

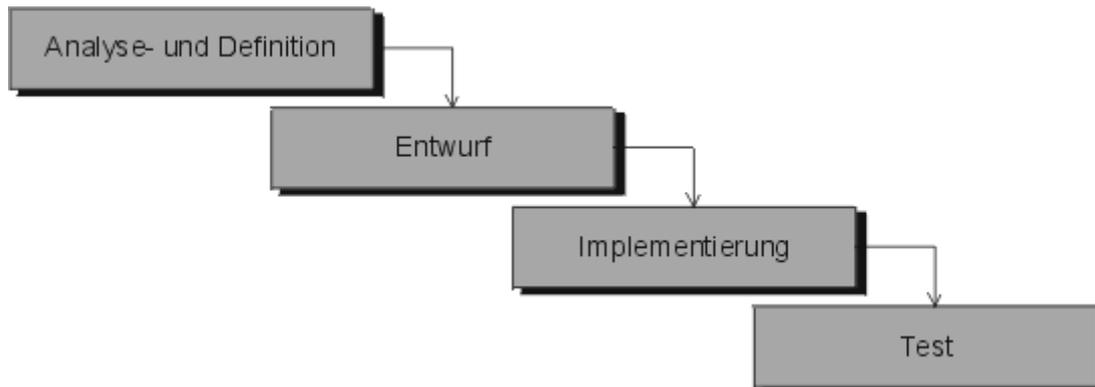
Schriek Kap. 12 Software-Projekt

Beispiel: einarmiger Bandit

Wie am Beispiel „einarmiger Bandit“ ersichtlich sollen die einzelnen Projektgruppe das Know-How mit und aus dem Buch selbständig erarbeiten.

Phasenmodell (auch Wasserfallmodell)

Ein Zeitmodell, wo sich eine Phase nach der anderen irreversible zu folgen scheint. Es gibt auch alternative Modelle, vor allem zyklische.



Phase	Name (ev. bei Schriek)	Ergebnis
	Idee Team	Auswahl grobe Zeitvorstellung
1	Pflichtenheft	Prosa Bild(er) ev. Bezug auf Vorbild ZEITPLAN SOLL-IST
2	Entwurfsphase	Prosa Bild(er) GUI UML
3	Implementierung	Code
4	Modultest	funktionierender Code BlueJ-Testfälle
5	Zusammenbau der Module	Demo mit funktionierendem Programm

In den letzten 2-3 Wochen dieses Semesters soll das Projekt vorgeführt werden.

In Informatikprojekten wird häufig von „milestones“ gesprochen, also von Meilensteinen. Es handelt sich um Zeitpunkte im Projektablauf, wo bestimmte Ergebnisse erreicht werden sollen, Arbeitsfortschritte abgecheckt werden.