

Gruppe x: NN, NN, NN....

Erreichte Punktzahl: 100

Note: 1,0

30P Programmierung/Development

30P Design Dokumentation

25P Abschluss-Präsentation

15P Kreativität

Kriterien	Kommentar
<p>DEVELOPMENT: hier max. 30P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiererergebnis auf GitHub zugänglich und nach dem Klonen in der IDE baubar und ausführbar. • Programm in stabilem Zustand übergeben, modular strukturiert (JPMS optional) und leicht wartbar. • Konsistente und durchdachte Architektur mit minimalen Abhängigkeiten durch Abstraktionen. • Einheitlicher und klarer Kodierstil mit selbsterklärendem Code und angemessenen Kommentaren. • Einhaltung etablierter Prinzipien der Objektorientierung und Implementierung nach Clean-Code-Standards (z.B. Entwurfsmuster, SOLID, DRY, KISS). • Fokus auf sinnvoller und nützlicher Fehlerbehandlung sowie robusten Unit Tests. • Testabdeckung von mindestens 60% Statement- und Branch-Coverage. • Umfassende, sinnvoll strukturierte und verständliche technische Dokumentation mit Beschreibung der Programmarchitektur, detaillierter Designs und Programmabläufen. • Angemessene, themenspezifisch aufbereitete und syntaktisch korrekte Diagramme, die die Beschreibung unterstützen. • Keine Verwendung von Third-Party-Komponenten, die nicht von den Dozenten genehmigt worden sind. • Grundsätzlich genehmigte Third-Party-Komponenten: <ul style="list-style-type: none"> ○ JavaFX ○ Loggingframeworks inklusive SLF4J ○ JUnit 5 und Mockito ○ Datenbankspezifischer JDBC-Connector 	<p>reines Coding im Github Keine Docu</p> <p>Stichtag für Abgabe = Zeitstempel</p> <p>Pluspunkte e.g.: Issue-tracking/Backlog für Zusammenarbeit</p>
<p>DESIGN Dokumentation: hier max. 30P</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Design/Prototyp“ = alles außer dem „Coding“ im GitHub /src Folder • Die GitHub Landing Page ist so gestaltet, dass sie einen vollständigen Überblick über das Projekt bietet (leicht verständlich und interessant) • Alle angeforderten Dokumente sind auf der GitHub Landing Page verlinkt (Zugriff für die Dozenten ist gegeben!) • Klare Beschreibung des Projekt-Umfangs • Scope wird deutlich beschrieben mit Abgrenzung: Was wird implementiert und was wird gemockt? • Added Value (Mehrwert) und Differentiators (Unterscheidungsmerkmale) sind deutlich herausgearbeitet 	

<ul style="list-style-type: none"> • Professionelle und umfängliche* Prozessdiagramme (nach BPMN Standard) – *Detaillierungsgrad der einzelnen Prozesse wird erklärt: Prozesse mit Mehrwert/Unterscheidungsmerkmalen sollen detailliert ausgearbeitet sein, „Randprozesse“ können abstrakter abgebildet werden (sofern sie ausreichend verständlich sind) • Personas der aktiven Rollen im Prototyp (z.B. Endbenutzer, Service Mitarbeiter) • Endbenutzer-Dokumentation / Bedienungsanleitung für Implementierung • UI-Designs (Mockups) vollständig und nachvollziehbar 	
<p>PRÄSENTATION: hier max. 25P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Projektteams im Rahmen der Abschlussveranstaltung (vollständig, nachvollziehbar, interessant, <u>alle Teammitglieder beteiligt</u>, im Zeitlimit von 25min) • Verständliche Storyline (z.B. Problem, Lösungsideen, gewählte Lösung, verschiedene Prototypen) • Durchführung (z.B. Rollenspiel, Spannungsbogen) • Thema verständlich erklärt: Welches Problem wird durch die Prototypen für welche Persona wie gelöst? • Schnittstelle: Mit welcher anderen Personas werden welche Prozesse geteilt bzw. Daten ausgetauscht? • Added Value (Mehrwert) und Differentiators (Unterscheidungsmerkmale) sind deutlich herausgearbeitet • Lessons Learned werden • Fragen aus dem Publikum werden verständlich und kompetent beantwortet (BITTE NICHT NUR von einer Person aus dem Team!) 	
<p>KREATIVITÄT: hier max. 15P</p> <ul style="list-style-type: none"> • Highlights • Kreative Lösungen • Außergewöhnliche Umsetzung • Überraschende Details 	