

STRUKTURMUSTER: DECORATOR



AUFGABE DECORATOR

- Ihr seid dran...
- Überlegt euch ein passendes Beispiel, welches das Muster „Decorator“ verwendet. Es sollte einen überschaubaren Umfang haben (vergleiche bisherige Aufgaben) und darf von keiner anderen Quelle kopiert sein.
- Formuliert aus dem Beispiel eine Aufgabe so, dass jemand anders sie lösen könnte, der nicht an der Konzeption beteiligt war. Bereitet alles vor, was zur Bearbeitung der Aufgabe benötigt wird (z.B. Klassendiagramm)



AUFGABE FASSADE

- Und das gleiche für die Fassade!
- Überlegt euch ein passendes Beispiel, welches das Muster „Fassade“ verwendet. Es sollte einen überschaubaren Umfang haben (vergleiche bisherige Aufgaben) und darf von keiner anderen Quelle kopiert sein.
- Formuliert aus dem Beispiel eine Aufgabe so, dass jemand anders sie lösen könnte, der nicht an der Konzeption beteiligt war. Bereitet alles vor, was zur Bearbeitung der Aufgabe benötigt wird (z.B. Klassendiagramm)

Aufgaben konzipieren bis 09:15



IMPLEMENTIERUNG

- Tauscht eure Aufgaben mit einer anderen Gruppe!
- Implementiert die Aufgaben, die ihr von einer der anderen Gruppen bekommen habt
- Notiert alle Fragen die auftauchen und stellt sie dann der anderen Gruppe, die die Aufgaben entworfen haben



REPORT

In den Report gehören:

- Die von euch entworfenen Aufgaben
- Schwierigkeiten / Überlegungen die ihr beim Entwerfen hattet
- Fragen, die bei der Implementierung der Aufgaben der anderen aufgetaucht sind und deren Beantwortung
- Reflexion eures Implementierungsprozesses und eurer Zusammenarbeit
- Der Link zum GitHub Repo