

ПРИЛОЖЕНИЕ

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Рязанский государственный радиотехнический университет имени В.Ф. Уткина»

КАФЕДРА «ЭЛЕКТРОННЫЕ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Специальность

27.05.01 Специальные организационно-технические системы

Специализация

Информационные технологии и программное обеспечение в специальных
организационно-технических системах

Квалификация (степень) выпускника — инженер-системотехник

Форма обучения — очная, очно-заочная

1. ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

- 1) Сущность функционального программирования.
- 2) Декларативный характер функционального программирования.
- 3) Чистые функции.
- 4) Ссылочная прозрачность.
- 5) Сохранение данных неизменяемыми.
- 6) Преимущества функционального программирования.
- 7) Функциональное программирование в сравнении с объектно-ориентированным программированием.
- 8) Функции, замыкания и области видимости.
- 9) Концепции функционального программирования.
- 10) Функциональное программирование на языке JavaScript.
- 11) Локальная область видимости.
- 12) Операции с объектом в JavaScript.
- 13) Асинхронная событийная модель работы в NodeJS.
- 14) Соединение пользователей с ресурсами.
- 15) Открытость.
- 16) Технологии масштабирования.
- 17) Гомогенные мультимедийные системы.
- 18) Распределенные операционные системы.
- 19) Мультимедийные операционные системы.
- 20) Программное обеспечение промежуточного уровня.
- 21) Варианты архитектуры клиент-сервер.
- 22) Уровень обработки.
- 23) Типы данных в JavaScript.
- 24) Глобальная область видимости.
- 25) Доступ к свойству объекта в JavaScript через переменную.
- 26) Модульная структура основных библиотек в NodeJS.
- 27) Прозрачность в распределенных системах.
- 28) Отделение правил от механизмов.
- 29) Общие концепции аппаратных решений.
- 30) Гетерогенные мультимедийные системы.
- 31) Операционные системы для однопроцессорных компьютеров.
- 32) Системы с распределенной разделяемой памятью.
- 33) Клиенты и серверы.
- 34) Многозвенные архитектуры.
- 35) Современные варианты архитектуры.
- 36) Уровень данных.
- 37) Переменные и идентификаторы в JavaScript.
- 38) Рекурсия.
- 39) Встроенные объекты.
- 40) Работа с файловой системой в NodeJS.