



## **Unterrichtsaufgabe**

### **LE 06 – Klassenentwurf**

#### **Lernziel**

Sie kennen alle GRASP Prinzipien und Pattern und Sie sind in der Lage, diese konsequent für den Entwurf anzuwenden und Designs damit zu evaluieren. Sie können Designs mit einem Design-Klassendiagramm und Interaktionsdiagrammen modellieren bzw. darstellen.

#### **Einleitung**

Ihrem Team werden 2 oder 3 der GRASP Pattern zugewiesen. Sie erstellen in einem ersten Schritt eine kurze Präsentation zu diesen Pattern.

Anschliessend wenden Sie vorzugsweise diese Pattern (allenfalls auch andere) für Ihr PM3 Projekt an.

#### **Aufgabe 6.1 Kurzpräsentation zu den Pattern**

Sie erarbeiten eine sehr kurze Präsentation, mit welcher Sie die Ihrer Gruppe zugewiesenen Pattern Ihren Kollegen näherbringen. Bitte erarbeiten Sie

- Die Hintergründe zum Pattern/Prinzip
- Die Anwendung des Patterns
- Darstellung des Patterns in einem UML Diagramm

Teilen Sie sich dafür innerhalb Ihres Teams auf, damit die Aufgabe parallelisiert werden kann.

#### **Aufgabe 6.2. Anwendung der GRASP Pattern**

Wählen Sie einen Teilbereich Ihrer PM3 Applikation, in dem Sie die Anwendung eines (oder allenfalls mehrerer) GRASP Pattern einfach und gut darstellen können.

Erarbeiten Sie dazu ein partielles SSD und/oder Kommunikationsdiagramm und/oder Klassendiagramm, so dass Sie möglichst einfach zeigen können, wie das Pattern angewendet wird.