



Aufgabe 2

Nathan Ritter

NUMBER OF YOUR MATRICULE

Lorenzo Tecchia

5581906

2023.MM.DD

Inhaltsverzeichnis

1	Aufgabe 2-1	3
1.1	a)b)	3
2	Aufgabe 2-2	4
2.1	a)	4
2.2	???	4
3	Chapter 3	6

Kapitel 1

Aufgabe 2-1

1.1 a)b)

Die Aufgaben der Softwaretechnik sind: Rauszufinden ob es sich lohnt für etwas software zu bauen (Kosten Nutzen Analyse), die funktionalen und nicht funktionalen Anforderungen von Software zu bestimmen (Anforderungen), Software zu Entwerfen und Planen(Entwurf), Software bauen (Implementieren), Die Software testen und prüfen (Validieren), und den ganzen Prozess zu Verwalten und planen (Management).

Kapitel 2

Aufgabe 2-2

Idee: 2D Physik simulation in Java.

Ideen: 2D Physik simulation in Java, Zeitplan app, app die Anzeigt welche büsse wann bzw. demnächst in deiner umgebung ankommen und wo diese fahren und piepst wenn du los musst, Program zum erstellen und traversieren von accuraten 3D karten von echten Umgebungen, Programm zur berechnung der leistung eines electro motors, Program zum Automatischen Löschung und findung von ungewollten dateien. Programm zur hilfe von schreiben von Beweisen. Programm für das Persönliche zeit management. Whats app email functionality addon,

2.1 a)

2D Physik simulation in Java: Es gibt das zwar schon <http://www.jbox2d.org/> aber keine ahnung vielleicht zu kompliziert??? Das Projekt eine Bibliothek die es einem ermöglichen möglichst einfach und schnell 2d simulationen in echtzeit in Java zu machen. Sodass Java-spiele entwickler schnell physik in ihere spiele einbauen können. Die entwickler die es nutzen sollten nicht viel lesen müssen um es zu benutzen. Und es kann auf einer schon existierenden Java simulations bibliothek die schwer zu verwenden ist vielleicht gebaut werden.

2.2 ???

Was ist die Anwendungsdomäne der Software? Die Anwendungs domaine ist die effektive Simulation von vereinfachter Physik in Java. Um welche Art Software handelt es sich, wozu wird sie benötigt? Um eine Bibliothek die Wiederverwendet werden kann und Physik berechnungen macht – Welchen Arbeitsprozess soll sie unterstützen / verbessern? Es sollte den Arbeitsprozess des Erstellens von 2D Spielen und cooler Animationen in Java unterstützen. – Welche Funktionen soll sie bereitstellen? - Das definieren von 2D Formen und Objekten und die simulation von deren bewegungen als physische Objekte in einer 2D ebene.

– Im welchem Verhältnis stehen die Kosten zum Nutzen der Software? • Wer sind Ihre Kunden (d.h. woher kommt der – gedachte – Auftrag und das Geld für die Entwicklung)? Die Kunden sind Spiele entwickeler und visuelle software designer die in Java arbeiten wollen • Wer ist die Zielgruppe Ihrer Software? Programmierer Welcher Wissenstand im Umgang mit der Software ist von den Benutzern notwendig bzw. zu erwarten? Einen sehr genauen und vollständigen Wissenstand Welche Probleme / Widerstände bei der Einführung der Software sind zu erwarten? Optimierungs probleme
Java Easy Library Manager for Windows

Kapitel 3

Chapter 3