



Software-Engineering für langlebige Systeme

PA1

- Design-Pattern
 - Wahrnehmung
 - Komponenten
- Ziele:
 - Wiederholung Design-Pattern aus SWT.
 - Design einer Komponente

Design-Pattern

- Bitte stellen Sie folgende Punkte kurz (3 Min) vor:
 - Das Problem, welches gelöst wird.
 - Wie sieht das Pattern aus?
- Welche wahrnehmungspsychologische Aspekte werden durch die Pattern erfüllt? Wieso?
 - Sammelaufgabe
- 15 Min Vorbereitungszeit

Komponenten

- Eigenschaften
 - Was für Eigenschaften muss eine Komponente haben?
- Techniken
 - Wie wird eine Komponente umgesetzt?