

Aufgabe 4: Überprüfen Sie Ihr Wissen über die Mitarbeit in Softwareprojekten. Informieren Sie sich zunächst im Schülerbuch über Softwareprojekte und bearbeiten Sie im Anschluss die folgenden Aufgaben.



5.1.4

- 1 Nennen Sie drei Merkmale, durch die ein Projekt gekennzeichnet ist.

- 2 Beschreiben Sie kurz, wodurch sich ein Projekt von Routineaufgaben unterscheidet.

1) a) Einmaligkeit

b) Zeitliche Begrenzung

c) Zielstrebigkeit

2) Projekte unterscheiden sich von Routineaufgaben eben wegen der oben genannten Merkmale. Per Definition spricht man bei Aufgaben, welche oft ausgeführt werden, die fast immer denselben Ablauf haben und in dieser Hinsicht nicht zeitlich begrenzt sind, da sie öfter ausgeführt werden, von Routineaufgaben.

3) **Nennen sie drei Projektinstanzen,.....**

a) Umsetzung

In dieser Projektinstanz wird die bereits geplante Software in die Tat umgesetzt und programmiert. Dabei wird die Programmiersprache gewählt, welche am besten für die Umsetzung dient.

b) Testen

In der Testphase wird das geschriebene Programm getestet auf Fehler und ob es generell die Ziele der Planung und dem Anwendungsfall gerecht wird. Dieser Schritt lässt sich nicht komplett von der Umsetzung trennen, da man auch während dem eigentlichen Schreiben der Software immer mal wieder Tests durchführen sollte.

c) Wartung und Support

Mit der Umsetzung und dem Testen der Software ist der Job noch nicht getan, die Software muss kontinuierlich gewartet und geprüft werden. Es müssen Bugs behoben werden und dem Kunden Hilfestellungen geboten werden, welche er in der Nutzung der

Software womöglich benötigt. Somit ist der Support und die Wartung ein essenzieller Schritt in der Projektplanung einer Software.

4)

Anforderungsanalyse -> Design -> Umsetzung -> Testen -> Dokumentation -> Auslieferung -> Wartung und Support

5)

Meine bisherigen Erfahrungen mit Projektarbeit

Bislang habe ich noch nicht direkt an einem Softwareprojekt mitgearbeitet. Jedoch konnte ich in der Vergangenheit erste Erfahrungen mit Projektarbeit sammeln, als ich für die Arbeit ein Gehäuse für eine Platine in einem 3D-Druck-Programm entworfen habe.

Bei dieser Aufgabe bin ich allerdings nicht systematisch vorgegangen und habe mich nicht an spezifische Projektphasen gehalten. Stattdessen habe ich "learning by doing" angewendet und mir während der Arbeit neue Kenntnisse angeeignet, beispielsweise, wie man das 3D-Programm effektiv nutzt. Diese Erfahrung hat mir gezeigt, wie wichtig es ist, flexibel zu bleiben und sich an neue Herausforderungen anzupassen, auch wenn dies nicht immer der strukturierteste Ansatz ist.

Im Rückblick könnte ich durch eine bessere Planung und eine klarere Struktur noch effizienter arbeiten und eventuell bessere Ergebnisse erzielen. Das möchte ich in zukünftigen Projekten berücksichtigen.