

Vorlesung Software Engineering**Kompetenzen Kapitel 4****Sie können folgende Konzepte erklären**

- Tradeoff zwischen Effizienz und Flexibilität im Projektmanagement (Kapitel 4, 6)
- Sie können die Begriffe Greenfield Projekt, Brownfield Projekt, Migration, Release-Entwicklung erklären. (Kapitel 4, 10-11)
- Sie können die Begriffe Inkrement und Iteration erklären und ihre Vorteile. (Kapitel 4, 19-21)
- Sie können das „V“ im V-Modell erklären und kennen die Begriffe Validierung und Verifikation. (Kapitel 4, 23-24)
- Sie kennen 5 Rollen im V-Modell (Kapitel 4, 27)
- Sie können 5 Prinzipien Agiler Softwareentwicklung nennen bzw. alle Prinzipien erklären (Kapitel 4, 33-34)
- Sie können 6 der 12 XP-Praktiken nennen bzw. alle Prinzipien erklären (Kapitel 4, 35-37)
- Sie kennen die Rollen in Scrum und können die Begriffe Sprint, Product Backlog, Sprint Goal, Sprint Backlog erklären. (Kapitel 4, 38-47)
- Sie kennen SMARTe Ziele (Kapitel 4, 54)
- Sie können jeweils 3 DoD-Kriterien einer User Story und eines Sprint-Endes nennen. (Kapitel 4, 56-57)
- Sie kennen den Begriff Refactoring und können die Zwei Hüte Metapher erklären. Sie können 3 Code Smells benennen. (Kapitel 4, 62-65)