

# Projektmanagement in der Softwareentwicklung

Vorbereitung und Durchführung

# Inhalt

## Theorieteil (Vorinformation)

- Phasenmodell
- Modellierungstechniken
- Entwurfsmuster: MVC
- Umsetzungshinweise

## Praxisteil

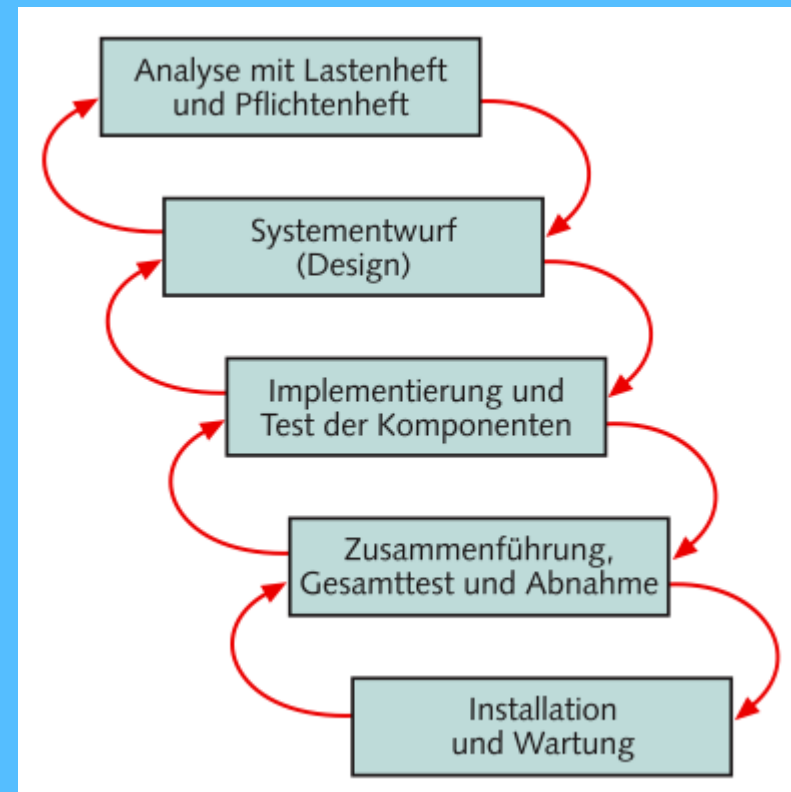
- Beispielimplementierungen als „Nachschlagewerke“

# Hinweis

**Die Abbildungen sind dem Buch  
Informatik Oberstufe 1 entnommen  
und  
unterliegen dem Copyright  
des Oldenbourg Schulbuchverlags!**

# Phasenmodell

- Zusammenfassen der Projekterfahrungen der Schüler
- Erweitertes Wasserfallmodell als geeignetes Phasenmodell



# Benötigte Modellierungstechniken

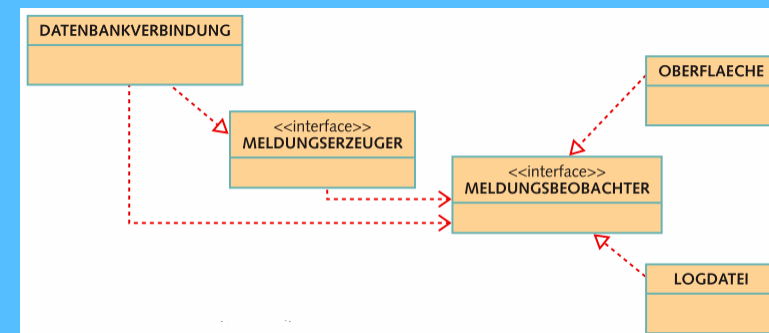
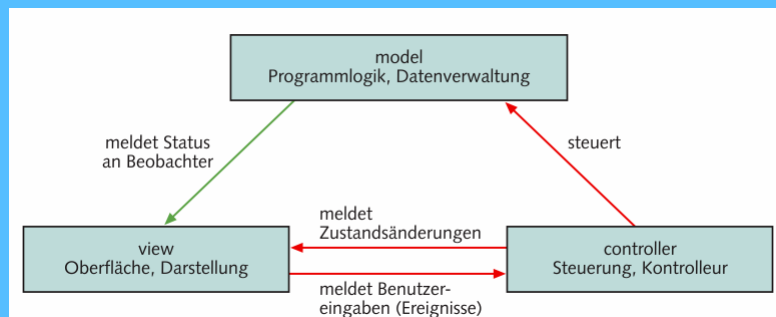
- Wiederholen der bekannten Modellierungstechniken und zugehörigen Diagramme
- Systematisieren anhand eines geeigneten Beispiels

Diagrammart	Modellierungsart	Kurzbeschreibung
Klassendiagramm	objektorientierte Modellierung	Überblick über die Klassen und ihre Beziehungen
erweitertes Klassendiagramm	objektorientierte Modellierung	Ergänzung des Klassendiagramms um implementationspezifische Details
Klassenkarte	objektorientierte Modellierung	detaillierte Darstellung einer einzelnen Klasse
Zustandsdiagramm	zustandsorientierte Modellierung	Beschreibung von Abläufen mit Zuständen und Übergängen
Sequenzdiagramm	Ablaufmodellierung allgemein	Darstellung von Abläufen als Folge von Methodenaufrufen
Struktogramm	Algorithmik	Darstellung von Abläufen als Algorithmus
Datendiagramm	Datenmodellierung	spezielles Klassendiagramm nur mit Attributen und Beziehungen zur Strukturierung persistenter Daten
Datenflussdiagramm	funktionale Modellierung	Beschreibung von Prozessen über Datenflüsse und Teilprozesse (Funktionen als Blackbox)



# Entwurfsmuster

- Grundidee der Entwurfsmuster
- Konkretes Beispiel zur Erläuterung weiterführen
- Beschränkung auf wenige, zentrale Muster, insbesondere die Teilmuster von MVC



# Umsetzungshinweise

- Gruppenaufteilung
- Gruppenstruktur
- Umgang mit gemeinsamen Ressourcen

