



Silas Hoffmann, inf103088

3. Fachsemester

3. Verwaltungssemester

28. Dezember 2018

Dokumentation

## **Programmierpraktikum**

im Wintersemester 2018/19

Dozent: Prof. Dr. Andreas Häuslein

Fachbereich Informatik

Fachhochschule Wedel

## Inhaltsverzeichnis

<b>I. Benutzerhandbuch</b>	<b>3</b>
1. Ablaufbedingungen	3
2. Programminstallation / Programmstart	3
3. Bedienungsanleitung	3
<b>II. Programmierhandbuch</b>	<b>4</b>
4. Entwicklungskonfiguration	4
5. Problemanalyse und Realisation	4
6. Beschreibung grundlegender Klassen	4
7. Programmorganisationsplan	4
8. Programmtests	4
9. Some section	5
10.abc	6
10.1. asdf . . . . .	6
<b>A. Im Anhang Eins</b>	<b>i</b>

# **Teil I.**

# **Benutzerhandbuch**

- 1. Ablaufbedingungen**
- 2. Programminstallation / Programmstart**
- 3. Bedienungsanleitung**

## **Teil II.**

# **Programmierhandbuch**

- 4. Entwicklungskonfiguration**
- 5. Problemanalyse und Realisation**
- 6. Beschreibung grundlegender Klassen**
- 7. Programmorganisationsplan**
- 8. Programmtests**

## 9. Some section

Some text

```
1 public static Logger getInstance() {  
2     if (null == singleInstance) {  
3         singleInstance = new Logger();  
4     }  
5     return singleInstance;  
6 }
```

## **10. abc**

### **10.1. asdf**

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

## **A. Im Anhang Eins**