

Software-Entwicklung 2

Projektbeschreibung

Für die Prüfungsvorleistung in Software-Entwicklung 2 kann eines der folgenden Software-Projekte ausgewählt werden:

- Todo-App
- WG-Manager
- Quiz
- Mediathek
- Schiffe versenken
- Text-Adventure
- Turnier-Manager
- etc.

Gerne beraten wir Sie zur Projektauswahl in den Übungen.

Hinweise:

- *GUI*: Die graphische Oberfläche muss nicht perfekt sein! Konzentrieren Sie sich auf die Umsetzung der u.g. Konzepte!
- *Übungen*: Setzen Sie die in der Vorlesungen besprochenen Themen in der dazugehörigen Übung um. Es hat sich gezeigt, dass dann der Lerneffekt am größten ist.
- *Reviews*: Die Gruppen werden regelmäßig aufgerufen, einen Review ihres Projekts vor der Tafel zu machen. Das bedeutet, die zentralen Konzepte zu erklären und die Implementation zu erklären. Die Gruppenmitglieder teilen sich die Erklärungen auf.
- *Gruppenarbeit*: Jederzeit können Mitglieder der Gruppe aufgerufen werden, den Code des Projekts zu erklären. Wichtig: Damit ist der komplette Code gemeint. Sie müssen nicht an allen Klassen mitarbeiten, aber in der Lage sein, den Code zu erklären! Wenn wir feststellen, dass einzelne Mitglieder den Code nicht kennen, gehen wir davon aus, dass er nicht von ihnen verstanden wurde und die Zulassung zur Prüfung erlischt für Sie.

Das Projekt muss folgende Themen behandeln, die auch in der Vorlesung und in den Übungen besprochen worden sind:

- Einsatz von Interfaces bzw. Vererbung Sinnvoller Einsatz einer Package-Struktur Verwendung von Exceptions
- Grafische Oberfläche (JavaFX)
- Logging mit sinnvollem Einsatz der Log-Stufen
- Dokumentation der Klassenstruktur mit UML-Klassendiagrammen
- Threads
- Einsatz von Streams und Lambda-Funktionen auf Collections (funktionale Programmierung)
- Dokumentation und Test-Fälle Verwenden von Factories

Das Projekt soll als Gruppenaufgabe mit mind. zwei und max. vier Mitgliedern gelöst werden. Nach Abgabe wird anhand der `git`-Commits die Aktivitäten der Teilnehmer überprüft. Das Verwenden von bereits

existierendem Code ist erlaubt, sofern Sie diesen erklären können. Da das Projekt eine Prüfungsvorleistung ist, wird zur Mitte des Semesters der aktuelle Stand überprüft, um eine Zulassung zur Klausur zu ermöglichen. Die Abgabe des Projekts erfolgt als Link auf das lesbare git-Repository per E-Mail an jordine@hdm-stuttgart.de zum vereinbarten Termin.