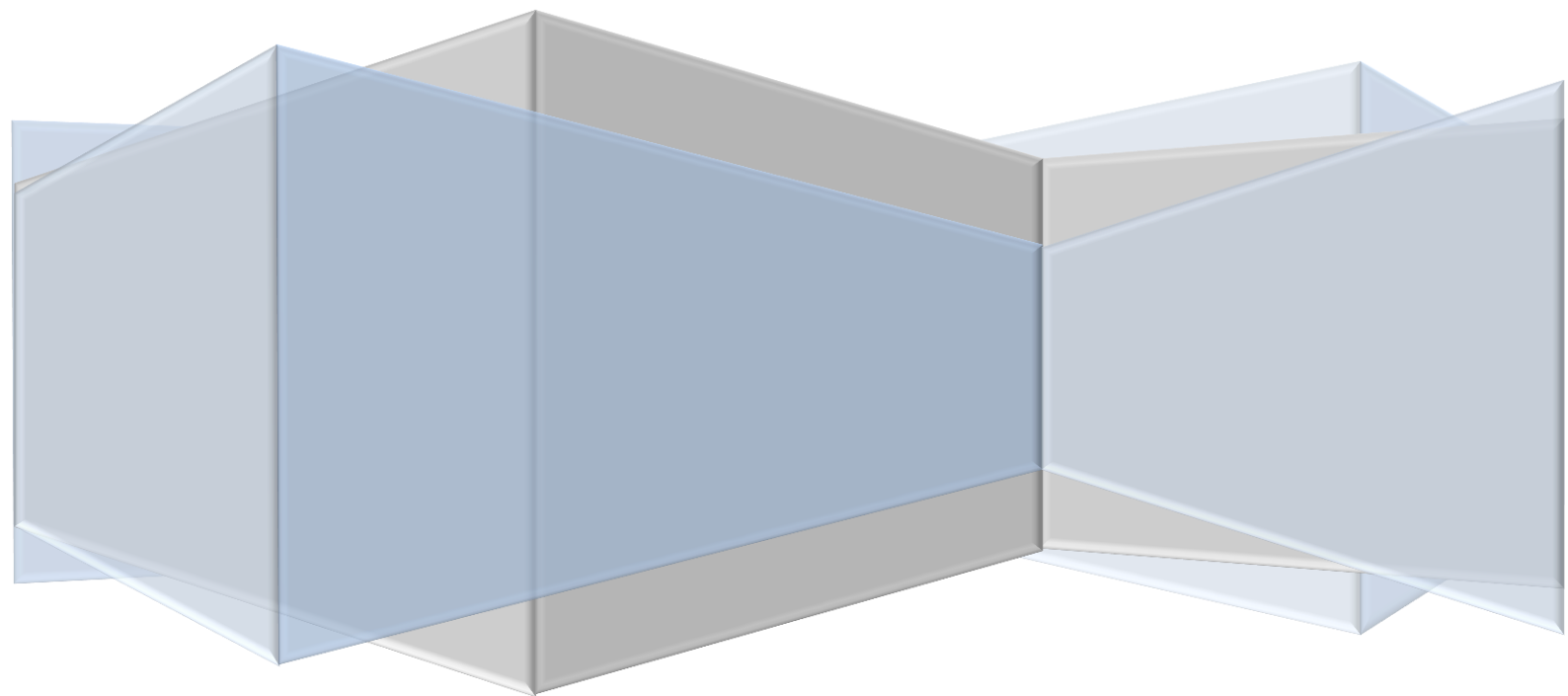


TGM

S06 - Mustergültige Zusammenarbeit

**Thomas Taschner, Michael Weinberger 4AHITT 2014/15, am
11.12.2014**



Inhaltsverzeichnis

Aufgabenstellung	2
Beschreibung auf Moodle	2
Designüberlegung	2
Erster Ansatz	2
Konkrete Idee	2
Umsetzung	3
Detaillierte Arbeitsaufteilung (Aufwandsabschätzung, Endzeitaufteilung)	4
Aufgabeneinteilung	4
Aufwandabschätzung	4
Endzeitaufteilung	4
Fazit	4
Arbeitsdurchführung (Resultate/Niederlagen)	5
Resultate	5
Niederlagen	5
Testbericht	6
Coverage	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Beschreibung	6
Quellenangaben	7

Aufgabenstellung

Beschreibung auf Moodle

Geben Sie den entsprechenden Beispiel-Code (Java -> jar) und die gewünschte Dokumentation der Patterns (PDF) ab.

Es sind keine Test-Cases verlangt.

Designüberlegung

Erster Ansatz

Nach Studieren des UML-Diagramms aus der Angabe, kamen wir zu allererst auf die Idee, dies in Astah umzusetzen. Dies nahm etwas Zeit in Anspruch, stellte aber kein größeres Problem dar.

Bei der Frage der Implementierung waren wir zunächst ratlos, da dies nach sehr viel Aufwand aussah. Wir versuchten uns daran, Design Pattern zu erkennen und einen ersten Plan zu schmieden.

Konkrete Idee

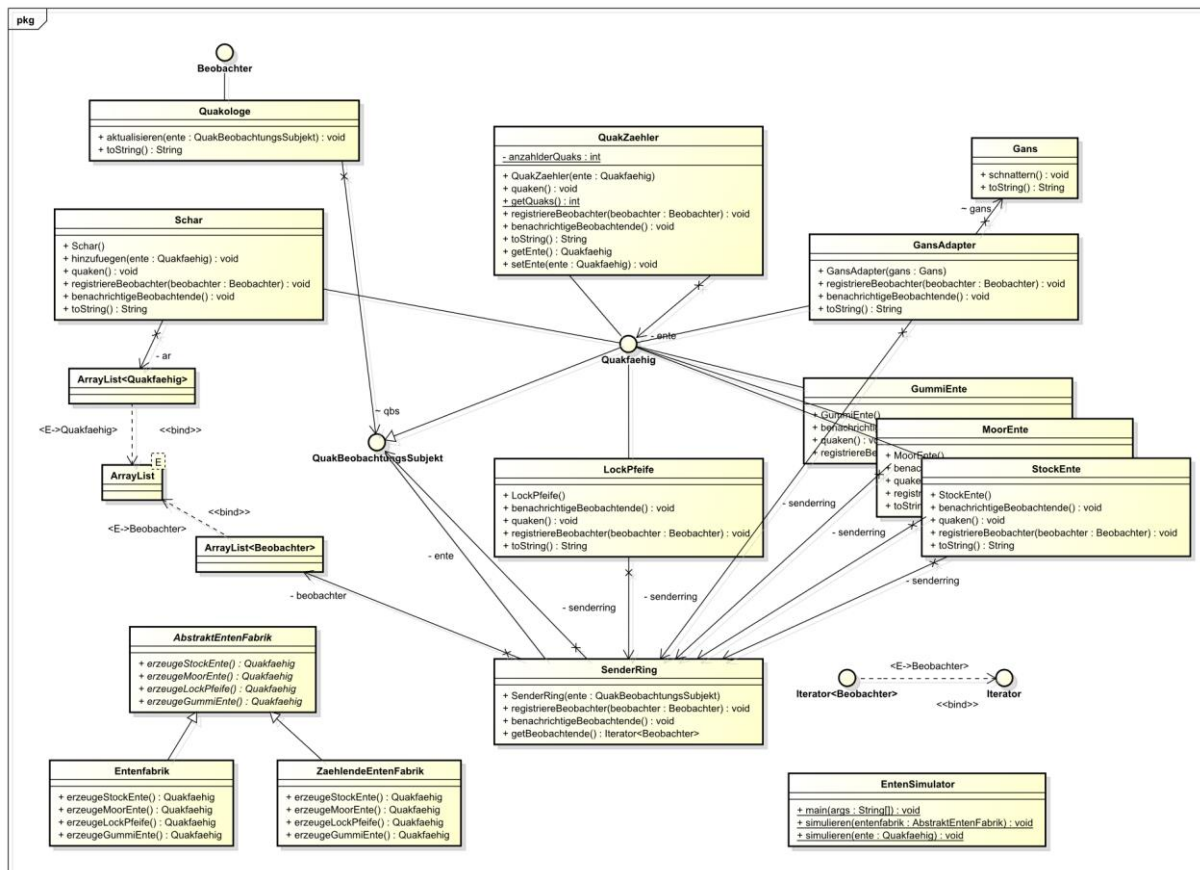
Doch wir bekamen einen entscheidenden Tipp: Uns wurde gesagt, dass es den Code bereits vollständig lauffähig gibt, wenn man nur weiß, wo man suchen müsste. Gesagt, getan. Wie wir später herausfinden würden, hatte uns der Tipp viel wertvolle Zeit erspart.

Beim O'Reilly-Verlag [1], der u.a. das vielzitierte Buch ‚Head First Design Patterns‘ vertreibt wurden wir fündig. Der Verlag hat das bereits umgesetzte Projekt aus der Angabe gratis zur Verfügung gestellt.

Nach einer kurzen Suche konnte auch das richtige Verzeichnis mit allen 17 Klassen aufgefunden werden.

So reichte es in die Files reinzuschauen, um die Aufgabe lösen zu können.

Umsetzung



Dieses UML-Diagramm wurde per Hand erstellt, sowie wurden den Klassen Dokumentationskommentare eingefügt.

Detaillierte Arbeitsaufteilung (Aufwandsabschätzung, Endzeitaufteilung)

Aufgabeneinteilung

UML nachmalen	Michael Weinberger
Implementierung	Thomas Taschner, Michael Weinberger
Deployment	Thomas Taschner, Michael Weinberger

Aufwandabschätzung

Auf den ersten Blick: einige Arbeitstage

Endzeitaufteilung

Task	Voraussichtlich benötigt	Tatsächlich benötigt
UML nachmalen	30 Min	2 h
AbstraktEntenFabrik	30 Min	1 min
Entenfabrik	30 Min	
Enten	30 Min	
Gans	30 Min	
GansAdapter	30 Min	
GummiEnte	30 Min	
LockPfeife	30 Min	
MoorEnte	30 Min	
Schar	30 Min	
SenderRing	30 Min	
StockEnte	30 Min	
Quakologe	30 Min	
QuakZaehler	30 Min	
ZaehlendeEntenFabrik	30 Min	
Dokumentation	1 h	1 h
Gesamt	8h 30 Min	3h 15 Min

Fazit

Mit der richtigen Herangehensweise konnte das Beispiel noch am selben Tag komplett fertiggestellt werden.

Arbeitsdurchführung (Resultate/Niederlagen)

Resultate

Erkennen Sie die verwendeten Muster!

- Observer Pattern
- Factory Pattern
- Adapter Pattern
- Strategy Pattern
- Abstract Factory Pattern
- Decorator Pattern (?)

Wann und wo wurden die Muster eingesetzt?

- Factory Pattern, Abstract Factory: Entenfabrik
- Observer Pattern: Wurde ausgiebig verwendet, zum Registrieren wenn Enten gequakt haben
- Adapter Pattern: Gans, die sich als Ente ausgibt
- Strategy Pattern: Verschiedene Entenarten

Erkläre die verwendeten Muster (kleiner Tipp, es sind deren sechs!)

Siehe: S05

Niederlagen

Keine größeren Probleme.

Testbericht

Beschreibung

Entensimulator: mit Observer
Quak
Quakologe: Moorente hat gerade gequakt.
Kwaak
Quakologe: Lockpfeife hat gerade gequakt.
Quietsch
Quakologe: Gummiente hat gerade gequakt.
Schnatter
Quakologe: sich als Ente ausgebende Gans hat gerade gequakt.
Quak
Quakologe: Stockente hat gerade gequakt.
Quak
Quakologe: Stockente hat gerade gequakt.
Quak
Quakologe: Stockente hat gerade gequakt.
Quak
Quakologe: Stockente hat gerade gequakt.

Die Enten haben 7-mal gequakt.

Programm lässt sich einwandfrei ausführen, alle Ausgaben korrekt.

Quellenangaben

[1]: http://examples.oreilly.de/german_examples/hfdesignpatger/, O'Reilly-Verlag, oreilly.de zuletzt aufgerufen am 11.12.2014