

Arbeitsplan-Scheduling in verteilten Software-Entwicklungsprojekten

Louis Kobras

11. Mai 2016

Seminar Konzepte verteilter Softwareentwicklung



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG



Whoami

Aufbau

Präambel

Der Autor

Gliederung

Einleitung

Hauptteil

Theoretischer Ansatz

Praktischer Ansatz

Aus der Spieltheorie

Schluss

Problem: Scheduling

Warum nicht Doodle (oder Ähnliches)?

Approximation durch NP-schwere Probleme

Lösungsansatz

Bewertung einer Lösung

Echtweltbezug