

Software Engineering 3, 26.3.2018

PFLICHT-Übung 1: Softwarearchitektur

(Abgabe & Vorstellung in den Übungen; Ablauf siehe unten)

Ablauf der Übungen

- Die Übungen sollen in möglichst **gleich bleibenden 3-4er-Gruppen** bearbeitet werden. Bitte suchen Sie sich Ihre Gruppen.
- **Erfolgreiches** Bearbeiten von insgesamt 3 Pflichtübungsaufgaben und persönliche Vorstellung der Aufgabenlösungen ist Teil der Prüfungsleistung und berechtigt zur Prüfungsteilnahme.

PFLICHTaufgabe 1 – Architekturkonzepte

Architekturkonzepte – 1. Teil von PFLICHTaufgabe 1

Erklären Sie in einem kurzen Aufsatz oder mit einigen Folien die vier in der Vorlesung behandelten Architektursichten. Für zwei der Sichten entwickeln Sie ein kleines UML-Beispieldiagramm mit kurzer Erläuterung hierfür, z.B. Anhand eines Ausschnitts ihres aktuellen Bachelor-Projekts.

Physische Verteilung – 2. Teil von PFLICHTaufgabe 1

Diskutieren Sie in einer Tabelle die Vor- und Nachteile für die verschiedenen Architekturen zur physischen Verteilung der Softwareschichten für Zweischichten-, Dreischichten und Mehrschichtenarchitektur.

Vorstellung ihrer Ergebnisse bis einschließlich 18.04.2018 während der Übungen.

Arbeiten Sie in Gruppen (s.o.).

- Beschreiben Sie kurz die Nutzung ihrer Ergebnisse.
- Kommentieren Sie (kurz) ihren Quelltext.
- Stellen Sie ihre Lösung vor.
- Nach erfolgreicher Abnahme; Senden Sie das (ggf. modifizierte) Ergebnis per E-Mail an:
arne.koschel@hs-hannover.de
 - Betreffzeile: „SE3-Pflichtaufgabe- 1 Softwarearchitektur:
Liste mit <Nachname/Matrikelnr. der AutorInnen>“
 - ZIP-Datei mit
 - Quelltexten – **OHNE Binärdateien** .class/.bat/.exe usw.
 - readme.txt (mit kurzer Beschreibung und Namen der Beteiligten sowie dem E-Mail-Text).
 - Achtung: Der Name der ZIP-Datei soll folgendem Schema entsprechen:
„SE3-Pflicht_1_Nachname1-Matrikelnr1_Nachname2-Matrikelnr2_Nachname3-Matrikelnr3.zip“

Viel Erfolg!