

SoSe 2025 – Softwaretechnologie I

Learning Outcomes

Kursverantwortlicher: Prof. Uwe Aßmann

Übungsleiter: Dr. Sebastian Götz

Learning Outcomes für U06, U07, U13 und U14

Sie sind in der Lage,

- Die unten stehenden **Entwurfsmuster (Design Patterns)**
 - zu kennen
 - deren Problemstellung/Motivation zu erklären
 - in der Modellierung anzuwenden
 - in Modellen zu identifizieren
 - in Java zu programmieren
 - Java Code mit Hilfe von Entwurfsmustern zu refaktorisieren
 - in UML-Klassendiagrammen als Kollaboration zwischen Klassen zu modellieren/-zeichnen
- **Wichtige Design Patterns** sind:
 - Iterator
 - Factory Method
 - Class Adapter
 - Object Adapter
 - Composite
 - Singleton
 - Strategy
 - Template Method
 - Observer
 - State
 - Decorator