

Programmentwurf

SimpsonsGame

von

Dominik Veith

Abgabedatum: 04. April 2023

Bearbeitungszeitraum: 04.10.2022 - 04.04.2023

Matrikelnummer, Kurs: 3352220, TINF20B2

Abstract

- *Deutsch* -

Dies ist der Beginn des Abstracts. Für die finale Bachelorarbeit musst du ein Abstract in deinem Dokument mit einbauen. So, schreibe es am besten jetzt in Deutsch und Englisch. Das Abstract ist eine kurze Zusammenfassung mit ca. 200 bis 250 Wörtern.

Versuche in das Abstract folgende Punkte aufzunehmen: Fragestellung der Arbeit, methodische Vorgehensweise oder die Hauptergebnisse deiner Arbeit.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VI
Quellcodeverzeichnis	VII
1 Einführung	1
1.1 Übersicht über die Applikation	1
1.2 Start der Applikation	1
1.3 Testen der Applikation	1
2 Clean Architecture	2
2.1 Was ist Clean Architecture?	2
2.2 Analyse der Dependency Rule	2
2.3 Analyse der Schichten	2
3 SOLID	3
3.1 Analyse Single-Responsibility-Principle (SRP)	3
3.2 Analyse Open-Closed-Principle (OCP)	3
3.3 Analyse Liskov-Substitution- (LSP), Interface-Segregation- (ISP), Dependency-Inversion-Principle (DIP)	3
4 Weitere Prinzipien	4
4.1 Analyse GRASP: Geringe Kopplung	4
4.2 Analyse GRASP: Hohe Kohäsion	4
4.3 Don't Repeat Yourself (DRY)	4
5 Unit Tests	5
5.1 10 Unit Tests	5
5.2 ATRIP: Automatic	5
5.3 ATRIP: Thorough	5
5.4 ATRIP: Professional	5
5.5 Code Coverage	5
5.6 Fakes und Mocks	5
6 Domain Driven Design	6
6.1 Entities	6

6.2	Value Objects	6
6.3	Aggregates	6
7	Refactoring	7
7.1	Code Smells	7
7.2	2 Refactorings	7

Abkürzungsverzeichnis

AIR	Adobe Integrated Runtime
AJAX	Asynchronous Javascript and XML
ANSI	American National Standards Institute
API	Application Programming Interface
AR	Augmented Reality
BAPI	Business Application Programming Interface
BIOS	Basic Input Output System
CDMA	Code Division Multiple Access
HTTPS	Hypertext Transfer Protocol Secure
ISBN	Internationale Standardbuchnummer
OLAP	Online Analytical Processing
ORDBMS	Object-Relational DataBase Management System
SDK	Software Development Kit
SEO	Search Engine Optimization
SSH	Secure Shell
UEFI	Unified Extensible Firmware Interface
USB	Universal Serial Bus
VLAN	Virtual Local Area Network
WYSISWG	What You See Is What You Get
XSL	Extensible Stylesheet Language

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Quellcodeverzeichnis

1 Einführung

1.1 Übersicht über die Applikation

1.2 Start der Applikation

1.3 Testen der Applikation

2 Clean Architecture

2.1 Was ist Clean Architecture?

2.2 Analyse der Dependency Rule

2.2.1 Positiv-Beispiel: Dependency Rule

2.2.2 Negativ-Beispiel: Dependency Rule

2.3 Analyse der Schichten

3 SOLID

3.1 Analyse Single-Responsibility-Principle (SRP)

3.1.1 Positiv-Beispiel

3.1.2 Negativ-Beispiel

3.2 Analyse Open-Closed-Principle (OCP)

3.2.1 Positiv-Beispiel

3.2.2 Negativ-Beispiel

3.3 Analyse Liskov-Substitution- (LSP), Interface-Segregation- (ISP), Dependency-Inversion-Principle (DIP)

3.3.1 Positiv-Beispiel

3.3.2 Negativ-Beispiel

4 Weitere Prinzipien

4.1 Analyse GRASP: Geringe Kopplung

4.1.1 Positiv-Beispiel

4.1.2 Negativ-Beispiel

4.2 Analyse GRASP: Hohe Kohäsion

4.3 Don't Repeat Yourself (DRY)

5 Unit Tests

5.1 10 Unit Tests

5.2 ATRIP: Automatic

5.3 ATRIP: Thorough

5.4 ATRIP: Professional

5.5 Code Coverage

5.6 Fakes und Mocks

6 Domain Driven Design

6.1 Entities

6.2 Value Objects

6.3 Aggregates

7 Refactoring

7.1 Code Smells

7.2 2 Refactorings