

Bearbeitungszeit: 60 Minuten

Maximale Punktzahl: 60

Zugelassene Hilfsmittel: Keine

Bitte bearbeiten Sie die Aufgaben nur auf dieser Klausur. Geben Sie kein weiteres Papier ab.

Bitte lösen Sie nicht die Heftung der Klausur.

1) Erläutern Sie die folgenden Begriffe. (9 Punkte)

a) Refactoring (3 Punkte)

b) Echtzeitsystem (3 Punkte)

c) WSDL (3 Punkte)

2). Grenzen Sie sequentielle, hierarchische und hinzufügende Zusammenstellung von Komponenten gegeneinander ab. (6 Punkte)

3) Erläutern Sie kurz, wie, wann und warum es zur Entstehung der Wissenschaftsdisziplin *Software Engineering* kam. (5 Punkte)

4) Aspektorientierte Entwicklung (17 Punkte)

a) Erläutern Sie die Vorteile aspektorientierter Softwareentwicklung. (5 Punkte)

b) Ein Aspekt besteht aus einem Advice und einem Pointcut, der seine Join Points festlegt. Erläutern Sie diese drei Begriffe. (6 Punkte)

c) Welche drei grundsätzlichen Möglichkeiten gibt es zum Einweben von Aspekten?
Erläutern Sie sie. (6 Punkte)

5) Beschreiben Sie die Rolle des *Scrum Master*. (7 Punkte)

6) Beschreiben Sie ausführlich das Spiralmodell nach Barry Boehm. (16 Punkte)

Platz zur Bearbeitung von Aufgabe 6