

Softwareengineering für langlebige Systeme – Übung 1

AUFGABE 1 (Wiederholung und Verwechseln von Design-Pattern) (5 BP):

1. Unter welchen Umständen können Design-Pattern verwechselt werden?
2. Vergleichen Sie verschiedene Design-Pattern aus “Patterns kompakt” (<http://link.springer.com/book/10.1007/978-3-8274-2526-3/page/1>) nach dem Kriterium der “Verwechselbarkeit”. Finden Sie bitte min. 5 Paare und geben Sie zu den 5 Paaren an, wieso diese verwechselt werden können.

Bemerkung: Diese Aufgabe dient der Wiederholung von Stoff aus SWT.

AUFGABE 2 (Projekt-Aufgabe Teil 1) (5 BP):

Erstellen Sie bitten einen kleinen Taschenrechner in Java. Dieser soll genau die Funktionen “Addition”, “Multiplikation”, “Subtraktion” und “Division” besitzen. Mit der “Gleich”-Taste lässt sich das Endergebnis ausrechnen. Mit den Tasten “A” und “AC” sollen wie handelsübliche Taschenrechner die aktuelle Eingabe bzw. die ganze Berechnung löschen. Es soll eine graphische Oberfläche existieren, welche einem handelsübliche Taschenrechner nachgebildet ist.

Geben Sie den Code bitte, sowohl als Ausdruck als auch als ZIP-gepacktes Archiv an mich ab (<http://www-secse.cs.tu-dortmund.de/staff/ruhroth>).

Hinweis: Mit der Abgabe des Codes erklären Sie sich einverstanden, dass Ihr Code anderen Studenten der Vorlesung LSys zur Verfügung gestellt wird.