# $Bibliotheks an wendung \hbox{ - Feinspezifikation}$

Ivan Charviakou León Liehr Mohamad Najjar Jonas Picker Sergei Pravdin

22. Juni 2021 v1.1



## Inhaltsverzeichnis

| Ein | leitung   | 3   |
|-----|---|---|
| Änd | derungen gegenüber der Spezifikation  | 3   |
| 2.1 | Geänderte Views   | 3   |
| 2.2 | Paketstruktur und verwendete Klassen  | 3   |
| 2.3 | Datenbankschema   | 3   |
| Änd | derungen gegenüber dem Impl'plan  | 3   |
| 3.1 |   | 3   |
| 3.2 |   | 3   |
| 3.3 |   | 3   |
| 3.4 |   | 3   |
| Cod | le-Metriken   | 4   |
| 4.1 | Allgemeine Metriken   | 4   |
| 4.2 | ~   | 4   |
| 4.3 | Abhängigkeits-bezogene Metriken   | 4   |
| Ref | erence  | 5   |
| 5.1 | Nice looking table  | Ę   |
| 5.2 | ~   | Ę   |
|     | Änd<br>2.1<br>2.2<br>2.3<br>Änd<br>3.1<br>3.2<br>3.3<br>3.4<br>Cod<br>4.1<br>4.2<br>4.3<br>Ref<br>5.1 | Änderungen gegenüber der Spezifikation  2.1 Geänderte Views  2.2 Paketstruktur und verwendete Klassen  2.3 Datenbankschema  Änderungen gegenüber dem Impl'plan  3.1 Milestone 1  3.2 Milestone 2  3.3 Milestone 3  3.4 Allgemeine Schwierigkeiten  Code-Metriken  4.1 Allgemeine Metriken  4.2 Komplexitäts-bezogene Metriken |

## 1 Einleitung

Autor: Toad

Cool text

## 2 Änderungen gegenüber der Spezifikation

Autor: Mario

Cool text

#### 2.1 Geänderte Views

Cool list

#### 2.2 Paketstruktur und verwendete Klassen

Cool list

#### 2.3 Datenbankschema

Cool list

## 3 Änderungen gegenüber dem Impl'plan

Autor: Luigi

Cool text

#### 3.1 Milestone 1

Cool table

#### 3.2 Milestone 2

Cool table

#### 3.3 Milestone 3

Cool table

### 3.4 Allgemeine Schwierigkeiten

Cool text

## 4 Code-Metriken

Autor: Yoshi

Im Folgenden werden verschiedene Code-Metriken allgemein vorgestellt und für das erstellte Projekt angegeben. Darüber hinaus lassen sich diese Metriken in drei allgemeine Untersuchungsbereiche unterteilen: Allgemeine Metriken, Komplexitäts-bezogene Metriken, und Abhängigkeits-bezogene Metriken. Durch Angabe dieser Metriken wird eine genauere Analyse des Codes aus verschiedenen Sichten ermöglicht.

#### 4.1 Allgemeine Metriken

| Facelets               |        |
|------------------------|--------|
| Anzahl Facelets        | Number |
| Anzahl Zeilen XML Code | Number |

| Metriken nach | Paket                 |                         |                        |
|---------------|-----------------------|-------------------------|------------------------|
| Paketname     | Anzahl<br>Java-Zeilen | Anzahl<br>Java-Methoden | Anzahl<br>Java-Klassen |
| Input         | Input                 | Input                   | Input                  |
| Input         | Input                 | Input                   | Input                  |

#### 4.2 Komplexitäts-bezogene Metriken

| Metriken na | ch Paket  |
|-------------|---|
| Paketname   | ${\bf Durch schnitt liche\ zyklomatische\ Komplexit\"{a}t^*}$ |
| Input       | Input   |
| Input       | Input   |

| Die 10 komplexeste | Methoden nach kognitiver Komplexität |
|--------------------|--------------------------------------|
| Methodenname       | Kognitive Komplexität*               |
| Input              | Input                                |
| Input              | Input                                |

**Zyklomatische Komplexität** Als zyklomatische Komplexität bezeichnet man die maximale Anzahl an Pfaden im entsprechenden Kontroll-Fluss Grahpen, die

sich jeweils im Vergleich zu allen anderen Pfaden in der Menge an besuchten Knoten um mindestens einen unterscheiden.

Kognitive Komplexität Im Code setzt sich die Metrik zur kognitiven Komplexität aus der Anzahl an Brüchen im Kontrollfluss und Verschachtelungen von entsprechenden Kontrollflussanweisungen zusammen. Im Gegensatz zur zyklomatischen Komplexität fasst diese Metrik die Schwierigkeit, mit der das gegebene Code zum Lesen und Verstehen ist.

### 4.3 Abhängigkeits-bezogene Metriken

| Metriken nach F | Paket                              |  |
|-----------------|------------------------------------|--|
| Paketname       | Anzahl<br>Paket-<br>Abhängigkeiten | Anzahl Paketen<br>mit dieser<br>Abhängigkeit |
| Input<br>Input  | Input<br>Input                     | Input<br>Input                               |

## 5 Reference

Autor: Wario

Cool text

### 5.1 Nice looking table

| Header 1 | Header 2 | Header 3 | Header 4 | Header 5 |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| Text 1   | Text 2   | Text 3   | Text 4   | Text 5   |
| Text 1   | Text 2   | Text 3   | Text 4   | Text 5   |

## 5.2 Nice looking landscape-table

| Header 1 | Header 2 | Header 3 | Header 4 | Header 5 |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| Text 1   | Text 2   | Text 3   | Text 4   | Text 5   |
| Text 1   | Text 2   | Text 3   | Text 4   | Text 5   |