

Programmierungsmethodik 1

Programmierungstechnik

Objektorientierung

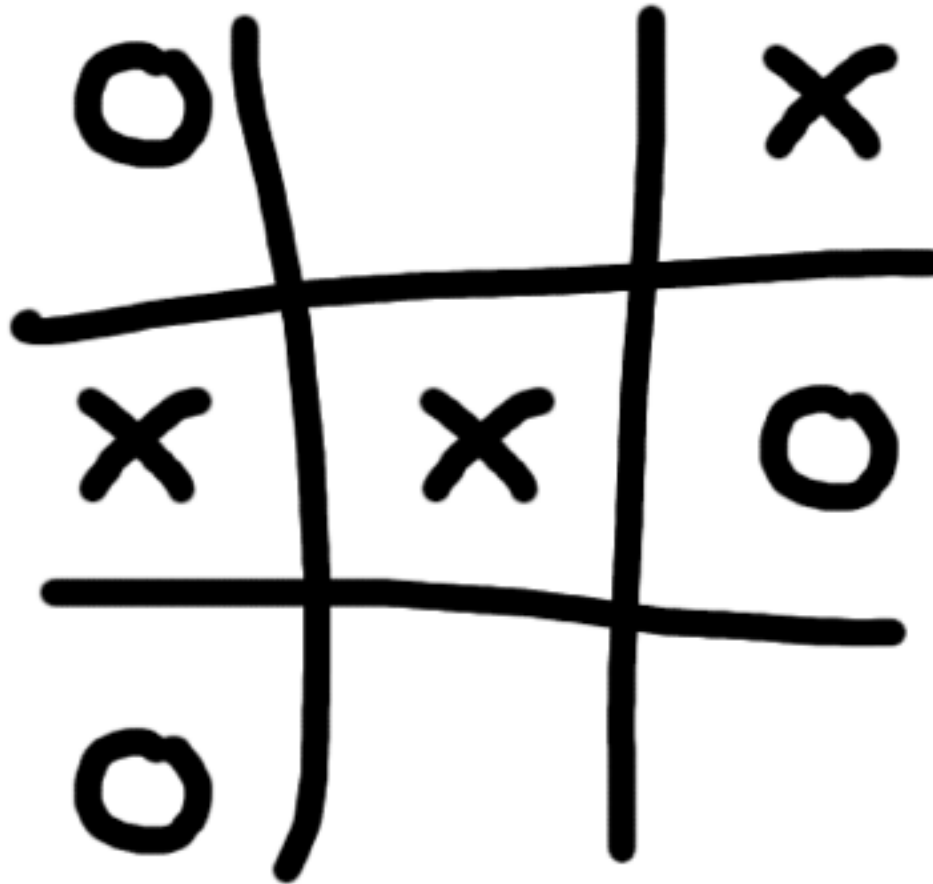
Wiederholung

- Konstruktoren
- Sichtbarkeit
- UML
- Unveränderliche Klassen

Ausblick



Tic Tac Toe



Anforderungsanalyse

- Was soll unsere Software können?
- Welche Features sind notwendig?
- Wie sieht die Interaktion mit dem Programm aus?
- User Stories

Konzept

- Wie setzen wir die Anforderungen um?
- Welche Klassen benötigen wir?
- Welche Eigenschaften (Objektvariablen, Methoden) müssen die Klassen haben?
- Wie hängen die Klassen zusammen?

Implementierung

- Wie sieht die Umsetzung des Konzeptes in Java aus?
- Wie stellen wir sicher, dass unser Code korrekt ist?