

## t.SWE - Software-Engineering

---

<b>Kursverantwortung:</b>	Hans-Peter Hutter, huhp
<b>Credits:</b>	4
<b>Schuljahr:</b>	2010/2011
<b>Zuletzt gespeichert:</b>	24.08.2010 22:06

---

### Lernziel:

- Die Studierenden haben einen Überblick über klassische und moderne Entwicklungsprozesse.
  - Sie wissen im Detail, wie eine Sw-Produkt in einem modernen Entwicklungsprozess entwickelt wird.
  - Sie können mit Anwendungsfällen, Patterns und Frameworks umgehen.
  - Sie können die wichtigsten Artefakte des Entwicklungsprozesses selber erstellen.
  - Sie haben einen Überblick über die wichtigsten Aspekte des modernen Software-Projektmanagements.
  - Sie können Softwarekomponenten und ganze Systeme systematisch testen.
- 

### Lerninhalt:

- Überblick über klassische und moderne Entwicklungsprozesse
  - Der "Unified Process" wird an einem konkreten Fallbeispiel im Detail durchgenommen
  - Anforderungsdisziplin:
    - Entwicklung von Anwendungsfällen, Domänenmodell
    - FURPS
    - Systemoperationen
  - Designdisziplin:
    - Einsatz von Analyse- und Design-Patterns (GRASP, GoF)
    - Entwicklung von Klassendiagrammen, Interaktionsdiagrammen
    - Verträge
    - Architektur
    - Interfaces
  - Implementationsdisziplin:
    - Codierung, Packages
    - Konfigurationsmanagement
    - Roundtrip-Engineering, Refactoring
  - Testdisziplin: Unit-Test, Integrations-, Systemtest
  - Software-Projektmanagement
    - Planung, Aufwandschätzung
    - Kontrolle, Steuerung
    - Qualitätsmanagement
- 

### Vorkenntnisse:

OOD

---

**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	80
	Prüfungen während der Unterrichtszeit	
1	Weitere Leistungsnachweise	20

**Unterrichtssprache:**

-

**Unterrichtsunterlagen:**

-

**Bemerkungen:**

-