

Assignment

UML

Objektorientierte Software-Entwicklung, UML

Name, Vorname:	Dein, Name	Studiengang:	Informatik - Master
Immatrikulationsnr.:	234567		of Science (M. Sc.)
Adresse:	Staße Nr. 01	Modul	SWE24
	12345 Ort	Abgabe am:	17. September 2024
E-Mail	email.adresse@provider.de	Dozent	Max Musterman



Abstract

Hier wird das Management Summary leben.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	I
Abbildungsverzeichnis	III
Tabellenverzeichnis	IV
Abkürzungsverzeichnis	V
1 Einführung in die Semesterarbeit	1
1.1 Ausgangslage.....	1
1.2 Ziele der Arbeit	1
1.3 Vorgehen und Methodik	1
1.4 Zeitplan	1
2 Grundlagen	2
2.1 Was ist Aspire .NET	2
2.2 Was kann Aspire .NET	2
2.3 Wie wird Aspire .NET verwendet.....	2
3 Implementierung Aspire .NET Kickstartertemplate	3
3.1 Iteration 1: Know-How Aufbau	3
3.2 Iteration 1: Erkenntnisse	3
3.3 Iteration 2: Umbau des Kickstarter Templates.....	3
3.4 Iteration 2: Erkenntnisse	3
3.5 Iteration 3: Aufbau eines neuen Protoypes	3
3.6 Iteration 3: Erkenntnisse	3
4 Ergebnis	4
4.1 Architektur des Prototypes	4
4.2 Funktion	4
4.3 Entwicklung und Deployment.....	4
5 Fazit	5
5.1 Learnings	5
5.2 Persönliche Betrachtung	5
5.3 Ausblicke	5
Anhang	VI
A Shared-Memory-API.....	VI
B Fehleruntersuchung	VII

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

1 Einführung in die Semesterarbeit

1.1 Ausgangslage

Ausgangslage

1.2 Ziele der Arbeit

Auflistung der Ziele

1.3 Vorgehen und Methodik

Vorgehen und Methodik beschreiben

1.4 Zeitplan

Hier einen Zeitplan einfügen

2 Grundlagen

2.1 Was ist Aspire .NET

Beschreiben was Aspire .Net ist

2.2 Was kann Aspire .NET

Beschreiben der Features von Aspire .Net

2.3 Wie wird Aspire .NET verwendet

Beschreiben von Use-Cases von Aspire .Net

- Code Beispiele
- Verschiedene Services
- Telemetrie

3 Implementierung Aspire .NET Kickstartertemplate

3.1 Iteration 1: Know-How Aufbau

3.2 Iteration 1: Erkenntnisse

3.3 Iteration 2: Umbau des Kickstarter Templates

3.4 Iteration 2: Erkenntnisse

3.5 Iteration 3: Aufbau eines neuen Protoypes

3.6 Iteration 3: Erkenntnisse

4 Ergebnis

4.1 Architektur des Prototypes

4.2 Funktion

4.3 Entwicklung und Deployment

5 Fazit

5.1 Learnings

5.2 Persönliche Betrachtung

5.3 Ausblicke

Anhang

A Shared-Memory-API

B Fehleruntersuchung