРОГРАММА
ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ
Образовательный уровень «Магистр»
Направление подготовки 09.04.04 «Программная инженерия»

Донецк – 2024

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Вступительные испытания для получения образовательно-профессионального уровня «Магистр» по направлению 09.04.04 "Программная инженерия" должны проверить систему знаний и умений выпускников по соответствующим направлениям подготовки образовательно-квалификационного уровня "бакалавр" по нормативным дисциплинам циклов математической и общепрофессиональной подготовки.

Вступительные испытания для бакалавров проводятся по разработанным кафедрой экзаменационным билетам. Экзаменационные билеты состоят из теоретической части и практической части. Теоретическая часть проверяет знание основных теоретических положений, закономерностей, свойств, изученных бакалаврами в дисциплинах нормативной части учебного плана. Практическая часть требует от бакалавра использования теоретических знаний для решения типовых практических задач по нормативным дисциплинам профессиональной и практической подготовки из учебных планов соответствующих направлений подготовки.

2. СОДЕРЖАНИЕ ЗАДАНИЙ ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ, ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ И ВОПРОСОВ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ЕГО ВЫПОЛНЕНИЯ

Перечень дисциплин, включённых в комплексные задания на вступительных испытаниях бакалавров:

1. Основы программирования
2. Объектно-ориентированное программирование
3. Компьютерная дискретная математика
4. Архитектура компьютеров
5. Базы данных
6. Операционные системы
7. Качество программного обеспечения и тестирование
8. Организация компьютерных сетей
9. Архитектура и проектирование программного обеспечения
10. Моделирование и анализ программного обеспечения
11. Системы искусственного интеллекта
12. Программирование в Интернет

ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

1. Этапы решения задач на ЭВМ. Назначение каждого из этапов и их взаимосвязи.

2. Методы и алгоритмы решения задач.

3. Указатели: назначение и использование.

4. Структуры данных и их представления: массивы, строки, таблицы.

5. Функции: назначение, определение, использование.

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

1. Конструктор как функция-член класса в C++: назначение, синтаксис, использование, особенности.

2. Деструктор как функция-член класса в C++: назначение, синтаксис, использование, особенности.

3. Одиночное наследование: понятие базового и производного классов, реализации базового и производного классов при иерархии классов.

4. Полиморфизм: перегрузки унарных операторов языка C++, варианты перегрузки, особенности перегрузки операторов инкремента и декремента.

5. Перегрузка бинарных операторов языка C++, варианты перегрузки, особенности перегрузки операторов [] и ().

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ДИСКРЕТНАЯ МАТЕМАТИКА

1. Методы минимизации логических функций (метод Квайна и Мак-Класки, карты Карно).

2. Поиск компонент связности в графах.

3. Алгоритмы раскраски графов.

4. Алгоритмы поиска кратчайших путей на графе.

5. Автоматы Мили и Мура. Взаимные преобразования автоматов.

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

БАЗЫ ДАННЫХ

1. Основные понятия теории баз данных: предметная область, объект предметной области, атрибуты (примеры), БД, СУБД; определение концептуальной, внешней и внутренней моделей.

2. Реляционная модель данных: определение реляционной модели, первичный ключ, внешний ключ, ссылочная целостность. Связи между объектами "один-к-одному" и "один-ко-многим", примеры этих связей (на уровне таблиц и на уровне записей).

3. Реляционная модель данных: определение реляционной модели, искусственный первичный ключ, связь между объектами "многие-ко-многим", примеры связи.

4. Теория нормализации: определение нормализованного отношения, первой и второй нормальных форм отношений, примеры 1НФ и 2НФ.

5. Теория нормализации: определение процесса нормализации отношения, первой и третьей нормальных форм отношений; примеры 1НФ и 3НФ.

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРОВ

1. Понятие многоуровневой архитектуры компьютера.
2. Структурная организация и основные функциональные блоки компьютера.
3. Архитектура центрального процессора. Общий алгоритм работы процессора компьютера.
4. Многомашинные, многопроцессорные и многоядерные вычислительные системы.
5. Способы представления и основные алгоритмы обработки информации в компьютере.
6. Основы программирования на ассемблере (x86).

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ

1. Понятие файловой системы. Файловая система s5fs.
2. Структура ядра операционной системы.
3. Определение семафора, типы семафоров. Привести пример использования семафоров.
4. Процессы. Схема переходов процесса из состояния в состояние, охарактеризовать каждое состояние.
5. Функции планировщика процессов.
6. Команды для работы с файлами и процессами в Unix- платформенных операционных системах.

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

КАЧЕСТВО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ТЕСТИРОВАНИЕ

1. Основные направления обеспечения качества программного обеспечения (ПО). Модель СММ уровней зрелости организации-разработчика ПО. Показатели качества ПО.

2. Этапы формальной инспекции программных продуктов и роли её участников. Привести схему жизненного цикла документов, которые инспектируются.

3. Технологии разработки ПО, ориентированные на эффективность и качество, гибкие методологии разработки ПО и их характеристика.

4. Планирование тестирования (тест-план): типовая структура тест-плана. Методы тестирования ПО, тест-требования, тест-сценарии.

5. Инструментальные средства блочного тестирования. Основные принципы создания модульных тестов с использованием каркасов JUnit и NUnit, объяснить различия.

6. Тестирование пользовательского интерфейса (Usability testing).

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

АРХИТЕКТУРА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

1. Модели архитектур программных систем при структурном и объектно-ориентированном проектировании. Графические нотации описания продуктов проектирования программных систем. Примеры.

2. Планирование разработки больших программных систем. Пример сетевого планирования работ над программной системой.

3. Автоматический синтез программ. Алгоритм структурного синтеза программ.

4. Тестирование программ. Функциональные и структурные методы тестирования программ. Пример формального построения тестов.

5. Верификация программ. Методика верификации программ методом программных функций. Пример верификации программы.

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

МОДЕЛИРОВАНИЕ И АНАЛИЗ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

1. Унифицированный язык моделирования UML. Этапы развития UML. Основные принципы объектно-ориентированного проектирования сложных систем. Основные модели, которые строятся на языке UML для проектируемой системы.

2. Описание концептуальной модели проектируемой программной системы в виде диаграммы вариантов использования (Use Case diagram) на языке UML. Пример диаграммы вариантов использования.

3. Диаграмма классов (Class diagram). Обозначения и семантика графических обозначений языка UML, которые используются для изображения данной диаграммы. Пример диаграммы.

4. Диаграмма состояний (State diagram). Обозначения и семантика графических обозначений языка UML, которые используются для изображения данной диаграммы. Примеры диаграммы.

5. Диаграмма деятельности (Activity diagram).

6. Диаграмма последовательности (Sequence diagram). Обозначения и семантика графических обозначений языка UML, которые используются для изображения данной диаграммы.

7. Диаграмма компонентов (Component diagram) и диаграмма развёртывания (Deployment diagram).

Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

ОРГАНИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ СЕТЕЙ

1. Концепции построения сети, типы компьютерных сетей.

2. Топологии компьютерных сетей, типы сетевого оборудования.

3. Многоуровневая модель OSI.

4. Стек TCP/IP. Назначение протоколов.

5. Принципы передачи данных в сети Ethernet, Fast Ethernet, Gigabit Ethernet, FDDI, Token-Ring.

6. IP-адресация, использование масок. Принципы IP-фрагментации.
 7. Принципы маршрутизации. Протоколы маршрутизации.
 8. Введение в Active Directory, назначение Active Directory, назначение контроллера домена. понятие леса, дерева, домена, организационные подразделения.
 9. Физическая структура Active Directory, управление репликацией.
 10. Назначение протоколов ssh, IPsec, ssl.
- Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

СИСТЕМЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

1. Типовая структура экспертной системы. Этапы разработки экспертной системы и их характеристика.
 2. Стратегии получения знаний. Классификация методов извлечения знаний, их краткая характеристика. Методы автоматизированного получения знаний, их характеристика (технология Data mining).
 3. Механизм логического вывода в экспертных системах, его функции. Базовые стратегии логического вывода. Основные структуры данных и типичные шаги в прямом и обратном логическом выводе.
 4. Представление и использование нечётких знаний. Формула Байеса. Способы представлений ненадёжных знаний. Вероятностные рассуждения. Виды неопределенности. Метод коэффициентов уверенности (метод MYCIN).
 5. Генетические алгоритмы: области применения, истоки происхождения, основные понятия. Основные шаги классического генетического алгоритма.
- Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ В ИНТЕРНЕТ

1. Основные синтаксические конструкции JavaScript.
 2. Списки в HTML.
 3. Организация форм в HTML.
 4. Обработка событий от элементов формы на JavaScript.
 5. Таблицы в HTML.
- Задачи - в соответствии с теоретическими вопросами.

ЛИТЕРАТУРА

1. Керниган Б., Ритчи Д. Язык программирования Си. - М.: Финансы и статистика
2. Павловская Т.А. С/С++. Программирование на языке высокого уровня. - СПб.: Питер, 2006. – 461 с.
3. Страуструп Б. Язык программирования С++. - М.: Бином, Невский Диалект, 2014. – 1104 с.
4. Вирт Н. Алгоритмы и структуры данных. - СПб.: Невский диалект, 2008 г.
5. А.В. Ахо, Д.Э. Хопкрофт, Д.Д.Ульман: Структуры данных и алгоритмы. М.: Издательский дом Вильямс, 2010. – 384 с.

6. Новиков Ф.А. Дискретная математика для программистов.- СПб.: Питер, 2006.- 368с.
7. Хан Г., Шапиро С. Статистические модели в инженерных задачах / Пер. с англ.— М.: Мир, 2006.
8. Химмельблау Д. Анализ процессов статистическими методами / Пер. с англ. — М.: Мир, 2004.
9. Карпова Т.С. Базы данных: модели, разработка, реализация. – СПб.: Питер, 2001. – 304 с.
10. Михеева В., Харитонов И. Microsoft Access 2003 . БХВ-Петербург, 2004.– 1072 с.
11. Иванова Г.С. Технология программирования: Учебник для вузов. - М.: Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2002. - 320 с.: (Сер. Информатика в техническом университете).
12. Тидвел Дж. Разработка пользовательских интерфейсов. – СПб: Питер, 2008. - 416с.
13. Порев В.Н. Компьютерная графика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 432 с.
14. Самарский А.А. Гулин А.В. Численные методы. - М.: Наука, 1999.
15. Крылов В.И. и др. Вычислительные методы, том I, II. - М.: Наука, , 1997.
16. Олифер В.. Олифер Н. Компьютерные сети. Принципы, технологии, протоколы. – СПб.: Питер, 2011. - 944с.
17. Крылов В.В., Самохвалова С.С. Теория телетрафика и её приложения. – СПб.: БХВ- Петербург, 2005.- 268с.
18. Таненбаум Э. Современные операционные системы.- СПб.: Питер, 2002.- 1040 с.
19. Робачевский А. Операционная система Unix. – СПб: БХВ-Санкт-Петербург, 1999. - 514с.
20. Сэм Канер, Джек Фолк, Енг Кек Нгуен. Тестирование программного обеспечения. Фундаментальные концепции менеджмента бизнес-приложений, Изд-во: ДиаСофт, 2001, - 538 с.
21. Луиза Тамре. Введение в тестирование программного обеспечения, Изд-во: Вильямс, 2003, - 368 с.
22. Майерс Г. Надежность программного обеспечения. М.: «Мир», 1989.- 360 с.
23. Рихтер Дж. Windows для профессионалов: создание эффективных Win-32 приложений с учетом специфики 64-разрядной версии Windows. – СПб: Питер; М.: Издательско-торговый дом «Русская редакция», 2001. – 752 с.
24. Харт Дж. Системное программирование в среде Windows. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2005. – 592 с.
25. Орлов С.А. Технологии разработки ПО: Учебник. - СПб. : Питер, 2002. – 464 с.
26. Вендров А.М. Проектирование ПО информационных систем: Учебник.- М.: Финансы и статистика, 2000. – 352 с.
27. Скотт К. UML. Основные концепции. – М.: Изд-во «Вильямс», 2002. – 144с.

28. Леоненков А.В. Объектно-ориентированный анализ и проектирование с использованием UML и IBM Rational Rose: Учебное пособие.- М.: БИНОМ, 2006. – 320 с.
29. Хэмди А. Таха. Введение в исследование операций, Пер. с англ. - М., 2005, - 912 с.
30. Гаврилова Т.А., Хорошевский В.Ф. Базы знаний интеллектуальных систем. Учебник. – М.: Питер, 2000. – 382 с.
31. Рыбина Г.В. Основы построения интеллектуальных систем: учебное пособие. – М.: Финансы и статистика, 2010. – 432 с.
32. Таненбаум Э. Архитектура компьютеров. - СПб., Питер, 2013. - 844 с.
33. Прохоренок П.А. и др. HTML, JavaScript, PHP и MySQL. Джентельменский набор Web-мастера.- СПб.: БХВ-Петербург, 2015. - 768 с.
34. Столлингс В., Компьютерные сети, протоколы и технологии интернета. - БХВ-Петербург, 2005. - 832 с.