

## План лабораторных работ

### Этапы выполнения

- Модуль 1 (удаленное взаимодействие)
  - Самостоятельная реализация заданий первого этапа и получение рекомендаций.
  - Итеративная доработка и защита первого этапа.
  - Самостоятельная работа над заданиями второго этапа и получение рекомендаций.
- Модуль 2 (графический интерфейс)
  - Итеративная доработка и защита второго этапа.
  - Самостоятельная работа над заданиями третьего этапа и получение рекомендаций.
  - Итеративная доработка и защита третьего этапа

### Ориентировочный график

Этапы, для которых указано начало, но не указан конец, студент начинает выполнять по мере желаний и готовности, с ориентировкой сдачи в срок.

	Модуль 3 (1-8 недели)	Модуль 4 (9-16 недели)	
Выполнение 1	25.02.2013	22.04.2013	Доработка 2
Доработка 1	11.03.2013	06.05.2013	Выполнение 3
Выполнение 2	25.03.2013	20.05.2013	Доработка 3
Рубежный тест	01.04.2013	27.05.2013	

### План проведения консультаций

Перед консультацией собираются практические вопросы, возникшие в процессе изучения курса и работы над заданиями, нуждающиеся в более подробном рассмотрении. Время консультации распределяется следующим образом:

- Организационные 5-15 минут
- Освещение заранее подготовленных вопросов ~1 час (в зависимости от количества вопросов)
- Все остальное – прием – обсуждение доработок и защита лабораторных работ
- После консультаций, либо в перерыве (когда он есть) перед приемом ~10 минут на частные организационные вопросы

## План тем

1. Понятие сервиса и клиента. Способы организации связи меж приложениями. Режимы работы приложений и способы взаимодействия с пользователем.
2. Основные протоколы и принципы взаимодействия сетевых приложений.
3. Сетевое взаимодействие с помощью сокетов по протоколам TCP и UDP
4. Сетевое взаимодействие с помощью WebApi по протоколу HTTP
5. Основы многопоточности
6. Сериализация
7. Удалённый вызов процедур (RPC)
- 8. Подготовка к рубежному контролю**
9. Обзор технологий создания GUI в Windows: краткая история создания WPF
10. Обзор технологий создания GUI в Windows: особенности инфраструктуры WPF
11. Сборки: доступ и хранение
12. Код во время исполнения: сборка мусора vs многопоточность
13. Код во время исполнения: взаимодействие с неуправляемым кодом
14. ...