

WeatherWallpaper

Janis Fix, Leon Gieringer

TINF18B3

Advanced Software Engineering

6. April 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Clean Architecture	2
3	Entwurfsmuster	2
4	Programming Principles	2
5	Refactoring	2
6	Unit Tests	2

1 Einleitung

Hier steht meine Einleitung

2 Clean Architecture

- Schichtarchitektur planen und begründen
- ≥ 2 Schichten umsetzen

3 Entwurfsmuster

- ≥ 1 Entwurfsmuster einsetzen und begründen
- UML-Diagramm vorher und nachher

4 Programming Principles

- Analyse und Begründung für:
 - SOLID
 - GRASP (Kopplung und Kohäsion)
 - DRY

5 Refactoring

- Code Smells identifizieren
- ≥ 2 Refactoring anwenden und begründen

6 Unit Tests

- ≥ 10 Unit Tests
- ATRIP-Regeln
- Code Coverage
- Einsatz von Mocks

Literaturverzeichnis

- [1] Foo (2021). bar.