

## t.SEPS - Software Entwicklungspraxis

---

<b>Kursverantwortung:</b>	Hans-Peter Hutter, huhp
<b>verantwortliche OE:</b>	InIT Institut für angewandte Informationstechnologie
<b>ECTS:</b>	4
<b>Schuljahr:</b>	2012/2013
<b>Zuletzt gespeichert:</b>	15.03.2013 18:20

---

### Fachkompetenz:

-

---

### Methodenkompetenz:

- Sie können ein komplexeres OO-Softwaresystem unter Verwendung eines etablierten Entwicklungsprozesses (iterativ, inkrementell, anwendungsfallorientiert, architekturzentriert) entwickeln.
  - Sie erstellen dabei die notwendigen Artefakte in den verschiedenen Phasen des Entwicklungsprozesses.
  - Sie wenden dabei konsequent Analyse- und Entwurfsmuster an.
  - Sie dokumentieren den Entwicklungsprozess mit standardisierten Darstellungen, wo diese existieren (UML-Diagramme).
- 

### Sozialkompetenz:

- Sie können sich mit Ihren Kompetenzen optimal in ein Team einbringen.
  - Sie sind in der Lage, ihre Rolle im Team ausreichend zu reflektieren und sie angemessen zu entwickeln.
- 

### Selbstkompetenz:

- Sie können technische Inhalte adressatengerecht kommunizieren.
- 

### Lernziel:

- Sie können ein komplexeres OO-Softwaresystem unter Verwendung eines etablierten Entwicklungsprozesses (iterativ, inkrementell, anwendungsfallorientiert, architekturzentriert) entwickeln.
  - Sie erstellen dabei die notwendigen Artefakte in den verschiedenen Phasen des Entwicklungsprozesses.
  - Sie wenden dabei konsequent Analyse- und Entwurfsmuster an.
  - Sie dokumentieren den Entwicklungsprozess mit standardisierten Darstellungen, wo diese existieren (UML-Diagramme).
  - Sie können sich mit Ihren Kompetenzen optimal in ein Team einbringen.
  - Sie sind in der Lage, ihre Rolle im Team ausreichend zu reflektieren und sie angemessen zu entwickeln.
  - Sie können technische Inhalte adressatengerecht kommunizieren.
- 

### Lerninhalt:

- Parallel zum Unterricht im Kurs SWE1 führen Sie in einem Team ein Projekt von der Projektskizze bis zur Implementation an Hand des Unified Process in mehreren Iterationen durch:
    - \* Vorbereitungsphase: Anwendungsfälle
    - \* Entwurfsphase 1. Iteration: Analyse, Design, Implementation, Test
    - \* Entwurfsphase 2. Iteration: Anwendung von GoF-Patterns, Zustandsdiagrammen
    - \* Entwurfsphase 3. Iteration: Realisierung
  - Sie verwenden dabei Versionierung-, Build- und Test-Tools
  - Einzelne Teammitglieder übernehmen zudem die Aufgabe des Software-Projektmanagements
    - \* Planung, Kontrolle, Steuerung
-

\* Präsentationen der Zwischen- und Endresultate

Neben den technischen Aspekten werden auch nicht-technische Kompetenzen wie Selbstorientierung, Teamarbeit und Kommunikation gefördert.

---

**Vorkenntnisse:**

SWE1, OOD

---

**Durchführung:**

Unterrichtsart	Anzahl Lektionen pro Woche
Vorlesung	
Übung/Praktika	14*4
Blockunterricht	

---

**Leistungsnachweise:**

Laut Tabelle oder gemäss schriftlicher Festlegung des Dozierenden zu Semesterbeginn!

Bezeichnung	Art	Form	Umfang	Bewertung	Gewichtung
Leistungsnachweise während Unterrichtszeit	Berichte				je 20%
Semesterendprüfung					

---

**Unterrichtssprache:**

Deutsch

---

**Unterrichtsunterlagen:**

Craig Larman: Applying UML and Patterns, Prentice Hall, 3rd Edition, 2005.

---

**Ergänzende Literatur:**

-

---

**Bemerkungen:**

-