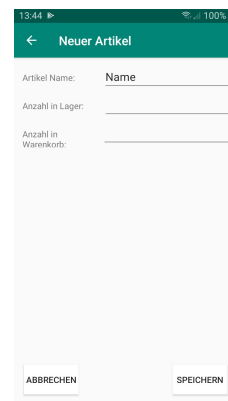
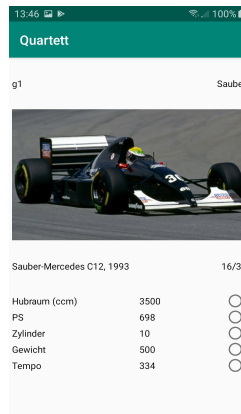
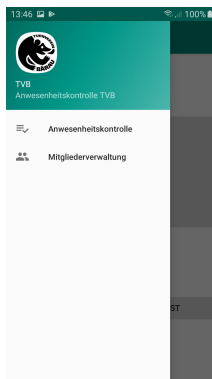


Miniprojekt

Einführung in OOP mit Java



© 2022, BFH-TI, Roger Weber

Dateiname: Miniprojekt EOOPJ FS22.odt
Erstellt: 6. Januar 2022
Autor: Roger Weber
Version: 3.3

Inhaltsverzeichnis

<u>1 Einführung.....</u>	<u>1</u>
<u>1.1 Allgemeine Ziele.....</u>	<u>1</u>
<u>1.2 Themen.....</u>	<u>1</u>
<u>1.3 Mögliches Vorgehen.....</u>	<u>1</u>
<u>1.4 Präsentation der Arbeit.....</u>	<u>1</u>
<u>1.5 Abzugebende Unterlagen.....</u>	<u>1</u>
<u>1.6 Bewertung.....</u>	<u>2</u>
<u>1.7 Weitere Unterlagen.....</u>	<u>2</u>

1 Einführung

1.1 Allgemeine Ziele

Mit dem vorliegenden Miniprojekt sollen folgende Ziele erreicht werden:

1. Der Stoff des Unterrichtsmoduls "Einführung in OOP mit Java" soll durch das Programmieren einer etwas umfangreicheren Anwendung gefestigt und vertieft werden. Insbesondere geht es darum, ein objektorientiertes Design zu erstellen und dieses anschliessend in Code umzusetzen.
2. Die Zusammenarbeit im Team soll gefördert werden. Diese Projektarbeit wird in Zweier- oder Dreiergruppen durchgeführt.

1.2 Themen

Das Thema des Miniprojekts können Sie individuell wählen.

Voraussetzungen ist, dass Sie eine Android-Applikation programmieren.

1.3 Mögliches Vorgehen

- Bilden Sie die Teams für das Miniprojekt.
- Besprechen Sie die Themenstellung vor Projektstart mit mir.
- Erstellen Sie am Anfang des Projektes einen Zeitplan und aktualisieren Sie diesen laufend.
- Erstellen Sie ein Design für Ihre Software bevor Sie mit dem Codieren beginnen. Besprechen Sie das Design mit mir, ich gebe Ihnen gerne ein Feedback. Aktualisieren Sie das Design während der Arbeit.
- Implementieren Sie den Code.
- Führen Sie laufend Tests durch. Dokumentieren Sie die wichtigsten Tests.
- Führen Sie während dem Projekt ein Journal, in welchem Sie die gemachten Erkenntnisse, Probleme und Lösungen notieren.

1.4 Präsentation der Arbeit

Am Schluss des Semesters erhalten Sie Gelegenheit, Ihre Arbeit innerhalb der Klasse zu präsentieren. Die Art der Präsentation wird während dem Unterricht innerhalb der Klasse festgelegt.

1.5 Abzugebende Unterlagen

- 1) Design, ca.10 Seiten A4: Projektübersicht, Klassendiagramm, Sequenzdiagramme usw.
- 2) Bedienungsanleitung, allenfalls mit Installationsanleitung
- 3) Gut kommentierter Source-Code, Javadoc

Sie können mir die Unterlagen auf Moodle abgeben.

Abgabetermin wird im Unterricht festgelegt.

1.6 Bewertung

Das Miniprojekt wird mit Punkten bewertet. Bewertungskriterien sind (siehe auch Beilageblatt):

- Design (maximal 10 Punkte)
- Code-Qualität (maximal 10 Punkte)
- Funktionalität und Zielerreichung (maximal 10 Punkte)

1.7 Weitere Unterlagen

Weitere Angaben zur Bewertung finden Sie auf Moodle.