

Objektorientiertes Softwareengineering

Ablauf

Projekt

- Teams aus 3 bis 4
- Jedes Team ist an zwei Projekten beteiligt:
 - Einmal als Kunde
 - Einmal als Dienstleister
- Das “Produkt” wird im Lauf der Vorlesung “realisiert”.
 - Schwerpunkte:
 - Customizing und Durchlaufen des UP
 - Erstellung/Entwicklung der Artefakte

Rahmenbedingungen

- Hard- und/oder Softwareprodukt
- Beliebiges Anwendungsgebiet
 - *Domain Experts* müssen verfügbar sein
- Beliebige Technologie

Ablauf der Vorlesung

- 1. Vorlesung:
 - Wiederholung OOA/OOD/OOP
 - Ideenfindung, Teambildung
 - Theorie: Unified Process
- 2. Vorlesung
 - Theorie: Inception Phase
 - Teams: Planung der Inception Phase
 - Teams: Durchführung der Inception Phase
 - Teams: Präsentation der Ergebnisse/Artefakte