

Protokoll erstes PSE Treffen 14.11.16

Nächstes Treffen: Dienstag, 22.11, 11:30, Ort: Bib Gruppenarbeitsraum

Ablauf:

1. Besprechung Program Muss/Kann Funktionalität
2. Besprechung GUI
3. Aufruf CBMC
4. Aufteilung Aufgaben Pflichtenheft

Fragen an Betreuer:

1. Verschiedene GUI Elemente selbes Fenster
2. Welches OS
3. Bekommen wir Testfälle
4. Klassendiagramme bereits ins Pflichtenheft

Ergebnisse:

Editoren/GUI Elemente

Viel bereits auf den Folien festgelegt. Für C Editor noch von uns festgehalten:

- Syntax highlighting
- Syntax Fehler erkennen
- Automatisch Einrücken
- Auto completion (Klammern, Anführungszeichen, types...)
- Undo, redo
- Speichern, Öffnen
- Shortcuts: Strg-c, Strg-v, Strg-s, Strg-z...
- Warnung, falls unerwartete Language-Features verwendet werden (bsp Threads)
- Code Vorlagen: First-past-the-post, etc

Restliche Editoren:

FOLIEN!

Für Vor- und Nachbedingung Editor: Eventuell eigene Grammatik mit Antlr und ebenfalls Syntax Highlighting und Fehler Erkennung. Definitiv restriktiver als Wahleditor.

Aufruf CBMC

Beim loop unrolling auf Grenzwert achten, sonst unakzeptable Laufzeit und RAM Verbrauch.

Aufgaben

Deadlines:

Lukas bis Mittwoch (16.11), Rest bis nächste Woche Montag (21.11)

Pflichtenheft

Holger: Funktionale und Nicht funktionale Anforderungen

Niels: Globale Testfälle (Mittwoch fragen)

Jonas: GUI Entwürfe (Mittwoch fragen)

Nikolai: Use-case-szenarien, UML Diagramme dazu (Folien schauen für Beispiel)

Justin: Zielbestimmung, Produkteinsatz Produktumgebung, Produktdaten (sagen falls zu viel)

CBMC

Lukas: Prototyp: Gegeben C Program, Vor und Nachbedingung als Assertions: Wie am besten CBMC aufrufen (neues temporäres C Program?). Einmal testen Erfüllbar einmal testen nicht erfüllbar.

Eventuell: Program mit while schleife welche oft unrollen muss für korrekte Überprüfung

Beispiel 1:

Vorb: $x = 0$

C Prog: $x = x + 1;$

Nachb: $x = 1$

Beispiel 2:

Vorb: $x = 10$

C Prog: $x = x + 1;$

Nachb: $x = 1$

Beispiel 3:

Vorb: $x = 0, y = z = 1000000$

C Prog:

While($x \neq y$)

$++x;$

Nachbedingung: $x = z;$

Usw...