



Softwarepraktikum: Enigma

Sommersemester 2003

Handout 12

7. Juli 2003

Handout 12: Hinweise zum Prüfungsgespräch

Ausgabetermin: 7. Juli 2003

Nachdem einige Leute nachfragen, was sie in der *Endprüfung* zu erwarten haben, was der Unterschied zwischen Abnahme 3 und dem Prüfungsgespräch ist, oder “was man lernen soll”, hier ein paar Hinweise.

Allgemeines

Zunächst ist die Veranstaltung ein *Praktikum*, d.h., im Zentrum steht das was Ihr als Gruppe während des Semesters erarbeitet hat. In diesem Sinne ist es keine “Prüfung”, vor allem keine auf die man sich durch Pauken vorbereiten sollte und wenn man im Semester mitgemacht hat.

Viel eher ist es eine *Demo* oder *Vorführung* Eurer Gruppenleistung, bei der Ihr (in der Regel) zu viert vor den Prüfern auftritt. Das werden ich (Martin Steffen) und ein weiterer Mitarbeiter sein.

Die Abnahmen während des Semesters waren technischerer Natur als es die Endprüfung sein wird. Unter anderem deswegen weil die Prüfer Melanie und Andreas während der Abnahmen sich deutlich intensiver mit den Implementierungsdetails befaßt haben als wir es vor oder während der Endprüfung machen können.

Da es zur Hälfte “Eure Show” ist, habt ihr erstmal ca. 15 Minuten relativ freie Hand, d.h. überlegt Euch was ihr sagen wollt, wer was sagt, wer alles eine Demo macht, usw. Es macht keinen guten Eindruck, wenn nur einer was sagt und die anderen versuchen sich zu verstecken, bzw., wer nix sagt, wird halt gefragt ...

Neben der Vorführung dessen, was Ihr gemacht habt, gibt es sicher auch Fragen zu dem einen oder anderen was vorgeführt wird, denn ein Nebenzweck der Endprüfung (wie der Abnahmen auch) ist es festzustellen, daß keiner einen Freifahrtschein per Gruppenarbeit erhält. Vor der Prüfung werden wir als Betreuer uns kurzschließen, d.h., Melanie, Andreas, und ich werden grob die bisherigen Gruppenergebnisse besprechen.

Themepunkte

Auf folgende Punkte könntet Ihr Eurer Präsentation eingehen

Einführung: Kurz(!)vorstellung des Inhalts des Projektes (aber keine minutenlangen Erklärungen, daß die Enigma 26 Buchstaben hatte und unter anderem in deutschen U-Booten, eingesetzt wurde, das sind Schiffe, die tauchfähig sind und ...),

Struktur: Wie ist Eure Lösung grob strukturiert? Welche Pakete gibt es? Was sind die Hauptklassen? Falls Ihr das Klassendiagramm von der ersten Abnahme noch habt und es gut war könnt Ihr das mitbringen. Oder erklären was sich geändert hat.

Falls Ihr besondere und grundlegende Kunstgriffe, Datenstrukturen, Optimierungen, Entwurfsmuster etc. bei der Implementierung verwendet habt, könnt Ihr das ansprechen. Tiefe Einzelheiten (“unsere Schleife beginnt bei -1 und endet bei 27 , denn ...”) sind nicht interessant. Auch falls es sich herausgestellt hat, daß gewisse Entscheidungen was fundamentale Datenstrukturen etc. betreffen, im Rückblick hätten anders getroffen werden sollen, auch das ist interessant.

Demo: Führt vor was man mit Eurer Enigma machen kann (und eventuell spricht an, was nicht geht). Geht eventuell bei der Gui ein, was für Entscheidungen Ihr da getroffen habt (“Texteingabe hier, Drehregler da”).

Projektarbeit: Sprecht an, wie Ihr die Arbeit organisiert habt. Gibt es Zuständigkeiten was die Aufgaben betrifft (Person X machte die GUI ...)? Oder hat jeder im Prinzip an allen Teilen mitgemacht? Gab es Probleme mit den Schnittstellen? Gab es Verzögerungen im Ablauf? Habt Ihr ein Entwurfstool verwendet und war das hilfreich oder nicht? Waren, Eurer Erfahrung nach, die drei Abschnitte, was den Aufwand betrifft, ungleich?

Technischer Rahmen

Folgende Dinge sind zur Benutzung vorhanden (was nicht heißt, daß ein 30 minütiger Folienvortrag vorgeschrieben ist). Demo des Tools sollte aber schon sein.

- Beamer
- Folienprojektor
- Sun-Workstations (mit der Möglichkeit der Beamerbenutzung)
- Tafel mit Tafelstiften

PS: Aus gegebenem Anlaß

Es ist schlauer, eine Demo auf dem Rechner und unter den “Vorführbedingungen” zumindest einmal zu starten, als sich auf die sog. *plattformunabhängigkeit* zu verlassen ... (aber gestern, auf meinem Rechner, da ging’s, ehrlich).

Dies ist nicht vor allem deswegen wichtig, weil wir Euch nicht glaubten —die Abnahmen während des Semesters geben einen hinreichenden Einblick was gemacht wurde— sondern weil ein “Oh, Mann, es will grad’ nicht” immer dazu führt, daß man schnell das frickeln anfängt (“Laß mich mal ran, ich log mich schnell wo ein, dann check’ ich noch mal aus ... oh Mann, verdammt, der CLASSPATH muß hier noch ...”) und dann werden aus jeweils 30 Minuten schnell 45 und die Prüfungen sind nachts noch am laufen.