

Projekt-Praktikum (Software-Systeme)

Sommersemester 2000

Lehrstuhl für Softwaretechnologie, Prof. Dr. Willem-Paul de Roever

Zeit: Do. 9–11 ct. (2 stündig)

Fachgebiet: praktische Informatik

Zielgruppe: Studierende des Ingenieur-Studiengangs mit Fachrichtung Informatik im Grundstudium und sonstige Interessenten an der Praxis der Softwareentwicklung

Die Veranstaltung besteht aus zwei Teilen:

1. Einer Vorlesung, die die Konzepte des Software-Engineerings erläutert. Die Vorlesung behandelt die folgenden Themen:
 - Einführung in Software Engineering (SWE): Begriffsbestimmung, Fragestellungen
 - Requirements-Analyse: Strukturierung, Formalismen System-Analyse: Strukturierung, die vier Schichten eines Modells, Prototyping
 - System-Design: Strukturierung, Dekomposition, Modularität
 - Implementation: Techniken Programming in the Large Testen: Test-Generierung, -Ausführung, -Auswertung
 - Vorgehensmodelle: Wasserfall-, V-, VP-, Spiral-, Incremental-Prototyping-Modell
 - Software Standards: ISO 9000, Capability Maturity Model (CMM)
2. Bearbeitung vorlesungsbegleitender Aufgaben am Rechner, um die in der Vorlesung vor gestellten Konzepte praktisch umzusetzen und zu vertiefen.

Weitere Informationen unter:

<http://www.informatik.uni-kiel.de/inf/deRoever/SS00/Projektpraktikum>

Literatur

- [1] D. Mandrioli C. Ghezzi, M. Jazayeri. *Fundamentals of Software Engineering*. Prentice Hall, 1991.
- [2] H. Gomaa. *Software Design Methods for Concurrent and Real-Time Systems*. Addison-Wesley, 1993.
- [3] S. R. Schach. *Practical Software-Engineering*. Aksen Associated Incorporated Publisher, 1993.
- [4] S.R. Schach. *Classical and Object-Oriented Software Engineering*. Irwin, 3 edition, 1996.