

Reflektionsbericht

Abdulrahman

Aldemashki

Gruppe 8

1. Einleitung

1.1. Info über mich

2. Verlauf des Praktikums

2.1. Vorteile

2.2. Schwierigkeiten

3. Zusammenfassung

1. Einleitung:

Durch dieses Dokument wird den Verlauf des SWT-Praktikums, die Vorteile bzw. Schwierigkeiten des Praktikums und die erzielten praktischen Erfahrungen beschreibt.

1.1. Info über mich:

Mein Name ist Abdulrahman Aldemashki und studiere IT.

Ich war ein Mitglied in Gruppe 8 und wir haben den Digger-Spiel in Java programmiert.

2. Verlauf des Praktikums:

Wir haben Unseres Projekt am 09.11.2020 angefangen, und das Projekt war, Digger-Spiel in Java-Umsetzung zu implementieren.

In den ersten Zwei Wochen haben wir die Planung- sowie die Defintionsphase durchgeführt. In dieser Phase habe ich das Glossar bearbeitet und der Pflichtenheft erstellt.

Nach der Defintionsphase haben wir als Gruppe das Projekt in drei Teile (Logik, GUI und Netzwerk) zugeteilt.

Für den Logik-Teil war ich und mein Kollege Ghaith zuständig. Als erster Schritt habe ich in Visual Paradigm die Klassendiagramm für den Logik-Teil bearbeitet und Use-Case Diagram erstellt

und danach haben wir mit Codierung angefangen.

2.1. Die Vorteile:

Ich habe in diesem Praktikum gelernt, wie man in einer Gruppe effizient arbeiten kann, wie die Aufgaben an den Mitgliedern rechtlich zugeteilt werden sollen und wie man organisiert und pünktlich sein muss, damit die Zusammenarbeit am Ende zu gutem Ergebnis führt.

Natürlich diese Themen spielt sehr wichtige Rolle für die Praxis und dafür bin ich zufrieden und dankbar.

Vor dem Praktikum hatte ich keine Erfahrungen mit der Programmiersprache Java, aber durch dieses Praktikum habe ich

jetzt Erfahrungen in Java (sowie Java Swing und JavaFX auch) gesammelt.

2.1. Die Schwierigkeiten:

Am Anfang hat die Organisation uns schwergefallen, da keine von uns vor diesem Praktikum an einem Projekt gearbeitet hat, aber danach hat das doch besser funktioniert.

Ich hatte auch am Anfang Schwierigkeiten mit der Programmiersprache Java, da ich persönlich nie mit Java codiert hatte, deswegen habe ich an den ersten Wochen mit Java Online Kurse beschäftigt.

3. Zusammenfassung:

Das SWT-Praktikum hat mir geholfen, besser zu verstehen, wie man zukünftig in der Praxis mit anderen Kollegen zusammenarbeiten soll, und hat mir zusätzlich praktische Erfahrungen in meine Fachrichtung gegeben.