

Abgabetermin: 19.01.2017 um 23:59 Uhr

Übungen zur Vorlesung Software Engineering – WS 16/17

Übungsblatt 09

1. Softwareentwicklungsprozesse (4 + 3 + 3 Punkte)

- Erläutern Sie, wieso das Wasserfall-Modell kaum mit moderner Softwareentwicklung vereinbar ist!
- Warum wird das Wasserfall-Modell immer noch als Software Prozess-Modell eingesetzt?
- Nennen Sie Software Prozess-Modelle, die für moderne Softwareentwicklung bevorzugt werden sollten. Wodurch erreichen diese Techniken höhere Flexibilität?

2. Scrum vs. Extreme Programming (2 + 4 Punkte)

- Beschreiben Sie in eigenen Worten kurz was sich hinter den Begriffen *Scrum* und *Extreme Programming* verbirgt.
- Worin unterscheiden sich beide Konzepte? Zeigen Sie dabei die Vor- und Nachteile beider Konzepte auf.

3. Agile Methods: User Stories (3 Punkte)

Suchen Sie sich eine existierende mobile Applikation, mit der Sie vertraut sind, aus. Stellen Sie sich vor, dass Sie die Aufgabe bekommen haben, eine äquivalente Applikation zu entwickeln. Erstellen Sie 3 User Stories über Ihre Applikation und leiten Sie davon jeweils 3 Aufgaben ab. Konzentrieren Sie sich dabei auf "High-Level-Functions".

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)