Abschlussprüfung Sommer 2018 Lösungshinweise



Fachinformatiker/Fachinformatikerin Anwendungsentwicklung 1196



Ganzheitliche Aufgabe I Fachqualifikationen

Allgemeine Korrekturhinweise

Die Lösungs- und Bewertungshinweise zu den einzelnen Handlungsschritten sind als Korrekturhilfen zu verstehen und erheben nicht in jedem Fall Anspruch auf Vollständigkeit und Ausschließlichkeit. Neben hier beispielhaft angeführten Lösungsmöglichkeiten sind auch andere sach- und fachgerechte Lösungsalternativen bzw. Darstellungsformen mit der vorgesehenen Punktzahl zu bewerten. Der Bewertungsspielraum des Korrektors (z. B. hinsichtlich der Berücksichtigung regionaler oder branchenspezifischer Gegebenheiten) bleibt unberührt.

Zu beachten ist die unterschiedliche Dimension der Aufgabenstellung (nennen – erklären – beschreiben – erläutern usw.). Wird eine bestimmte Anzahl verlangt (z. B. "Nennen Sie fünf Merkmale …"), so ist bei Aufzählung von fünf richtigen Merkmalen die volle vorgesehene Punktzahl zu geben, auch wenn im Lösungshinweis mehr als fünf Merkmale genannt sind. Bei Angabe von Teilpunkten in den Lösungshinweisen sind diese auch für richtig erbrachte Teilleistungen zu geben.

In den Fällen, in denen vom Prüfungsteilnehmer

- keiner der fünf Handlungsschritte ausdrücklich als "nicht bearbeitet" gekennzeichnet wurde,
- der 5. Handlungsschritt bearbeitet wurde,
- einer der Handlungsschritte 1 bis 4 deutlich erkennbar nicht bearbeitet wurde,

ist der tatsächlich nicht bearbeitete Handlungsschritt von der Bewertung auszuschließen.

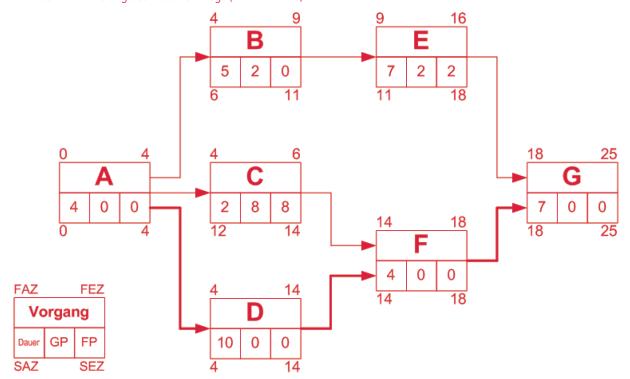
Ein weiterer Punktabzug für den bearbeiteten 5. Handlungsschritt soll in diesen Fällen allein wegen des Verstoßes gegen die Formvorschrift nicht erfolgen!

Für die Bewertung gilt folgender Punkte-Noten-Schlüssel:

Note 1 = 100 - 92 Punkte Note 2 = unter 92 - 81 Punkte Note 3 = unter 81 - 67 Punkte Note 4 = unter 67 - 50 Punkte Note 5 = unter 50 - 30 Punkte Note 6 = unter 30 - 0 Punkte

a) 16 Punkte

- 14 Punkte, 7 x 2 Punkte je Vorgangsknoten
- 2 Punkte für Markierung des kritischen Wegs (A D F G)



ba) 6 Punkte, 3 x 2 Punkte

Usability (Benutzbarkeit):

Aufwand, der zur Benutzung erforderlich ist, und individuelle Beurteilung der Benutzung durch eine festgelegte Benutzergruppe.

Portability (Übertragbarkeit):

Eignung der Software, von einer Umgebung in eine andere übertragen werden zu können.

Maintainability (Änderbarkeit):

Aufwand, der zur Durchführung vorgegebener Änderungen notwendig ist.

Efficency (Effizienz):

Verhältnis zwischen dem Leistungsniveau der Software und dem Umfang der eingesetzten Betriebsmittel unter festgelegten Bedingungen.

Realibility (Zuverlässigkeit):

Fähigkeit der Software, ihr Leistungsniveau unter festgelegten Bedingungen über einen festgelegten Zeitraum zu bewahren.

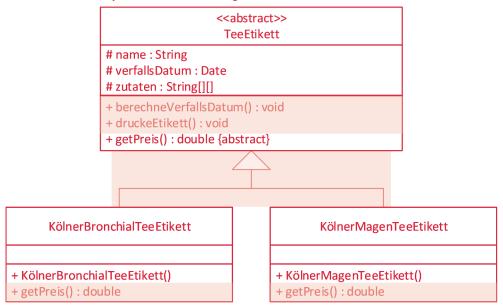
Functionality(Funktionalität):

Vorhandensein von Funktionen mit festgelegten Eigenschaften. Diese Funktionen erfüllen die definierten Anforderungen.

bb) 3 Punkte, 3 x 1 Punkt

- Genaue Vorgabe (Lastenheft)
- Vorgehensmodell
- Prototyping
- Dokumentation
- Tests
- u. a.

aa) 4 Punkte, 4 x 1 Punkt je Methodenbeschreibung



ab) 2 Punkte

Vererbung, alle Subklassen können vererbte Instanzgrößen und Methoden nutzen, ohne sie selbst implementieren zu müssen.

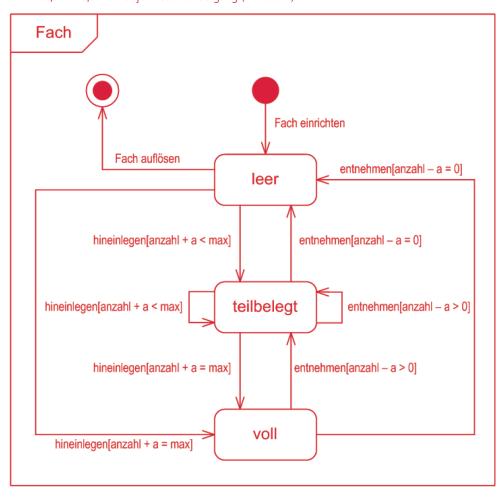
ac) 2 Punkte, 2 x 1 Punkt

Abstrakte Klassen können nicht instanziiert werden. Sobald eine Klasse abstrakte Methoden enthält, muss sie selbst als abstrakt gekennzeichnet werden.

Abstrakte Methoden haben keine Implementierung. Abstrakte Methoden werden in Subklassen überschrieben und implementiert.

ba) 3 Punkte

- c) 10 Punkte
 - 2 Punkte, 2 x 1 Punkt für Start- bzw. Endpunkt
 - 3 Punkte, 3 x 1 Punkt je Zustand
 - 5 Punkte, 10 x 0,5 Punkte je Zustandsübergang (Transition)



```
2 Punkte, 2 x 1 Punkt für die Initialisierung der Zählvariablen f und i
3 Punkte für äußere Schleife
1 Punkt für Funktion fahreRegalAn()
1 Punkt für Wertzuweisung Variable regal alt
4 Punkte für mittlere Schleife
1 Punkt für Funktion fahreEbeneAn()
1 Punkt für Wertzuweisung Variable ebene alt
5 Punkte für innere Schleife
1 Punkt für Verzweigung Wenn dann ... sonst ... Ende wenn
2 Punkte für Funktion entnehmeWare()
2 Punkte für Funktion kopiereZeile()
1 Punkt für Hochzählen der Zählvariablen £
1 Punkt für Hochzählen der Zählvariablen i
Pseudocode
entnehmeWare (liste : zweidimensionales Array vom Typ int)
  f := 0
  i := 0
   solange i < Anzahl Zeilen von liste</pre>
     fahreRegalAn(liste[i][1])
     regal alt := liste[i][1]
     solange i < Anzahl Zeilen von liste und liste[i][1] = regal alt</pre>
        fahreEbeneAn(liste[i][2])
        ebene alt := liste[i][2]
        solange i < Anzahl Zeilen von liste</pre>
                      und liste[i][2] = ebene alt
                      und liste[i][1] = regal alt)
           fahreFachAn(liste[i][3])
           wenn pruefeWare(liste[i][0]) dann
             entnehmeWare(liste[i][1], liste[i][2], liste[i][3])
           sonst
             kopiereZeile(liste, fehler, i, f)
             f := f + 1
           Ende wenn
           i := i + 1
        Ende solange
     Ende solange
  Ende solange
```

Ende entnehmeWare

entnehmeWare (liste : zweidimensionales Array vom Typ int)

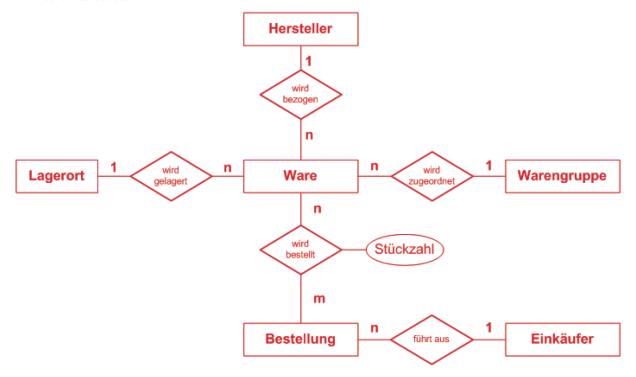
```
f := 0
i := 0
solange i < Anzahl Zeilen von liste</pre>
    fahreRegalAn(liste[i][1])
    regal_alt := liste[i][1]
    solange i < Anzahl Zeilen von liste und liste[i][1] = regal_alt</pre>
        fahreEbeneAn(liste[i][2])
        ebene_alt := liste[i][2]
        solange i < Anzahl Zeilen von liste
                 und liste[i][2] = ebene_alt
                 und liste[i][1] = regal_alt)
             fahreFachAn(liste[i][3])
                                 pruefeWare(liste[i][0]) = wahr
             jа
                                                                               nein
                                                 kopiereZeile(liste, fehler, i, f)
             entnehmeWare(liste[i][1],
             liste[i][2], liste[i][3])
                                                 f := f + 1
             i := i + 1
```

a) 18 Punkte

6 Punkte, 6 x 1 Punkt je Entitätstyp

10 Punkte, 5 x 2 Punkte je Beziehung mit Kardinalität

2 Punkte für Attribut Stückzahl



b) 5 Punkte

Die Hersteller_ID ist in der Tabelle Ware als Fremdschlüsselattribut definiert.

Würde der Datensatz gelöscht, hätte dieses Attribut eine nicht mehr existierende Referenz.

Damit wäre die referentielle Integrität verletzt.

Zunächst müssen die Daten in der Tabelle Ware gelöscht werden, bevor die Daten in der Tabelle Hersteller gelöscht werden können.

c) 2 Punkte

Auflösung der n : m-Beziehung in zwei 1 : n-Beziehungen über eine Zwischentabelle Position, die dann auch das Attribut Stückzahl enthält.

```
aa) 7 Punkte
   SELECT Kunde.Kunde_ID, Kunde.Firma, COUNT(Rechnung.Rechnung_ID) AS Anzahl
   FROM Kunde LEFT JOIN Rechnung
   ON Kunde_ID = Rechnung.Kunde_ID
   WHERE YEAR(Rechnung.Rechnungsdatum) = 2015
   GROUP BY Kunde.Kunde ID, Kunde.Firma
   ORDER BY COUNT(Rechnung.Rechnung ID) DESC, Kunde.Firma;
   Hinweis an Prüfer: Andere Lösungen sind möglich.
ab) 4 Punkte
   UPDATE Artikel, Hersteller
   SET Artikel.Listenpreis = Artikel.Listenpreis * 1.045
   WHERE Artikel.Hersteller ID = Hersteller.Hersteller ID
   AND Hersteller.Firma = "BigPill AG";
ac) 8 Punkte
   SELECT Kunde.Kunde_ID, Firma, Artikel.Bezeichnung,
                 SUM(Position.Menge * Position.Verkaufs_Einzelpreis) AS Umsatz
   FROM Kunde
   LEFT JOIN Rechnung ON Kunde.Kunde_ID = Rechnung.Kunde_ID
   LEFT JOIN Position ON Rechnung.Rechnung_ID = Position.Rechnung_ID
   LEFT JOIN Artikel ON Position.Artikel_ID = Artikel. Artikel_ID
   GROUP BY Kunde.Kunde ID, Firma, Artikel.Bezeichnung
ba) 3 Punkte
   CREATE TABLE Artikelgruppe(
      Artikelgruppe_ID INTEGER PRIMARY KEY,
      Artikelgruppenbezeichnung CHAR(50)
bb) 3 Punkte
   ALTER TABLE Artikel
      ADD COLUMN Artikelgruppe_ID INTEGER,
      ADD FOREIGN KEY(Artikelgruppe ID)
          REFERENCES Artikelgruppe (Artikelgruppe ID)
```