

## SE2, Laborphase 2

Modul: Softwareentwicklung II – Sommersemester 2019

### Übersicht über die wichtigsten Regeln der Laborphase II

- Ein Termin dauert 3 Stunden.
- Bei jedem Termin besteht Anwesenheitspflicht.
- Ein Aufgabenblatt wird an 2 aufeinander folgenden Terminen bearbeitet.
- Für jeden Termin ist vorgeschrieben, welche Aufgaben in welche Reihenfolge bearbeitet werden müssen.
- Jede/r Übungsteilnehmende/r arbeitet in einem 4er-Team.
- Das Team bestimmt für jeden Termin in einem Rotationsverfahren einen Teamsprecher. Dieser vertritt das Team gegenüber den Betreuern und achtet auf eine sinnvolle Arbeitsteilung.
- Das Team trifft sich **zwischen** zwei Terminen zur Vor- und Nachbereitung der Aufgaben.
- Das Team trägt die Verantwortung dafür, dass das Wissen über die Lösungen allen Teammitgliedern bereitsteht.
- An jedem Termin präsentieren mindestens 2 Gruppen in einem Raum.
- An jedem Termin erfolgen Abnahmen. Hierfür muss jedes Teammitglied in der Lage sein, den augenblicklichen Stand der Lösung zu erklären.
- Wird bei einem Termin die Abnahme nicht erreicht, muss die Aufgabenlösung nachgearbeitet und zu Beginn des nächsten Termins nachgereicht werden. Ein Besuch anderer Übungstermine (wie in Laborphase I) ist nicht möglich.
- Wiederkehrender Ablauf für alle Aufgabenblätter:

Termin 1	Termin 2
1. Lösungsvorschlag erarbeiten	1. Lösung implementieren
2. Lösungsvorschlag präsentieren (Abnahme)	2. Lösung präsentieren
3. Lösungsvorschlag überarbeiten Lösung implementieren	3. Abnahme

# SE2, Laborphase 2

Modul: Softwareentwicklung II – Sommersemester 2019

## Präsentieren von Entwürfen und Implementationen

In der Laborphase 2 von SE2 sollt ihr neben dem Entwerfen und Implementieren von Lösungen für fachliche und technische Probleme auch lernen, eure eigenen Beiträge zu präsentieren. Die Betreuer geben dabei den zeitlichen und organisatorischen Rahmen innerhalb des Labortermins vor, ihr müsst dennoch einiges bei euren Präsentationen beachten:

### a) Umgang mit der Technik

Die Betreuer eures Termins sorgen dafür, dass die Technik zum Präsentieren funktioniert. Trotzdem sollten euch einige Dinge bewusst sein:

- Der Beamer muss mit dem Rechner über ein Kabel verbunden sein.
- Unter Windows stellt man für Präsentationen mit Windows-P auf "Doppelt", damit die Inhalte des Bildschirms auf den Projektor gespiegelt werden.
- Die Rechnerauflösung sollte der nativen Beamer-Auflösung entsprechen (meist 1024x768).
- Eure Dateien zum Präsentieren (UML-Diagramme aus Violet, Projekt-Archive aus Eclipse) müsst ihr auf den Präsentationsrechner kopieren. Ihr solltet flüssig in der Lage sein, diese Dateien zu finden und zu bewegen (beispielsweise über einen Memory-Stick). Teilweise wird es notwendig sein, bestehende Projekte der vorigen Präsentation zu löschen.
- Das Eclipse auf dem Präsentationsrechner sollte SE2-gemäß konfiguriert sein (Formatter, UTF-8, Assertions enabled, ...)

### b) Umgang mit den Tools (Violet bei Entwürfen, Eclipse bei Quelltexten) für die Präsentation

Macht euch klar:

- Was ist wie sichtbar und lesbar? Auch in der letzten Reihe? Wie zoomt man? Fonts?
- Wie macht man eine "Guided Tour" durch einen Quelltext? Ihr bestimmt idealerweise die Reihenfolge, in der Dinge präsentiert werden (Choreographie).

Bitte beachtet:

- stummes Scrollen eines Quelltextes ist fast nie angemessen; ihr solltet „laut denken“ (kommentieren), was ihr jeweils auf dem Bildschirm für alle sichtbar tut. Aber auch nicht einfach nur vorlesen, was sowieso alle selbst sehen können!

### c) Umgang mit der UML (Syntax, was kommt in die Diagramme)

Es gibt keine festen Regeln für SE2!

- Was in die Diagramme kommt, bestimmt ausschließlich der Zweck des Diagramms.
  - Wenn es darum geht, einen Entwurf zu vermitteln, kann ziemlich viel weggelassen werden.
  - Wenn hingegen eine Implementationsvorgabe gegeben werden soll, können sogar Exemplarvariablen sinnvoll sein.

### d) Sozial

- Sprecht euch in der Gruppe ab über die Arbeitsteilung: Wer trägt was vor?
- Jedes Mitglied einer Gruppe sollte zu einer Präsentation beitragen!
- Schaltet eure Monitore während der Präsentationen aus und schenkt den Vortragenden eure Aufmerksamkeit.