

Abgabetermin: 08.12.2016 um 23:59 Uhr

Übungen zur Vorlesung Software Engineering – WS 16/17

Übungsblatt 06

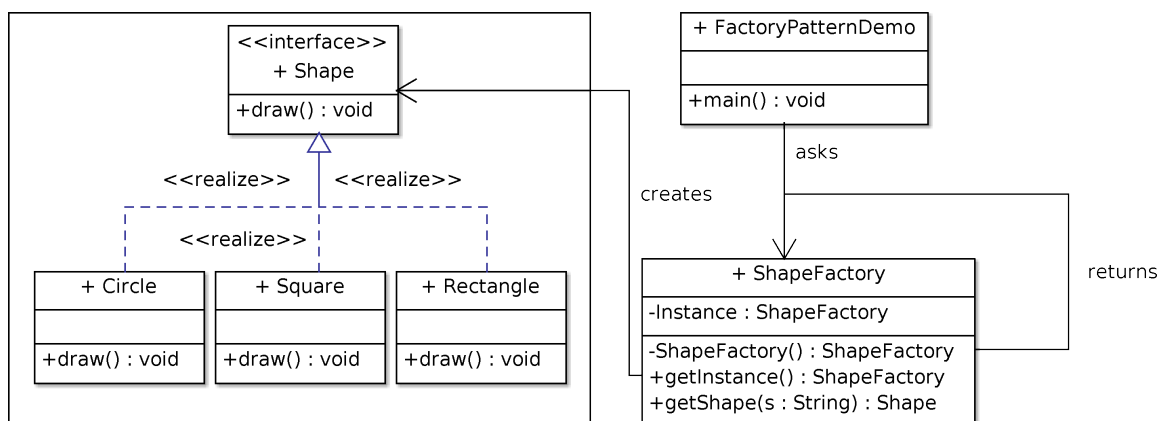
1. Begriffsdefinitionen (2 + 2 + 2 Punkte)

In der Vorlesung wurden die Begriffe *Scattering*, *Tangling* und *Tyrannie der dominanten Dekomposition* eingeführt. Erläutern Sie diese Begriffe mit eigenen Worten an einem geeigneten von Ihnen selbst gewähltem Beispiel.

2. Factory & Singleton Pattern (2 + 6 Punkte)

a) Erklären Sie mit eigenen Worten, wofür man das *Factory Pattern* und das *Singleton Pattern* verwendet.

b) Gegeben ist folgendes UML-Klassendiagramm:



Implementieren Sie auf dessen Grundlage das *Factory Pattern* mit allen angezeigten Klassen. Die `draw()`-Methoden sollen vereinfacht ausgehen, um welches Objekt es sich handelt. Die Factory-Klasse soll zudem das *Singleton Pattern* implementieren. Testen Sie Ihre Lösung.

Hinweise zur Abgabe

- Erstellen sie zur Abgabe Ihrer Lösung **eine PDF-Datei**, in der Texte und Grafiken zu den Aufgaben enthalten sind.
- Sämtlicher Quellcode ist als Plain-Text mit entsprechender Dateiendung zu übersenden. Quellcode in dem PDF-Dokument wird **nicht** korrigiert werden!
- Für eine eindeutige Zuordnung referenzieren Sie Ihre Quellcode-Dateien in dem PDF-Dokument.
- Versehen Sie Ihr PDF-Dokument bitte mit **Name** und **Matrikelnummer** der jeweiligen Teammitglieder.
- Zippen Sie Ihre Lösungen unter dem folgenden Namensschema (bei Teamabgaben reicht eine Person): <Nachname>-<MatrikelNr>-se-blatt<Übungsnummer>.zip
- Senden Sie Ihre Abgabe an Philipp Seltmann (philipp.seltmann@uni-weimar.de)