

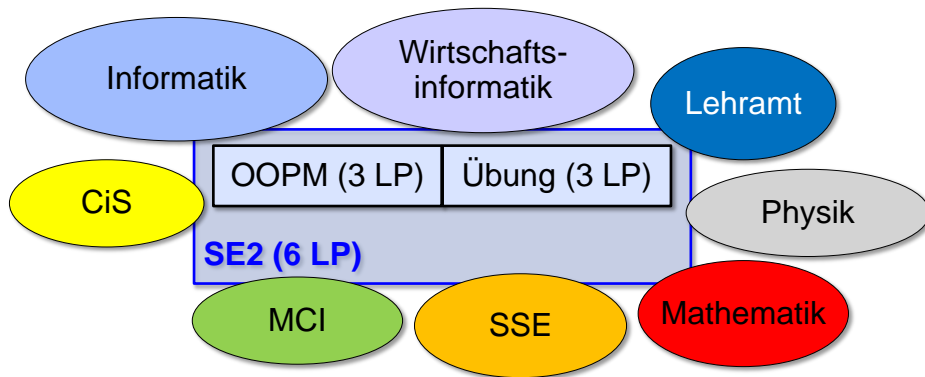


Videoaufzeichnung



- Es findet eine Videoaufzeichnung **aller SE2-Vorlesungen** statt. Hierfür möchten wir euch auf einige Punkte aufmerksam machen:
- Es handelt sich um eine **Aufzeichnung**, nicht um einen Live-Stream!
- Gefilmt werden die **Vortragenden**, nicht das Plenum!
- Nur der **Ton des Vortragenden** wird aufgenommen; aber **Hintergrundgeräusche** können hörbar sein!
- **Fragen aus dem Plenum werden nicht gesondert aufgenommen.** Der Vortragende wiederholt die Fragen sowohl für das Plenum als auch für das Video.
- Die **Folien** werden ebenfalls zeitlich synchronisiert dem Video hinzugefügt.
- Die Vorlesung wird ca. 1 Woche später **als Flash-Movie im Uninetz veröffentlicht**: Wann und wo wird über den CommSy-Raum bekannt gegeben.
- Verlasst euch nicht darauf, dass ihr innerhalb einer bestimmten Frist alle Vorlesungen zum Download vorfinden werdet!

Auch diesmal wieder: viele Studiengänge



...und weitere

Die Dozenten der OOPM-Vorlesung



**Guido
Gryczan**



**Axel
Schmolitzky**



**Heinz
Züllighoven
(im Forschungs-
semester)**

Vorausgesetzte Inhalte aus SE1

- ◆ Objekte, Klassen, Operationen
- ◆ Datenfelder, Methoden, Konstruktoren, Parameterübergabe
- ◆ Strukturierte Programmierung (Sequenz, Auswahl, Wiederholung)
- ◆ Variablen und Typen, Ausdrücke, Zuweisungen
- ◆ Unterscheidung Syntax, Semantik und Pragmatik bei Programmiersprachen, Syntax in EBNF
- ◆ Basistypen und Referenztypen
- ◆ Grundelemente der Modellierung mit UML
- ◆ Klasse als Typ
- ◆ Funktionale Dekomposition, Rekursion
- ◆ Umgang mit APIs, Schnittstellen, Interfaces
- ◆ Sammlungen benutzen:
 - ◆ Listen, Mengen, Abbildungen
 - ◆ Iterieren, Gleichheit und Identität
- ◆ Sammlungen implementieren:
 - ◆ Arrays, verkettete Strukturen
 - ◆ Bäume, Hashing
 - ◆ Komplexität verschiedener Implementierungen
- ◆ Fehlersuche/Debugging
- ◆ Testen: Modultests, Regressionstests

SE2: Vorlesung und Übung (Stand der Planung)

W	Vorlesung Objektorientierte Programmierung und Modellierung	Übung
1	VL01: 04.04. Einführung, Modellierung & Abstraktion	Blatt 01 02.04. Eclipse, Umstieg von BlueJ, Interfaces
2	VL02: 11.04. Objektorientierte Tests, Vertragsmodell	Blatt 02 12.04. Debugger, Vertragsmodell, Test First
3	VL03: 18.04. Polymorphie und Typhierarchien	Blatt 03 19.04. Subtyp-Polymorphie, Typhierarchien
4	VL04: 25.04. Implementationsvererbung	Blatt 04 26.04. Implementationsver., Schablonenm.
5	VL05: 02.05. Fehlerbehandlung, Exceptions; Module (Pakete)	Blatt 05 03.05. Exceptions, Pakete
6	VL06: 09.05. OO Analyse und Modellierung	Blatt 06 10.05. Entwurf im Kleinen, Service u. Material (Mediathek)
7	VL07: 16.05. Strukturierung von Anwendungssystemen; Einstieg in GUI-Progr.	17.05. Do Feiertag
8	VL08: 23.05. Entwurfsmuster	Blatt 07 24.05. Beobachtermuster (Kinosystem)
9	VL09: 06.06. Refactoring	07.06.
10	VL10: 13.06. GUI-Programmierung	Blatt 08 14.06. Werkzeuge, GUI mit Swing (Kinosystem)
11	VL11: 20.06. Objektorientierter Entwurf	21.06
12	VL12: 27.06. Werte und Objekte, Fachwerte	Blatt 09 28.06. Fachwerte (Kinosystem)
13	VL13: 04.07. Korrektheit, Abstrakte Datentypen, Metamodell	05.07.
14	VL14: 11.07. Rückblick, Leehreevaluation	

Übersicht über die SE2-Übungen

- Beginn der Übungswoche jeweils **donnerstags**.
 - **Achtung:** FrVo- und MoVo-TeilnehmerInnen besuchen aufgrund von Ostern nach Möglichkeit einen anderen Übungstermin.
- Wochen 1 bis 5: **Laborphase I** wie in SE1
 - Präsenzbetrieb in Rechnerräumen des RZ
 - wöchentliche Übungsblätter
- Wochen 6 bis 13: **Laborphase II**
 - abgewandelter Präsenzbetrieb, auch in Rechnerräumen des RZ
 - 14-tägige Übungsblätter
 - Arbeit in Kleingruppen (4 Studierende)
- **SE2 CommSy SoSe 2012: Unterlagen zur Vorl. und zur Übung**

Hinweise zu den Laborphasen (1)

- In der **ersten Laborphase** wird sukzessiv ein kleines **Mediathek-System** ausgebaut, mit dem Medien (CDs, DVDs, Videospiele) verwaltet und verliehen werden können.
- Die Aufgaben bauen aufeinander auf, sie müssen also in der vorgegebenen Reihenfolge abgearbeitet werden.
- **Ihr müsst die Ergebnisse der Vorwoche in der Folgewoche verfügbar haben!**
 - Netzlaufwerke benutzen!
 - Für Programmierpartner kopieren

Hinweise zu den Laborphasen (2)

- In der **zweiten Laborphase** werden umfangreiche Funktionen in die **Mediathek** (Blatt 6) und das **Kinoticketsystem** (Blätter 7 – 9) eingebaut.
- Wir erwarten über die 3 Präsenzstunden hinaus, dass ihr euch auf die Aufgaben im Team vorbereitet:
 - 2 Stunden Vorlesung
 - 3 Stunden Übung
 - 3 Stunden Vor- und Nachbereitung
 - = 8 Stunden pro Woche für SE 1
- Sucht euch in den ersten 5 Wochen 3 zu euch passende Teammitglieder für die Laborphase II

Die SE2-Übungswoche

	7 Montag	8 Dienstag	9 Mittwoch	10 Donnerstag	11 Freitag
07 ⁰⁰					
08 ⁰⁰					
09 ⁰⁰			SE2 Gr.04: Mi. 9-12 1 Platz frei	SE2 Gr.04: Do. 9-12 6 Plätze frei	SE2 Gr.04: Fr. 9-12 10 Plätze frei
10 ⁰⁰	Klicken Sie hier, um einen Termin f.		fast voll	frei	frei
11 ⁰⁰		SE2 Gr.02: Di. 11-14 9 Plätze frei			
12 ⁰⁰		frei			
13 ⁰⁰					
14 ⁰⁰			SE2: Vorlesung		
15 ⁰⁰	SE2 Gr.01: Mo. 15-18 14 Plätze frei	SE2 Gr.03: Di. 15-18 10 Plätze überbucht			
16 ⁰⁰	frei	überevull			
17 ⁰⁰					
18 ⁰⁰					

An- und Ummeldungen über Stine
bis zum 13.04.2012 13 Uhr
möglich

Ansprechpartner:

Christian Späh

spaeh@informatik.uni-hamburg.de