

## 1 Delete

Name:	Delete Pokemon from PC
Preconditions:	Pokemon p exist
Input:	Name and ID of Pokemon p
Postconditions:	Pokemon p doesnt vanished from PC
Output:	none
Description:	Delete Pokemon which is identified by ID and Name

## 2 Edit

Name:	Edit Pokemon
Preconditions:	Pokemon p exist
Input:	Name and ID aswell as new name or new type
Postconditions:	Pokemon p has a new name or type OR no edits were made
Output:	none
Description:	Edit Pokemon which is identified by ID and name if user chooses same values as existing Pokemon change nothing

## 3 1.5

**Wichtige Begriffe zu Projekt und Prozess, insbesondere auch die allgemeinen Eigenschaften eines Projektes** Ein Prozess ist das sequenzielle ausführen von Schritten welche einer gewissen Aufgabe folgen. Jeden Projekt liegt ein Prozess zu Grunde welcher aber nicht zwangsläufig Dokumentiert wird, Projekte werden so ausgeführt wie sie immer ausgeführt werden. Ist dies nicht der Fall braucht es ein *Prozessmodell* auch *Vorgehensmodell* welches das Vorgehen des Projektes diktiert. Des weiteren wird *Prozessverbesserung* bennant welche nicht im Vorgehensmodell dargestellt wird

**Projekttypen und ihre Unterschiede** Als erstes haben wir das *Entwicklungsprojekt*, dabei entsteht ein Software Produkt was im Nachhinein auf dem Markt angeboten wird. Kunde ist dabei die Marketingabteilung des Herstellers.

Als zweites kommt da *Auftragsprojekt* welches wie der Name schon sagt von externen erst einmal in Auftrag gegeben werden muss, Rollen zwischen Hersteller und Kunde sind klar Verteilt. Dabei wird darauf geachtet das die Wünsche des Kunden so gut wie möglich erfüllt werden.(Programmier- Sprache, Stil etc.)

Zu schluss das *EDV-Projekt* welches für den eigenen Bedarf entwickelt wird Hersteller und Kunde sind die gleiche Organisation.

## Formen der Teamorganisation und ihre Vor- und Nachteile

### 4 Kleine Teams

Vorteile:	Nachteile
Kein Kommunikationsaufwand: Leichte bis zu keine Arbeitsverteilung:	Keine Gesprächspartner/keine Kritik Bei Ausfall fällt viel weg

### 5 Anarchische Teams

Vorteile:	Nachteile
Entwickler arbeiten selbstbestimmt - -	Standards und Normen lassen sich nicht durchsetzen Resultat bleibt Glückssache Neue Werkzeuge, Planung (...) sind von der Laune der Mitarbeiter abhängig

### 6 Demokratische Teams

Vorteile:	Nachteile
Fähigkeiten der Teammitglieder werden gut genutzt Alle sind beteiligt, Probleme werden schnell erkannt -	Demokratie braucht Zeit Hoher Kommunikationsaufwand Neue Werkzeuge, Planung (...) sind von der Laune der Mitarbeiter abhängig

### 7 Chief-Programmer-Teams

Vorteile:	Nachteile
Team wird koordiniert geführt (vgl. sei ein Chirugen Team) Alle sind beteiligt, Probleme werden schnell erkannt -	Hoher Anspruch an den "Chief" Schlechter Chief schlechtes Team Neue Werkzeuge, Planung (...) sind von der Laune der Mitarbeiter abhängig

## 8 Hierarchisches Team

Vorteile:	Nachteile
Zuständigkeit gut verteilt	Großer Kommunikationsweg bei großen Projekten, dadurch verspätete Informationen
Austausch der Mitarbeiter vergleichsweise gut möglich	Schlechter Projektleiter-; Schlechte Leistung
Gute Übersicht über das Team	Beteiligung der Mitarbeiter welche weit unten stehen hält sich in Grenzen

## 9 Formen der Sekundärorganisation und ihre Vor- und Nachteile

### 10 Sekundärorganisation

Vorteile:	Nachteile
Änderung der Aufgaben folgen schnelle Änderungen des Projekts	Beginn und Ende fordern viele Veränderungen, daraus folgen Unsicherheit, Frustration
Kompetenzen des Projektleiters sind klar und umfassend	Projektleiter nur Anfangs in einer Position Kompetente Mitarbeiter ins Boot zu holen, greift viel aus externen Projekten
Team ist auf das Projekt zugeschnitten-; hoch motiviert	Mitarbeiter sind nicht vollständig Sinnvoll einsetzbar: <i>Code now, think later</i>