

Erfahrungsbericht

swt14w30

Alles in allem war das Projekt interessant und lehrreich. Das Praktikum trug zum besseren Verständnis der in der Vorlesung vermittelten Inhalte bei. Programmierfähigkeiten, vor allem mit Java, Spring, Thymeleaf, LaTeX, Git(Hub), konnten erheblich verbessert werden und es wurden Erfahrungen mit Teamarbeit gemacht.

Kritikpunkte sind:

- Praktikum sehr zeitaufwendig
- Zeiteinteilung nicht optimal: Analysephase zu lang, Implementationsphase zu kurz
- Die Einführungsveranstaltungen waren bedingt hilfreich. Tutorien zur Einführung in die zu verwendenden Frameworks wären wünschenswert.
- Die Anforderungen setzen gute Programmiererfahrungen voraus, um innerhalb der vorgegebenen Zeit das Projekt beenden zu können.
- Die Ordnerstruktur der Abgabe sollte zu Beginn des Praktikums bekanntgegeben werden.
- MagicDraw als bevorzugtes UML-Modellierungstool ist eine Zumutung. Verweise auf andere mögliche Software wären angebracht.
- Dem Tutor hat es an für das Praktikum angemessener Konsequenz und fachlicher Kompetenz (bezüglich Salespoint, Spring usw.) gefehlt.