

# Programmiermethodik

## Übung 1

Wintersemester 12 / 13  
Fachgebiet Software Engineering

Tobias George

# Agenda

- Organisatorisches
- Schein- und Hausaufgabenanforderungen
- Abstrakt vs. Konkret
- Textuelle Szenarien
- **Praktische Übung I**
- Vorschau HA 1



<http://tinyurl.com/663g245>

# Organisatorisches

- **Vorlesung Dienstags 12:07:30 – 13:37:30 Uhr:**
  - Prof. Dr. Albert Zündorf (zuendorf@cs.uni-kassel.de)
- **Übung Freitags 14 – 18 Uhr:**
  - Betreuung:
    - Tobias George(george@uni-kassel.de)
  - Betrieb 14:00-15:30
  - Danach betreute Zeit zum Hausaufgaben machen
- **Parallel entsteht ein Lehrbuch:**
  - Falls ihr NICHT wollt, dass euer Material (natürlich anonymisiert) verwendet wird, bitte auf den Abgaben vermerken

## Blog:

<http://seblog.cs.uni-kassel.de/>

# Schein- und Hausaufgabenanforderungen I

- **Wöchentliche Hausaufgaben**
  - Abgabe Donnerstag 23:59 Uhr
  - Verpflichtend (Klausurzulassung)
  - Notenverbesserung in der Klausur möglich (siehe nächste Folie)
- **KEINE Gruppenarbeit**
- **Klausur am Ende des Semesters**
  - Siehe OKA / Uni Kassel Portal

# Schein- und Hausaufgabenanforderungen II

- **Es gibt Punkte für die Hausaufgaben**
  - $\geq 90\%$ : Notenverbesserung um drei Stufen (z.B. aus 2.3 wird 1.3)
  - 80% bis 89%: Notenverbesserung um zwei Stufen (z.B. aus 2.3 wird 1.7)
  - 70% bis 79%: Notenverbesserung um eine Stufe (z.B. aus 2.3 wird 2.0)
  - 50% bis 69%: Klausurzulassung, keine Verbesserung
  - $< 50\%$ : n.b./keine Klausurzulassung
- **2 fehlende/nicht bestandene (also  $< 50\%$ ) Abgaben: Keine Klausurzulassung!**

# Schein- und Hausaufgabenanforderungen III

- **Hausaufgabenabgabesystem**

- <http://seblog.cs.uni-kassel.de/pmws1213/>
- Registrieren und per Mail-Link **bestätigen**

- **Abgabe der Hausaufgaben**

- Als **EINE .ZIP oder .JAR Datei** (auch einzelne Dateien müssen gepackt werden)
- Nur bis zur Deadline möglich (Donnerstags 23:59 Uhr)!
- Beliebiger oft: Neue Abgabe überschreibt vorherige!
- Im Notfall an [george@cs.uni-kassel.de](mailto:george@cs.uni-kassel.de) schreiben

# Abstrakt vs. Konkret I

- **Konzept vs. Beispiel**
- **Typ vs. Instanz**
- ....
- **„Beispiel“:**
  - VW Golf TDI 1.6l Bj. 86
  - Auto
  - Mein Auto?
- **Wie konkret muss etwas sein? ➡ Abhängig vom Fall!**
  - (Für das Problem) Unnötige Details vermeiden

# Abstrakt vs. Konkret II

- **Konkret aus den Themenbereichen**

- Mensch ärgere Dich nicht
- CIP-Pool
- Studium

eduPad  
(<http://edupad.ch>)

- **Ihr seid dran (5 Min):**

**Findet insgesamt 10 konkrete Begriffe aus den genannten Themenbereichen und tragt diese in eduPad ein.**



<http://tinyurl.com/madn1213>

# Abstrakt vs. Konkret III

- **Abstrakt aus den Themenbereichen**
  - Schach
  - Firma/Büro
  - Schule

- **Ihr seid dran (5 Min):**

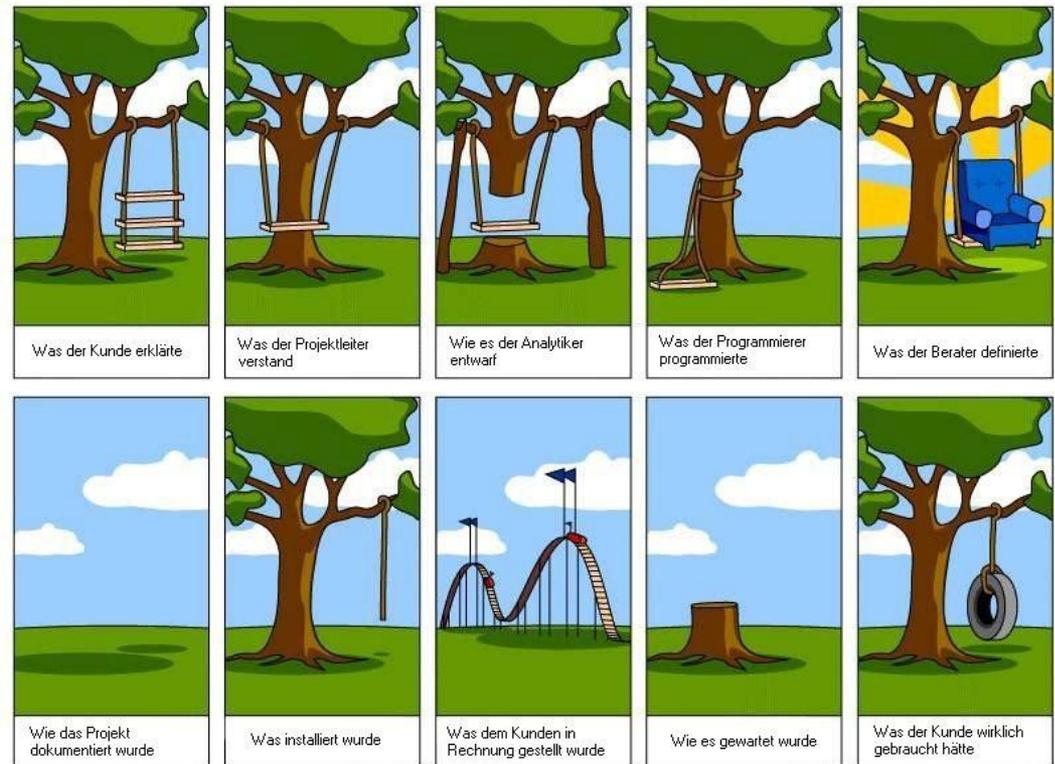
**Findet insgesamt 10 abstrakte Begriffe aus den genannten Themenbereichen und tragt diese in eduPad ein.**



<http://tinyurl.com/schach1213>

# Zusammenhang?

- Finden Sie Paare von jeweils einem konkreten und abstrakten Begriff
- Während des SW-Entwurfs-Prozess: abstrahieren (mehrfach)
- Kunden, Nutzern erklären was es tut: konkretisieren



<http://tinyurl.com/yj3jclld>

# Textuelle Szenarien I

- **Textuelle Beschreibung eines (einfachen) Ablaufs an einem konkreten Beispiel.**
- **Bestehen aus:**
  - Titel
  - Startsituation
  - Ablauf
  - Endsituation

# Textuelle Szenarien II

- **Beispiel:**

Szenario: Move a token

Alice and Bob are playing Ludo. Alice has three tokens in the start area and one token on field 1. Bob has three tokens in the start area and one token on field 2. It's Alice's turn. Alice has thrown the dice and it shows a 4.

Alice moves the token on field 1 to field 5.

Alice has now three tokens in the start area and one token on field 5. Her move is finished and it's Bobs turn.

- Titel
- Startsituation
- Aktion
- Endsituation

# Textuelle Szenarien III

- **So kurz wie möglich, so ausführlich wie nötig**
- **Möglichst unterschiedliche Situationen beschreiben**
- **Szenarien sollten nicht voneinander abhängig sein**

# Textuelle Szenarien IV

## Szenario: Move a token

Alice and Bob are playing Ludo. Alice has three tokens in the start area and one token on field 1. Bob has three tokens in the start area and one token on field 2. It's Alice's turn. Alice has thrown the dice and it shows a 4.

Alice moves the token on field 1 to field 5.

Alice has now three tokens in the start area and one token on field 5. Her move is finished and it's Bobs turn.

## Szenario: Capture a token

Alice and Bob are playing Ludo. Alice has three tokens in the start area and one token on field 1. Bob has three tokens in the start area and one token on field 2. It's Alice's turn. Alice has thrown the dice and it shows a 1.

Alice moves the token on field 1 to field 2.

Bobs token is returned to his starting area. Alice has now three tokens in the start area and one token on field 2. Bob has four tokens in his starting area. Her move is finished and it's Bobs turn.

# Praktische Übung I

- Vier gewinnt
- Regeln im PM Blog

## Eine Runde spielen! (10 min)

- Danach (5 min):

Verfasst zwei textuelle Szenarien  
zu verschiedenen Spielsituationen!

- Szenarien diskutieren



<http://tinyurl.com/vierGewinnt1213>

# Vorschau HA 1

- **Abstrakt vs. Konkret**
  - jeweils 5 Beispiele
  - Tabelle mit Beispielpaaren
  - Definitionen in eigenen Worten
- **Spielvorbereitung**
  - Regeln und Regelanpassungen
- **Textuelle Szenarien zu „Diaballik“**
  - 3 Szenarien
  - englisch



<http://tinyurl.com/diaballik1213>

**Ende**

**Jetzt: Betreutes Arbeiten**

**Ansonsten: Schönes WE!**