



Einführung in das Software-Praktikum

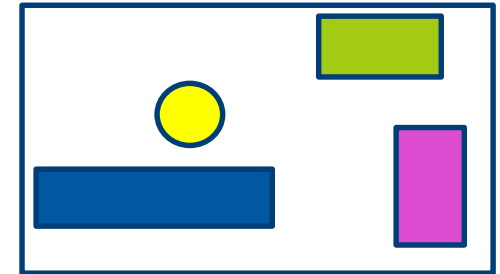
Lehrstuhl für Adaptive Dynamische Systeme

Cornelia.Wulf@tu-dresden.de

Michael.Willig@tu-dresden.de

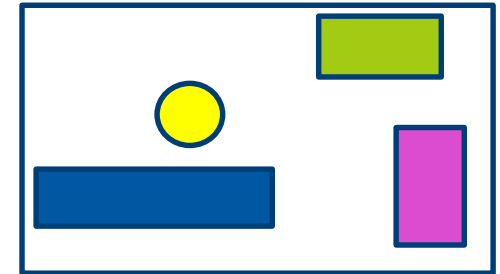
Ziel des Praktikums

- Programmiererfahrung sammeln
- Einüben der Konzepte aus der Vorlesung
- Entwicklung qualitativ hochwertiger Programme:
 - gut strukturiert, modular, keine Redundanzen
 - Fehler lassen sich leicht finden
 - leicht änderbar / erweiterbar / wiederverwendbar
 - für Dritte verständlich / gut kommentiert



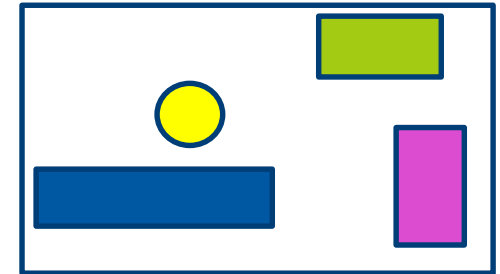
Ablauf

- Die Aufgabenstellungen sind so konzipiert, dass Sie jede Woche einen Teil eines umfangreichen Programmes schreiben.
- Mit jeder Teilaufgabe üben Sie den Stoff der dazugehörenden Vorlesung ein.
- Es liegt in Ihrer Verantwortung, jede Woche eine Teilaufgabe zu lösen!
- Am Ende der Vorlesungszeit finden die Praktikumsabnahmen statt.

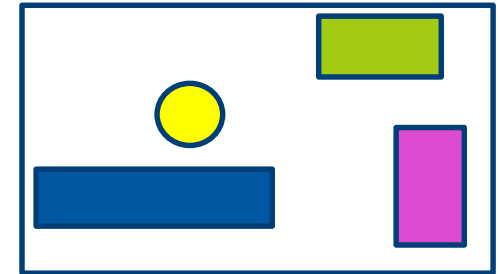


Ablauf

- Keine Plagiate
- Code nicht veröffentlichen
- Bearbeitung in Zweiergruppen
- Wer noch keinen Partner hat, meldet sich bitte am ersten Praktikumstermin bei den Gruppenbetreuern.
- Tipp: Bei Fragen zu Java zuerst im Internet suchen!

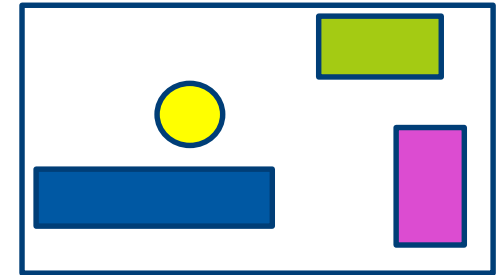


Abnahme des Praktikums



- Vorher abgeben: Funktionierendes Programm (zip) und Praktikumsbericht (pdf)
- Programm muss Qualitätskriterien erfüllen
- Details zum Praktikumsbericht in der letzten Aufgabenstellung in Opal
- Abnahme: ca. 20 Minuten in Zweiergruppe

Abnahme des Praktikums



- Anmeldung über HISQIS / SELMA
- Tragen Sie sich für einen Termin in die Opalliste ein.
- Die Fristen werden auf Opal bekannt gegeben.
- Bei unentschuldigtem Fehlen „Nicht bestanden“

Qualitätskriterien

- konsistente Formatierung
- sprechende Bezeichner
- Gültigkeitsbereich minimieren
- erläuternde Kommentare
- klare Code-Struktur
- kein Spaghetti- oder Lasagne-Code
- DRY: Don't Repeat Yourself

