Abschlussprüfung Sommer 2017 Lösungshinweise



Fachinformatiker/Fachinformatikerin Anwendungsentwicklung 1196

1

Ganzheitliche Aufgabe I Fachqualifikationen

Allgemeine Korrekturhinweise

Die Lösungs- und Bewertungshinweise zu den einzelnen Handlungsschritten sind als Korrekturhilfen zu verstehen und erheben nicht in jedem Fall Anspruch auf Vollständigkeit und Ausschließlichkeit. Neben hier beispielhaft angeführten Lösungsmöglichkeiten sind auch andere sach- und fachgerechte Lösungsalternativen bzw. Darstellungsformen mit der vorgesehenen Punktzahl zu bewerten. Der Bewertungsspielraum des Korrektors (z. B. hinsichtlich der Berücksichtigung regionaler oder branchenspezifischer Gegebenheiten) bleibt unberührt.

Zu beachten ist die unterschiedliche Dimension der Aufgabenstellung (nennen – erklären – beschreiben – erläutern usw.). Wird eine bestimmte Anzahl verlangt (z. B. "Nennen Sie fünf Merkmale …"), so ist bei Aufzählung von fünf richtigen Merkmalen die volle vorgesehene Punktzahl zu geben, auch wenn im Lösungshinweis mehr als fünf Merkmale genannt sind. Bei Angabe von Teilpunkten in den Lösungshinweisen sind diese auch für richtig erbrachte Teilleistungen zu geben.

In den Fällen, in denen vom Prüfungsteilnehmer

- keiner der fünf Handlungsschritte ausdrücklich als "nicht bearbeitet" gekennzeichnet wurde,
- der 5. Handlungsschritt bearbeitet wurde,
- einer der Handlungsschritte 1 bis 4 deutlich erkennbar nicht bearbeitet wurde,

ist der tatsächlich nicht bearbeitete Handlungsschritt von der Bewertung auszuschließen.

Ein weiterer Punktabzug für den bearbeiteten 5. Handlungsschritt soll in diesen Fällen allein wegen des Verstoßes gegen die Formvorschrift nicht erfolgen!

Für die Bewertung gilt folgender Punkte-Noten-Schlüssel:

Note 1 = 100 - 92 Punkte Note 2 = unter 92 - 81 Punkte Note 3 = unter 81 - 67 Punkte Note 5 = unter 50 - 30 Punkte Note 6 = unter 30 - 0 Punkte

aa) 2 Punkte

Zeigt die Navigierbarkeit zwischen Klassen an

ah) 2 Punkte

Zeigt an, dass eine Klasse Merkmale an eine andere Klasse vererbt

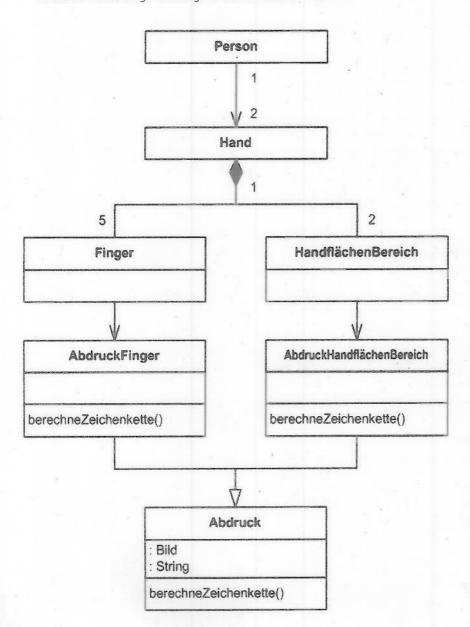
ac) 2 Punkte

Zeigt eine Teile-Ganzes-Beziehung an, bei der ein Objekt nicht ohne die Objekte einer anderen Klasse existieren kann

b) 19 Punkte

Die Punktevergabe bezieht sich auf folgende Lösung. Es gibt jedoch auch andere Lösungen, für die dann individuelle Punktevergaben vom Prüfer gefunden werden müssen.

- 12 Punkte, 6 x 2 Punkte je Klasse
- 2 Punkte, 4 x 0,5 Punkte je Beziehung
- 3 Punkte, 3 x 1 Punkt je Kardinalität
- 2 Punkte für die richtige Nennung der überschriebenen Methoden



```
Peseudocode
```

```
auswertung (abdruck: String, schwelle: Integer, finger: Integer) : Match[]
    // Abfrage
    matches := suche (abdruck)
   // Auswahl der Matches, deren Übereinstimmung (score) oberhalb der Schwelle liegen
    // und dem entsprechenden Finger entsprechen
    VON i := 0 SOLANGE i < laenge(matches)
      WENN matches[i].score < schwelle
           ODER (finger <> 0 UND matches[i].idFinger <> finger)
         DANN loesche (matches, i)
         SONST i := i + 1
       ENDE WENN
   ENDE VON i
   //Sortierung (z. B. Bubblesort)
   VON i := laenge(matches) - 1 SOLANGE i > 0
      VON j := 0 SOLANGE j < i
          WENN matches[j].score < matches[j + 1].score
           DANN
             merker
                             := matches[j]
            matches[j]
                             := matches[j + 1]
             matches[j + 1] := merker
           ENDE DANN
         ENDE WENN
         j := j + 1
     ENDE VON
      i := i - 1
   ENDE VON i
   RETURN matches
ENDE auswertung
```

Struktogramm

```
auswertung(abdruck: Biometrie, schwelle: Integer, finger: Integer): Match
   Match[] matches := suche(abdruck)
   von i := 0 solange i < laenge(matches) - 1 erhöhe i um 1
                                           matches[i].score < schwelle ODER (finger <> 0 UND finger <> matches[i].idFinger)
                                                                                                                           nein
      loesche(matches, i)
      i:=i-1
   tausch := false
      von i := 0 solange i < laenge(matches) erhöhe i um 1
          tausch := false
                                                                            matches[i].score < matches[i + 1].score
                                                                                                                           nein
          merker := matches[i + 1]
          matches[i + 1] := merker
          tausch := true
  solange tausch = true
  Rückgabe matches
```

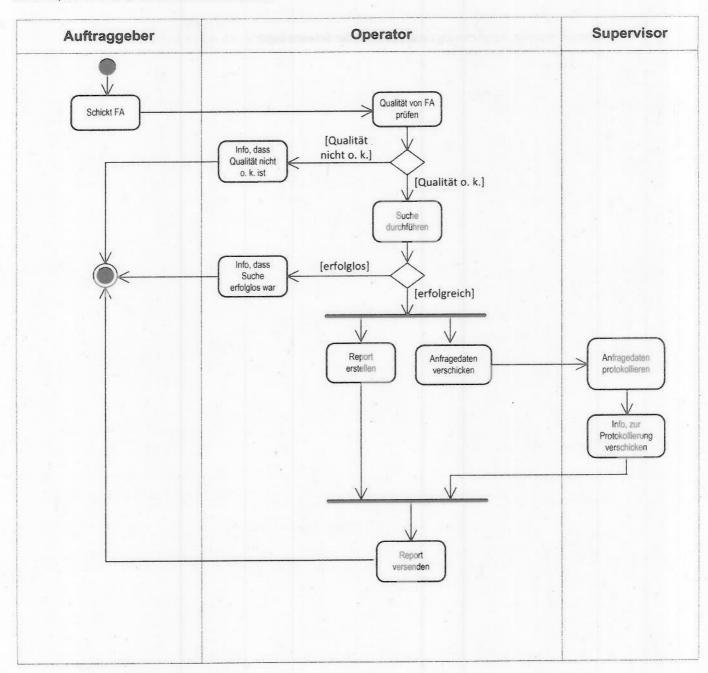
Andere Lösungen sind möglich.

a) 20 Punkte

10 Punkte, 10 x 1 Punkt je Aktivität

8 Punkte, 4 x 2 Punkte je Entscheidung, Teilung und Synchronisation

2 Punkte, 2 x 1 Punkt für Startknoten und Endknoten



b) 5 Punkte

min:= 100 i := 0

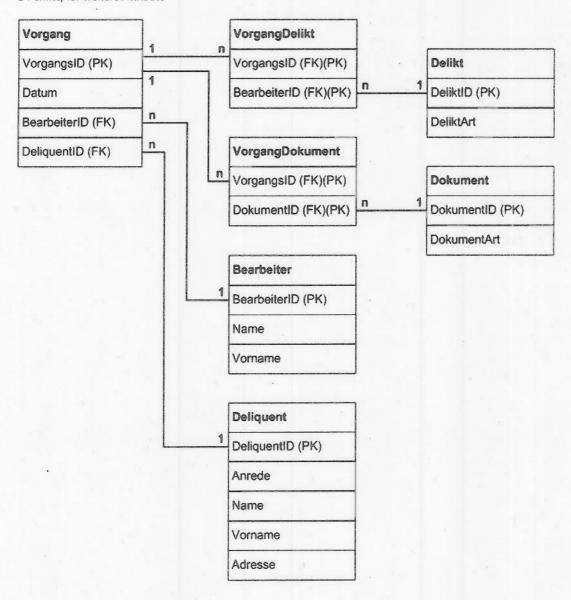
SOLANGE i < laenge(Matches)

WENN matches[i].score < min **DANN** min := matches[i].score

i := i + 1 ENDE SOLANGE

ZPA FI Ganz I Anw 4

- 7 Punkte, 7 x 1 Punkt je Tabelle
- 7 Punkte, 7 x 1 Punkt je Primärschlüssel
- 3 Punkte, 6 x 0,5 Punkte je Fremdschlüssel
- 6 Punkte, 6 x 1 Punkt je Beziehung
- 2 Punkte, für weitere Attribute



- a) 5 Punkte SELECT G.*, R.* FROM Gebaeude AS G LEFT JOIN Raum AS R ON G.GebID = R.GebID ORDER BY G.Bezeichnung , R.RaumTyp
- b) 5 Punkte SELECT P.*, Z.* FROM Zugang AS Z LEFT JOIN Person AS P ON P.PersID = Z.PersID
- 5) 6 Punkte SELECT M.Merkmal, COUNT(R.RaumID) AS AnzahlRaeume FROM Raum AS R LEFT JOIN Merkmal AS M ON M.MerkID = R.MerkID GROUP BY M.Merkmal
- d) 6 Punkte SELECT P.Nachname, P.Vorname, Z.RaumID, Z.ZeitVon, Z.ZeitBis FROM Zugang AS Z LEFT (INNER) JOIN Person AS P ON P.PersID = Z.PersID WHERE P.Nachname = ,Müller' AND P.Vorname = ,Max'
- e) 3 Punkte SELECT P.* FROM Person AS P WHERE P.PIz LIKE ,5%'