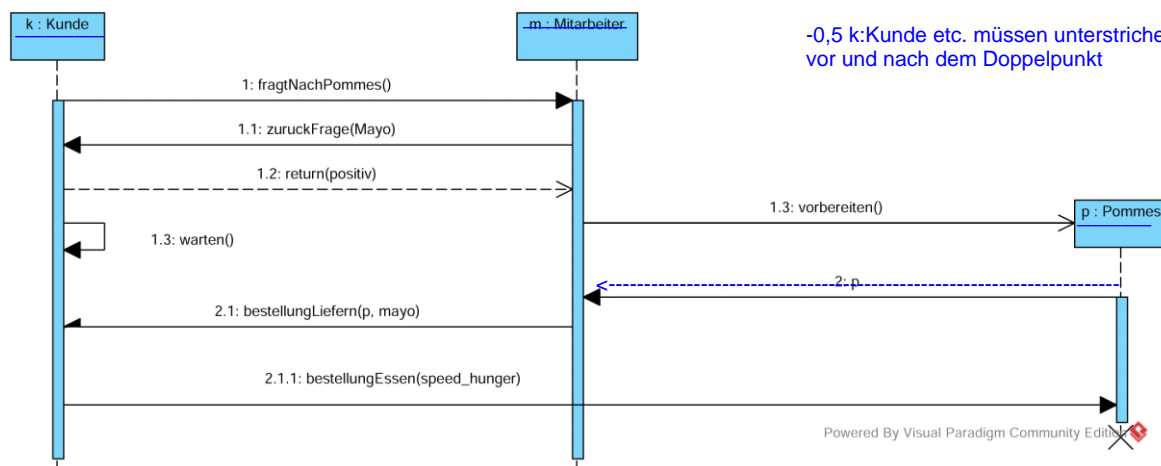


## Abgabegruppe Oktoberregen

Gregor Kobsik  
 Radu-Andrei Coanda  
 Daniel Pujiula Buhl  
 Valentin Steiner  
 Jean Tekam

## Aufgabe 3.1:



2,5/3

## Aufgabe 3.2:

(a)

Sequenzdiagramme zeigen die Interaktion zwischen den Einzelnen Objekten, sie erlauben eine exemplarische Darstellung von Abläufen und Methodenaufrufen in einem zeitlichen Rahmen.

State Charts erlauben die Modellierung von Zuständen und zeigen den hierarchischen Aufbau des Programms. Diese stellen einen möglichen Ablauf eines Programms in Verbindung mit den Zuständen, die es einnehmen kann dar.

(Siehe Kapitel 03-Folie 6)

(b)

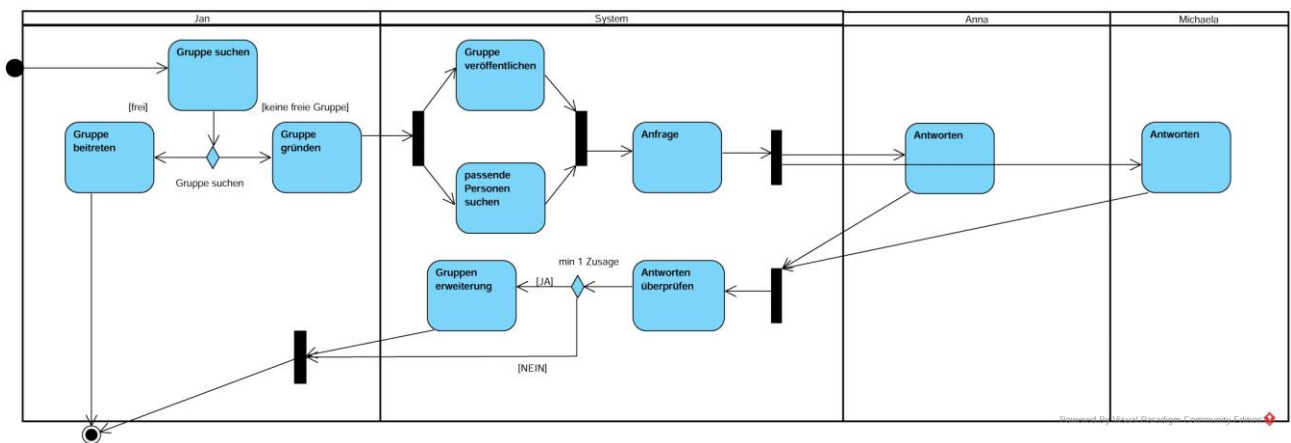
Ein Prototyp ist in der Software-Entwicklung problemlos in Serie fertigbar, es ist das erste Modell bzw. Das erste Exemplar eines Projekts, obwohl es nicht vollständig funktionsfähig sein muss. Hierdurch lassen sich auch nur Teilsysteme des Programms testen.

Die Vorteile von Prototyping sind unter anderem die kurze Entwicklungszeit und dadurch bedingt ein günstiger Preis der Entwicklung. Der Zweck ist das frühe Einbinden des Kunden in das Produkt, sodass Fehler rechtzeitig ausgemerzt und Wünsche frühzeitig eingearbeitet werden können und die Realisierbarkeit des Projekts somit sichergestellt ist.

Dadurch entstehen weniger Risiken innerhalb des Projekts, weshalb es sinnvoll ist dies schon in der Analysephase einzusetzen.

2/2

### Aufgabe 3.3:



-0,5 Anfangs- und Endpunkt werden der Klasse zugeordnet, in der der Vorgang beginnt bzw. beendet wird

4,5/5

insgesamt 9/10 sehr gut!