

Praktikum „Informatik 2 für ET/MT/RES“

Praktikumsbericht

Zur Praktikumsverteidigung wird erwartet, dass Ihr Programm fehlerfrei läuft und Sie alle Vorgaben zum Erstellen eines qualitativ hochwertigen Codes umgesetzt haben. Bitte reichen Sie Ihren Code mindestens einen Tag vor der Verteidigung als zip-Datei ein.

Außerdem ist ein Praktikumsbericht als pdf-Datei abzugeben, der folgende Punkte enthält:

1. Titelseite mit Ihrem Namen, Studiengang und Matrikelnummer
2. eine kurze Beschreibung Ihres Programms
3. das Klassendiagramm
4. den Quelltext Ihres Programms
5. eine Reflexion über die Entwicklung Ihres Programms

Ziel ist es, ein möglichst gut strukturiertes und modulares Programm zu entwickeln, in dem Fehler leicht gefunden werden können, das möglichst gut änderbar und wiederverwendbar ist und von dritten Personen leicht verstanden werden kann.

Beantworten Sie deshalb folgende Fragen:

- a. Haben Sie die Liste der Hindernisse und der „Points of Interest“ als Attribut der Klasse Spielfeld oder als lokale Variable innerhalb einer Methode konzipiert? In welchem Fall sollte welche Variante bevorzugt werden? Begründen Sie Ihre Antwort.
- b. Welchen Vorteil bringt die Verwendung des Entwurfsmusters Singleton?
- c. Wann ist es sinnvoll, Teile großer Methoden in kleinere Hilfsmethoden auszulagern? Welche Vorteile hat dieses Refactoring?
- d. Nennen Sie den Unterschied zwischen javadoc-Kommentaren und Zeilenkommentaren innerhalb von Methoden. Weshalb sind Kommentare wichtig?
- e. Welche Probleme und Schwierigkeiten ergaben sich für Sie bei der Lösung der Aufgaben?