

Programmiermethodik

Sommersemester 2010

Prof. Dr. Albert Zündorf

Andreas Scharf

(Ruben Jubeh)

Organisatorisches

- Vorlesung Dienstags 12:00 Uhr...
- Übung Freitags 14-18Uhr
 - Betrieb 14:00-15:30
 - Danach betreute Zeit zum Hausaufgaben machen
 - Vorbereitung für die Klausur!
- Parallel entsteht ein Lehrbuch:
 - Falls ihr NICHT wollt, dass euer Material (natürlich anonymisiert) verwendet wird, bitte auf den Abgaben vermerken

Scheinanforderungen

- Wöchentliche Hausaufgaben, jeden Mittwoch!
 - Verpflichtend (Klausurzulassung),
Notenverbesserung in der Klausur möglich
- Klausur am Ende des Semesters
 - Siehe OKA

Hausaufgaben

- Eine Woche Bearbeitungszeit
- Abgabe bis nächsten Mittwoch 23:59 per Email an pm@cs.uni-kassel.de
- Gruppen mit bis zu drei Studenten, gemeinsam eine Email (Alle Matrikelnummern eintragen)!
- Maximal zwei nicht bestanden/nicht abgegeben oder 5.0 (also n-2 mindestens 4.0)!

Notenverbesserung

- Es gibt Punkte für die Hausaufgaben (0..10)
 - >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 Stufen (z.B. aus 2.3 wird 2.0)
 - 50% bis 69% -> keine Verbesserung (darf an Klausur teilnehmen)
 - <50% n.b./keine Klausurzulassung

Ablauf

- Große Übung
 - (Besprechen der letzten Hausaufgabe)
 - Praktischen Anteil der VL gemeinsam durcharbeiten: Übungsaufgabe
 - Übungsaufgabe dient zur Vorbereitung zur Hausaufgabe
 - Hilfestellung zur Hausaufgabe
- Betreuung bis 18 Uhr oder „Ende“
 - Für Übungsaufgabe oder Hausaufgaben

Was machen wir heute?:

- Abstrakt vs. Konkret – Beispiele und Diskussion
 - Gruppenarbeit (5-7 Studenten)
- Textuelle Szenarien
 - Paarweise

Abstrakt vs. Konkret

- Konzept vs. Beispiel
- Typ vs. Instanz
-
- „Beispiel“:
 - VW Golf TDI 1.6l Bj. 86
 - Auto
 - Mein Auto?

Konkret

- Aus den Themenbereichen:
 - Mensch ärgere Dich nicht
 - CIP-Pool
 - Studium

Finden sie 10 konkrete Begriffe aus den genannten Themenbereichen und schreiben Sie diese auf die ausgeteilten Plakate



Abstrakt

- Themen:
 - Schach
 - Firma/Büro
 - Schule

Finden sie 10 abstrakte Begriffe aus den genannten Themenbereichen und schreiben Sie diese auf die neu ausgeteilten Plakate



Zusammenhang?

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

Szenarien

- Textuelle Beschreibung eines (einfachen) Ablaufs am konkreten Beispiel
- Komplexere Abläufe mit Entscheidungen, Wiederholungen etc. werden in mehrere Szenarien aufgebrochen
- Warum? Hilft beim Entwickeln der Software...

Beispiel

- Jeder Spieler hat einen Spielstein und jeweils ein Start- und Zielfeld
- Es gibt 2 Spieler
 - „Alice“ spielt mit Grün, „Bob“ mit Rot
- Es gibt vier Spielfelder
- „Alice“ ist am Zug, der Würfel zeigt eine „Vier“
- Beide Spielsteine stehen noch nicht auf dem Spielfeld

Schiffe versenken

- Regeln im PM Blog
- Spielen Sie eine Runde (auf Karopapier)!
- Was kann ich im Spiel machen? Welche Abläufe gibt es? Welche Szenarien gibt es?

Szenario #1: Schiffe positionieren

- Ruben spielt gegen den Computer „Schiffe versenken“
- Er positioniert seine vier U-Boote in {A2, A3}, {F6, G6}, {H4, H5}, {C9, D9}
- Er positioniert seine drei Kreuzer in ...
- Usw.
- Anschliessend beginnt das Spiel.

Szenario #2: Erster Spielzug

- ...?

Hausaufgabe

- Auf der Vorlesungsseite:

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

Abgabe bis nächsten Mittwoch!

Szenario #23 „Mensch ärgere Dich nicht“ – Raussetzen nach 6 Würfeln