

## t.OOD - Objektorientiertes Design

---

**Kursverantwortung:** Ewald Mund, mund  
**verantwortliche OE:**  
**ECTS:** 4  
**Schuljahr:** 2012/2013  
**Zuletzt gespeichert:** 22.01.2013 16:45

---

### Fachkompetenz:

-

---

### Methodenkompetenz:

-

---

### Sozialkompetenz:

-

---

### Selbstkompetenz:

-

---

### Lernziel:

- Die Studierenden können ein einfaches SW-Projekt, ausgehend von der Spezifikation (Domänenmodell, GUI Prototyp, UseCases, 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 standardisierten Form (UML).
- 

### Lerninhalt:

- JDBC (Java Data base Conectivity)(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 Architecure mit GUI-Anbindung (inkl. JTable, ) (1 W)
  - Entwicklung einer DB Anwendung mit GUI (2 W)
  - Testing mit Junit (1 W) (optional)
- 

### Vorkenntnisse:

OOP, ADS, DBG

---

**Durchführung:**

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

**Leistungsnachweise:**

Laut Tabelle oder gemäss schriftlicher Festlegung des Dozierenden zu Semesterbeginn!

Bezeichnung	Art	Form	Umfang	Bewertung	Gewichtung
Leistungsnachweise während Unterrichtszeit					
Semesterendprüfung					

**Unterrichtssprache:**

Deutsch

**Unterrichtsunterlagen:**

-

**Ergänzende Literatur:**

-

**Bemerkungen:**

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