



Softwarepraktikum: Enigma

Sommersemester 2003

Handout 11

26. Mai 2003

Handout 11: Hinweise zur Abgabe, Bonusregelung und Kriterien (2)

Ausgabetermin: 26. Mai 2003

Wie im ersten Teil auch, geben wir einig Anhaltspunkte was wir bei der Bewertung der Lösungen als Maßstäbe vorstellen, und wie zuvor ist es eine *Bonusregelung*, die über das geforderte hinausgehende Lösungen belohnt. Sie dienen dazu, Ihnen und uns Themenbereiche an die Hand zu geben, um die Diskussion und die Fragen bei der Abnahme zu strukturieren und ein gewisses Maß an Vergleichbarkeit herzustellen.

Insgesamt gibt es für den ersten Teil maximal 40 Punkte. Manche Dinge fallen negativ ins Gewicht, aber für die Abnahme kann man natürlich unter dem Strich keine negativen Punkte ansammeln.

Hinweise zur Abgabe

Der Termin der Abgabe ist spätestens am *Freitag, den 30. Mai um 24:00 Uhr*. Fügen Sie in Ihr Makefile die zwei Ziele

```
make run
```

und

```
make applet
```

ein, die die Gui als Eigenständige Anwendung, beziehungsweise als Applet im *appletviewer* starten. Nach dem Einchecken soll die Lösung mit der symbolische CVS-Markierung ("tag") versehen werden:

```
EnigmaAbnahme2
```

Kriterien

Entwurf und Implementierung maximal 15 Punkte

positiv Doku, Konventionen; Erweiterbarkeit, lassen sich alternative Darstellungen oder Automaten leicht adaptieren?, gute Schnittstelle zwischen Gui und dem Enigma-Automat, Kapselung; intuitive Benutzerführung, einheitliches *look-and-feel*

negativ fehlende Doku und Kommentare, Nicht-Verwendung der Enigma aus dem ersten Teil, sondern eine Parallel-Implementierung, Applet und Hauptprogramm unterschiedlich

Funktionsumfang maximal 10 Punkte

negativ Fehlende oder fehlerhafte Implementierung von Vorgaben aus der Aufgabenstellung

positiv mehrere Arten der Benutzerinteraktionen möglich (Maus, Tastatur, Datei), gute Standardvoreinstellungen, Hilfefunktionen, Tool-Tipps, Tastaturkürzel

Gruppenarbeit, Kenntnisse : maximal 5 Punkte

negativ grobe Unkenntnis (oder Schweigen) einzelner Teilnehmer über die Realisierung, Design; einer macht alles. . . .

positiv ausgewogene und geplante Arbeitsverteilung, gute Arbeitsorganisation, Zeitplan erkenntlich, Vereinbarungen über Zuständigkeiten . . .

Stabilität maximal 10 Punkte

negativ Abstürze, nicht abgefangene System-Ausnahmen, Bestrafung von Benutzerfehlbedienung durch Rücksetzen der Enigma (oder gar Absturz) . . . ,

positiv Toleranz gegenüber Fehlbedienung; sinnvolle Fehlermeldungen; Möglichkeiten der Korrektur, Warnungen (oder geeignete Reaktion) bei nicht-standardkonformen Texten . . .