



Software-Engineering für langlebige Systeme

PA

- HA1 :-(
 - Leider nicht fertig korrigiert
- Übung zur Prüfung
- Code-Guidelines

Übung zur Mündl. Prüfungen

- Zweier Teams
- Person A:
 - Stellt Fragen
 - Achtet auf Korrektheit
 - Macht sich zur Korrektheit Notizen
 - Bei Unsicherheiten in der Antwort nachfragen!
- Person B:
 - Beantwortet die Fragen

- Keine Notizen auf den Fragezettel!

Rückmelderunde

- B stellt kurz dar, wie es ihm ergangen ist.
- A gibt Rückmeldungen, ob
 - Die Antworten richtig waren
 - Die Antworten gut verständlich und nachvollziehbar waren
 - Ob B Notizen erstellt hat
 - Wie er die Leistung von B benoten würde

Rollentausch

Alles nochmal mit anderen Fragen und getauschten Rollen

Runde 1

- Was ist Softwareerosion?
- Welche Themenfelder kann man bei der Softwareerosion betrachten (Übersicht)?
- Welche wahrnehmungspsychologischen Prinzipien werden durch Coding Guidelines angesprochen?
- << Bitten Sie ihren Partner eines der genannten Prinzipien genauer zu erklären>>
- Was sind Design Pattern?
- Wie soll Code aus Sicht der langlebigen Systeme dokumentiert werden? Warum?

Runde 2

- Was sind langlebige Systeme?
- Wie heißt das Hauptproblem bei langlebigen Systemen? Bitte beschreiben Sie dieses genau.
- Geben Sie bitte eine Übersicht über die für die Vorlesung relevanten Bereiche der Wahrnehmungspsychologie.
- Nennen Sie einige Design-Pattern.
- << Bitten Sie ihren Partner eines der genannten Pattern genauer zu erklären >>
- Was ist Atomsemiotik ?
- Was hat die Atomsemiotik mit langlebigen Systemen zu tun?