

TH Brandenburg
Online Studiengang Medieninformatik
Fachbereich Informatik
Softwaretechnik

Einsendeaufgabe 1: Requirements Engineering

Sommersemester 2021

Abgabetermin 18.04.2021

Maximilian Schulke
Matrikel-Nr. 20215853

Inhaltsverzeichnis

1	Aufgabenstellung	2
2	Projekt	2
2.1	Zusammenfassung der Domain	2
2.2	Projekt-Ziel	2
3	User Stories	2

1 Aufgabenstellung

2 Projekt

Als Projekt für dieses Semester verwende ich ein privates Freizeit-Projekt von mir – einen kleinen, minimalistischen Tiling-Window-Manager für Linux bzw. X11.

2.1 Zusammenfassung der Domain

Für den Fall, dass Sie noch keinen Kontakt mit dieser Domain, hatten gehe ich nun kurz darauf ein, welche Aufgaben ein Tiling-Window-Manager (kurz. *TWM* oder nur *WM*) typischer Weise übernimmt. Die generelle Aufgabe eines WM's besteht hauptsächlich darin sich um die Kommunikation mit dem Window-Server (i.d.R. X11 oder Wayland auf Linux, Quartz Compositor auf MacOS) zu kümmern, und die tatsächliche Anordnung der Fenster auf dem Bildschirm zu regeln (in Ebenen, Kacheln etc. – die Möglichkeiten sind nahe zu unbegrenzt). Typische Window-Manager von z.B. MacOS können diverse, für uns als Endnutzer mittlerweile als üblich angesehene, Anordnungen wie Floating, Split-Screen und Fullscreen realisieren.

Ein Tiling-Window-Manager hat nun die Besonderheit, dass er anders als von Windows, MacOS oder diversen Linux Desktop-Umgebungen bekannt, die Aufteilung der Fenster automatisch und bestmöglich regelt. Typischerweise hat ein TWM eine feste Konfiguration mit Layouts, in die er die Fenster einsortieren kann (z.B. "Master and Stack"). Somit muss sich der Anwender eines solchen TWM's (zumindest initial) nicht selber um die Anordnung kümmern.

2.2 Projekt-Ziel

Das Problem von bestehenden Window-Managern ist in der Regel deren Alter (bspw. ist das Projekt "Toms Window Manager" im Jahr 1987 entstanden). Aufgrund des Alters sind viele dieser Window-Manager noch in C, C++ oder einer vergleichbaren Sprache verfasst worden und mit der Zeit immer weiter gewachsen. Dies macht, nicht von den Entwicklern vorhergesehene, grundlegende Änderungen – zumindest für mich – äußert schwer.

3 User Stories