

t.SWE - Software-Engineering

Kursverantwortung:	Hans-Peter Hutter, huhp
Credits:	4
Schuljahr:	2011/2012
Zuletzt gespeichert:	16.09.2011 07:56

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:

-