

# ÜBUNGSBLATT 1

## AUFGABE 1

A)

Refactoring ist die Umstrukturierung von Code, mit dem Ziel diesen zu verbessern. Dabei wird jedoch die Funktionalität nicht verändert. Somit wird die Alterung der Software verlangsamt.

## B) RENAME VARIABLE

Rename variable → Variable sprechender umbenennen

**var a = b \* c** // man weiß nicht genau, für was die Variable steht

wird zu

**var area = a \* b**

## AUFGABE 2

Man kann nie wirklich alle Testfälle abdecken, so bleiben einige unbeachtet.

Testen kann aufgrund von Zeit- & Motivationsmangel weniger Beachtung geschenkt werden, da es Mehraufwand ist.

Es gibt Formatierungsabweichungen, zum Beispiel zwischen Meter und Fuß.

## AUFGABE 3

ÄNDERUNGEN:

Folgende Methoden wurden von VierGewinnt in VierGewinntIO verschoben:

- eingabeString()
- eingabeInt()
- showSpielfeld()

Außerdem wurde den Methoden noch die benötigten Streams (InputStream, printStreamOut) als Parameter mitgegeben.

## AUFGABE 4

Kohäsion = Fähigkeit einer Programmeinheit eine logische Einheit abzubilden → In einem System mit starker Kohäsion ist jede Programmeinheit verantwortlich für genau eine Aufgabe → *An unserer Architektur: Ein- und Ausgabe wurde in VierGewinntIO verschoben*

Kopplung = Verknüpfung von verschiedenen Systemen, und das Maß, dass die Abhängigkeit beschreibt → *An unserer Architektur: In der Klasse VierGewinnt werden Endüberprüfung und Spiellogik verknüpft*

Separation of Concern = Prinzip, dass verschiedene Aufgaben einer Anwendung in eigene Teillösungen umgesetzt → *An unserer Architektur: Trennung von User-Interaktion und Spiellogik in zwei Klassen*