

## t.SWE2 - Software Engineering 2

**Kursverantwortung:** Andreas Meier, meea  
**Credits:** 4  
**Schuljahr:** 2011/2012  
**Zuletzt gespeichert:** 28.03.2012 17:42

### Lernziel:

- Die Studierenden haben praktische Erfahrungen in den wichtigsten Aspekten der agilen Softwareentwicklung
- Die Studierenden kennen die Vorteile von Test Driven Development, Refactoring und Continuous Integration
- Die Studierenden kennen die wichtigsten Aspekte der parallelen Programmierung

### Lerninhalt:

- Agile Software Development Methodologies (SCRUM, eXtreme Programming, Kanban)
- Agile Manifesto
- Software Entwicklung im agilen Team
- Test Driven Development (Test Patterns)
- Java Concurrency / Multithreading

### Vorkenntnisse:

- Gute Programmierkenntnisse in Java

### 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	60%
	Prüfungen während der Unterrichtszeit	
1	Weitere Leistungsnachweise	40%

### Unterrichtssprache:

Deutsch

### Unterrichtsunterlagen:

-

### Bemerkungen:

Die Praktiken der agilen Software Entwicklung werden an Hand eines grösseren Projekts erprobt.  
Die Studierenden entwickeln deshalb während des Semester z.B. ein Computer Game. Dazu arbeiten sie

teilweise in Teams von 6..9 Personen. Aktive Mitarbeit in den Teams wird vorausgesetzt.