

t.OOD - Objektorientiertes Design

Kursverantwortung: Ewald Mund, mund
Credits: 4
Schuljahr: 2010/2011
Zuletzt gespeichert: 10.03.2011 16:22

Lernziel:

- Die Studierenden können ein einfaches SW-Projekt, ausgehend von der Spezifikation (Domänenmodell, GUI Prototyp, Storybook, weitere Anforderungen) bis zum lauffähigen und getesteten Softwareprodukt selbständig entwickeln.
- Sie führen dabei ein sauberes OO-Design durch.
- Sie setzen dabei Design-Patterns und Test-Frameworks sinnvoll ein.
- Sie entwickeln dabei auch Lösungen für die Persistenz der Objekte und deren korrekte Abbildung auf einer graphischen Oberfläche (GUI).
- Sie dokumentieren ihre Lösung in standardisierter Form (UML).

Lerninhalt:

- JDBC (Java Data base Connectivity)(1 W)
- UML (statische und dynamische Aspekte) (4 W)
- DB-Anbindung (JPA) (2 W)
- Design Patterns (3 W) (Observer, Decorator, State, Proxy, Template, Factory-Methode, Strategie, Singleton)
- Three Tier Architecture mit GUI-Anbindung (inkl. JTable,) (1 W)
- Testing mit Junit (1 W)
- Entwicklung einer DB Anwendung mit GUI (2 W)

Vorkenntnisse:

OOP, ADS, DBG

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	mündl. Prüfung, 20 Min, 65% der Endnote
1-2	Prüfungen während der Unterrichtszeit	35% der Endnote. Form (schriftlicher Test, Testtat etc.) ist dem Dozenten überlassen
	Weitere Leistungsnachweise	

Unterrichtssprache:

Deutsch

Unterrichtsunterlagen:

-

Bemerkungen:

Dieser Kurs berücksichtigt nur den Design einer Anwendung, nicht die Analyse!