

## t.OODP - Objektorientierte Analyse und Design für Informatiker - Projekt

---

**Kursverantwortung:** Hans-Peter Hutter, huhp  
**Credits:** 4  
**Schuljahr:** 2010/2011  
**Zuletzt gespeichert:** 24.08.2010 21:56

---

### Lernziel:

- Die Studierenden können alleine ein einfaches Software-Projekt unter Anleitung durchführen, ausgehend von der Spezifikation bis zum lauffähigen und getesteten Softwareprodukt.
  - Sie führen dabei eine saubere OO-Analyse und ein sauberes OO-Design durch.
  - Sie setzen dabei Design-Patterns sinnvoll ein.
  - Sie dokumentieren ihre Lösung in standardisierter Form (UML).
  - Sie führen systematische Tests des Software-Produkts durch.
  - Sie wissen, wie ein gut strukturierter und vollständiger Projektbericht erstellt wird.
  - Sie haben eine Übersicht über klassische und moderne Entwicklungsprozesse.
- 

### Lerninhalt:

Die Studierenden führen alleine ein Softwareentwicklungsprojekt unter Anleitung durch, ausgehend von der Spezifikation bis zum lauffähigen und getesteten Softwareprodukt. Anhand dieses Projekts werden folgende Inhalte vermittelt:

Anforderungen

- funktionale, nicht funktionale
- Pflichtenheft

OO-Analyse

- Textanalyse
- Einfache Anwendungsfälle

OO-Design

- UML-Diagramme
- statische Sicht (Klassendiagramm)
- dynamische Sicht (Kommunikationsdiagramme, Zustandsdiagramm)
- GUI-Anbindung

Design-Patterns (Observer, Decorator, State, Proxy, Template, Factory-Methode, Strategie, Singleton)

Professionelle Dokumentation der Arbeiten und Resultate

---

### Vorkenntnisse:

-

---

### Durchführung:

Unterrichtsart	Anzahl Lektionen pro Woche
Vorlesung	14*2
Übung/Praktika	14*2
Gruppenunterricht	
Blockunterricht	
Seminar	

---

---

**Leistungsnachweise:**

Laut Tabelle oder gemäss schriftlicher Festlegung des Dozierenden zu Semesterbeginn!

Anzahl	Art	Gewichtung
1	Modulendprüfung	100
	Prüfungen während der Unterrichtszeit	
	Weitere Leistungsnachweise	

---

**Unterrichtssprache:**

-

---

**Unterrichtsunterlagen:**

-

---

**Bemerkungen:**

-