

Übung: Software-Qualität

Sommersemester 2016

swq@se.uni-hannover.de

Bei Fragen zum Übungsbetrieb (Inhalte und Organisation):
swq@se.uni-hannover.de

Hausübungen können auch
bis Montag um 13:00 Uhr in
unseren Briefkasten (Flur
3.Stock, G-Trakt,
Hauptgebäude) eingeworfen
werden.



Organisatorisches

- Übungsgruppen
 - A: Montag 14:45h - 15:30h, G323
 - B: Dienstag 13:15h - 14:00h, G323
 - C: Dienstag, 16:00h - 16:45h, G323
 - D: Mittwoch, 11:15h - 12:00h, Multimedia-Hörsaal
- Rückgabe und Besprechung der korrigierten Übungszettel in der nächsten Woche
 - Rückgabe in der Übung, die auf dem Übungsblatt angekreuzt war
- Einzelleistung – keine Gruppenabgaben
- Die Punkte können erst nach Anmeldung im SE-Anmeldesystem angerechnet werden

Organisatorisches

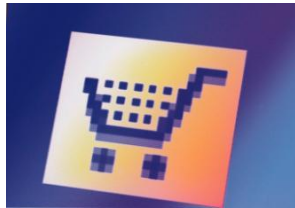
- Es wird ca. 12 Übungszettel geben.
- Bis zu 5 Bonuspunkte können für die Klausur angerechnet werden.

% aller erreichbaren Übungspunkte	Bonuspunkte für die Klausur
>= 10%	1
>= 20%	2
>= 40%	3
>= 60%	4
>= 80%	5

Schlechte Qualität

- Welche Beispiele gibt es für Software, die eine schlechte Qualität aufweist?
- Wie zeichnet sich die schlechte Qualität aus?

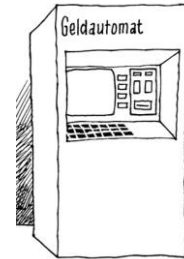
- Stellt euch vor, ihr wollt eine Firma gründen, die Software für eines der folgenden Systeme implementieren soll:



Webshop



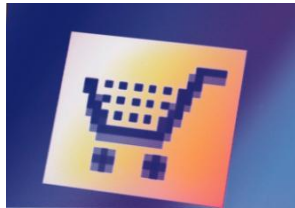
Auto



Bankautomat

- Bildet 3er-Gruppen und wählt eines der Systeme aus.
- Was sollte eure Software tun, um die Kunden möglichst **UNZUFRIEDEN** zu machen?

- Stellt euch vor, ihr wollt eine Firma gründen, die Software für eines der folgenden Systeme implementieren soll:



Webshop



Auto



Mars-Rover

- Bildet 3er-Gruppen und wählt eins der Systeme aus.
- Was sollte eure Software tun, um die Kunden möglichst **UNZUFRIEDEN** zu machen?
- Welche Qualitätsmerkmale sind hierbei wichtig?