

Lekt.	Datum	Beschreibung	Bemerkungen
Sportferien 27. Januar - 4. Februar			
001	08.02.2018	Vorstellung, Einführung, Tools	Einführung, Vorstellung, VM bereitstellen / verteilen inkl. Tools
002	15.02.2018	Überblick OOA / OOD	Einführung OOA/ OOD
003	22.02.2018	OOA	Überblick OOA
004	01.03.2018	OOA	Analysemodell
005	08.03.2018	OOA	2. Lektion Analysemodell
006	15.03.2018	OOD	Einführung, Vorgeben
007	22.03.2018	OOD	UI, Maskenablauf, Aktivitäts- und Sequenzdiagramme
008	29.03.2018	OOD	UI, Maskenablauf, Aktivitäts- und Sequenzdiagramme
Frühlingsferien 30. März - 15. April			
009	19.04.2018	OOD	Implementation von Assoziationen
010	26.04.2018	OOD	2. Teil Assoziationen: Implementierung, Auslösen der Design-Pattern für Kurzpräsentation
011	03.05.2018	OOD	Design Patterns: MVC gemeinsam erarbeiten
Pfingstferien 10. Mai - 21. Mai			
012	24.05.2018	OOD	Design Pattern erarbeiten, Kurzpräsentation eigenes Pattern
013	31.05.2018	OOD	Übungen zu Design Patterns
014	07.06.2018	OOD	Übungen zu Design Patterns
015	14.06.2018	Testing	Testfälle ableiten aus OOA (Use Cases), Entwickeln von Testprotokollen
016	21.06.2018	Prüfung / Fallstudie	4 Lektionen am Stück, Abtausch mit Roger Zuber
017	28.06.2018	Fallstudie, Besprechung	1 Lektion Besprechung, Rest Roger Zuber
018	05.07.2018	OOD	wenn noch Zeit: ORM, ev. Hibernate
Sommerferien 07. Juli - 12. August			

Achtung: Sporttag am letzten Tag (05.07.): Ev. nicht (den ganzen Tag) verfügbar

- Einführung: Probleme bei der SW-Entwicklung: Kommunikation, fremde, komplexe Business-Cases
- Ziel OOA / OOD, Unterschiede
- Vorgehensweise OOA
 - Statisches Modell
 - dynamisches Modell
 - evolutionäres, iteratives Vorgehen
- Vorgehensweise OOD
 - Systemarchitektur, Frameworks
 - Klassendefinition, dynamisches Modell
- Einführung des fiktiven Projektes „Bibsys“

- Überblick, Einführung, Vorgehensweise
- finden von und formulieren von Use Cases, Bewertungskriterien use cases, UML

- Klassenfindung
- Beziehungen
- Attribute
- Generalisierungen finden
- Bewertungskriterien, UML

- Einführung: Unterschied zur OOA
- Frameworks, Libraries: Was ist es, Unterschiede, Bezug zum OOD
- Vorgehen: (Siehe Balzert, S. 405, Erstellen eines Entwurfsmodells): Architektur, Fachkonzept, UI-Schicht, Persistenz

- Umsetzung von Assoziationen:
 - 1:n, n:1, n:m, Kompositionen, Assoziationen



- Design Patterns: Schüler erarbeiten folgende Patterns selbständig (Output: 1 Übersichtsblatt per Pattern):
 - Singleton
 - Factory Method
 - Observer/Observable
 - Adapter
 - Strategy
- Design Patterns: Schüler stellen ihre Pattern vor, Kurzpräsentationen