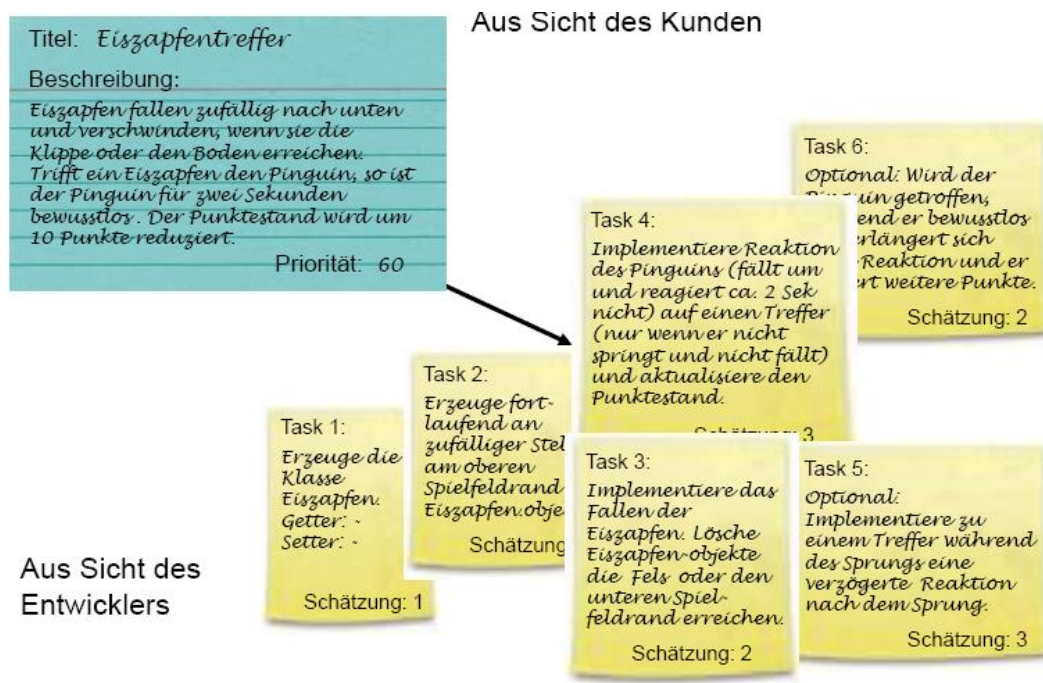


**Gruppennote für 1. - 3. 3-fache Wertung**

1. Jede Projektgruppe soll eine lauffähige Software zu einem Thema eigener Wahl entwickeln. (Wenn es auf dem mitgebrachten Laptop gut läuft, ist das in Ordnung.) (55 %)
2. Die Software muss das **MVC-Muster** sowie das **Beobachter-Muster** verwenden und auf Tastatureingaben oder Mausektionen des Benutzers reagieren. (Wenn das MVC-Muster nicht im Klassendiagramm auf den ersten Blick erkennbar ist, sollte der Einsatz des MVC-Musters in der Projektdokumentation für Außenstehende nachvollziehbar erläutert werden.) (15 %)
3. Die Software und der Entstehungsprozess sollen auf einem **Ausdruck** dokumentiert werden wie folgt:
  - a) 3 **user stories**, davon 1 user story in mind. 3 **Tasks** zerlegt, siehe Bsp. (5 %)



- b) einfaches **Klassendiagramm** mit Referenzvariablen und Beziehungen (10 %)
- c) **Schnittstellen** der Klassen, d.h. Angabe aller **öffentlichen** Attribute und Signaturen der **öffentlichen** Methoden (Rückgabety, Methodenname, Paramentertypliste z.B. `int add (int,int)`). (10 %)
- d) Verständliche **Beschreibung des Spielablaufs**. (5 %)

**persönliche Note für 4. 2-fache Wertung**

4. a) Jeder Schüler beschreibt auf mindestens einer **gedruckten**<sup>1</sup> Seite, was er zum Projekt beigetragen hat, welche Programme er verwendet hat, welche Probleme aufgetaucht sind und wie er sie gelöst hat, ... (50 %)
- b) Jeder Schüler muss eine Klasse der Projektsoftware mit mindestens 40 Codezeilen oder mindestens 5 Methoden ausdokumentieren<sup>2</sup> und diesen Quelltext **ausgedruckt** abgeben. (50 %)

<sup>1</sup> Schrift: **Times new Roman**, 12 Pt, 1,5-facher Zeilenabstand, Ränder 2cm oben, rechts, unten, 2,5cm links

<sup>2</sup> Beispiel siehe Quelltexte des Projekts Beobachter\_Zahlbeobachter Klasse TastaturEcho, bzw. Projekt Klasse\_Zeichenfenster

**Zeitplan:**

26.	27.	28.	29.	30.	1. Mai	2.
3.	4.	5. Klausur- vorbereitung	6.	7. Klausur- vorbereitung	8.	9.
10.	11.	12. Klausur	13. Himmelfahrt	14.	15.	16.
17.	18.	19.	20.	21.	22.	23. Pfing
24. Pfingstmon- tag	25.	26.	27.	28.	29.	30.
31.	1. Juni	2.	3. Fronleichnam	4.	5.	6.
7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.
28.	29.	30.	1. Juli	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
12.	13.	14. Vertretung	15.	16. Projekt- abgabe	17.	18.
19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.
26.	27.	28.	29. Zeugnis	30.	31.	32.