**TGM**

**S06 - Mustergültige Zusammenarbeit**

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

Inhaltsverzeichnis

[Aufgabenstellung 2](#_Toc405143657)

[Beschreibung auf Moodle 2](#_Toc405143658)

[Designüberlegung 3](#_Toc405143659)

[Erster Ansatz 3](#_Toc405143660)

[Konkrete Idee 3](#_Toc405143661)

[Umsetzung 4](#_Toc405143662)

[Detaillierte Arbeitsaufteilung (Aufwandsabschätzung, Endzeitaufteilung) 5](#_Toc405143663)

[Aufgabeneinteilung 5](#_Toc405143664)

[Aufwandabschätzung 5](#_Toc405143665)

[Endzeitaufteilung 5](#_Toc405143666)

[Fazit 5](#_Toc405143667)

[Arbeitsdurchführung (Resultate/Niederlagen) 6](#_Toc405143668)

[Resultate 6](#_Toc405143669)

[Niederlagen 6](#_Toc405143670)

[Testbericht 7](#_Toc405143671)

[Coverage 7](#_Toc405143672)

[Beschreibung 7](#_Toc405143673)

[Quellenangaben 8](#_Toc405143674)

# 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

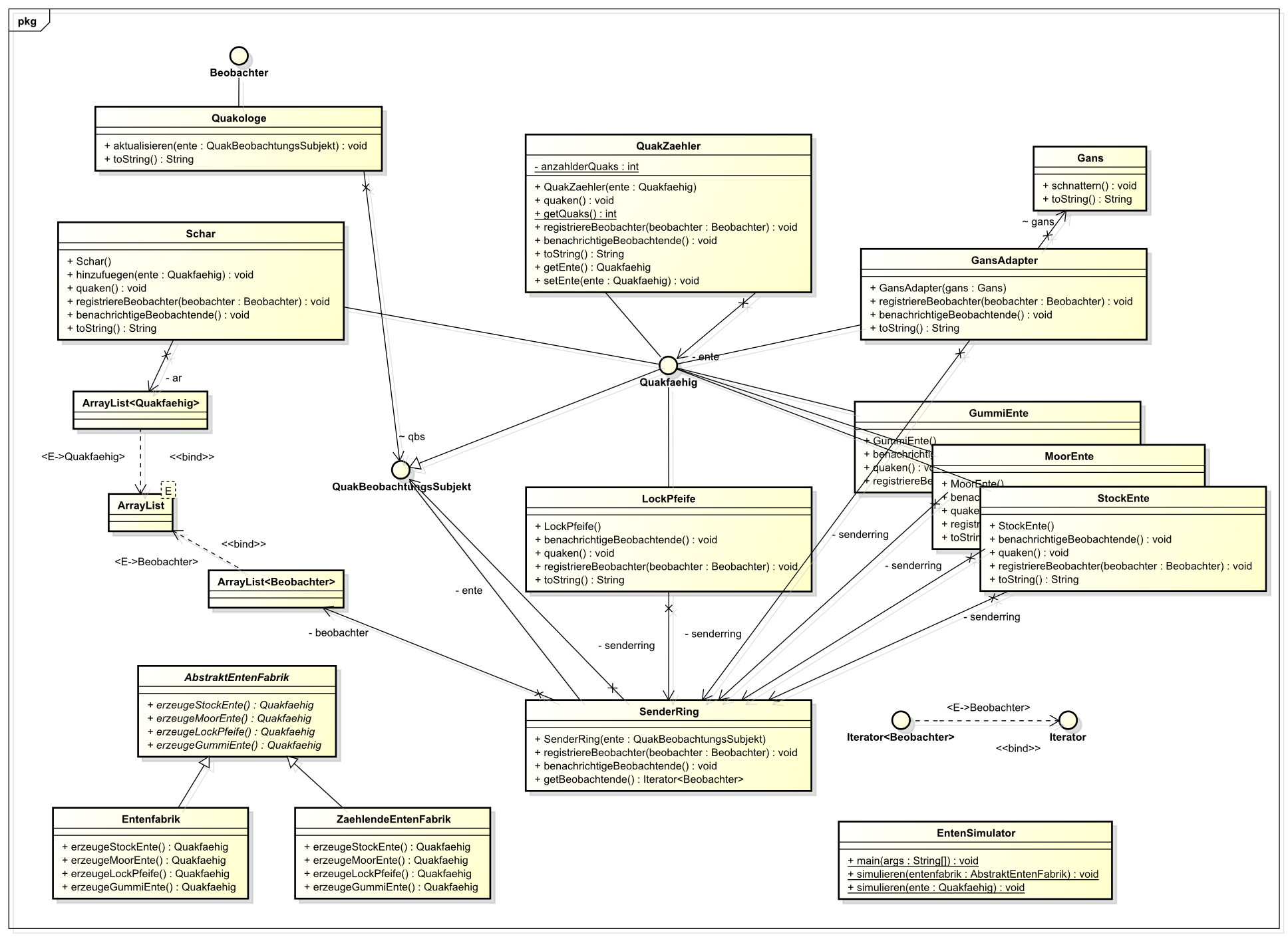
Doch wir bekamen einen entscheidenden Tipp: Uns wurde gesagt, dass es den Code bereits vollständig lauffähig gibt, wenn man nur weiß, wo man suchen müsste. Gesagt, getan. Wie wir später herausfinden würden, hatte uns der Tipp viel wertvolle Zeit erspart.

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

## Endzeitaufteilung

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Task | Voraussichtlich benötigt | Tatsächlich benötigt |
| UML nachmalen | 30 Min | 2 h |
| AbstraktEntenFabrik | 30 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 |  |
|  |  |  |
| Gesamt | 8h 30 Min |  |

## Fazit

# Arbeitsdurchführung (Resultate/Niederlagen)

## Resultate

## Niederlagen

# Testbericht

## Coverage

## Beschreibung

# Quellenangaben