

Programmieren III: Aufgabenblatt 2

Um die Wechselwirkungen zwischen Anwendungslogik und grafischer Oberfläche möglichst gering zu halten und dadurch auch eine getrennte Pflege zu ermöglichen, werden diese Teile heutzutage entkoppelt.

Die Reihenfolge der Aufgaben spiegelt diese Aufteilung wider. Bei den Aufgaben 5, 6, 7 und 10 ist eine Abnahme durch die Betreuer erforderlich.

Aufgabe 5 Entwurf der Anwendungslogik Abnahme

Identifizieren Sie die erforderlichen Klassen und Funktionalitäten der Anwendung ohne unmittelbare Berücksichtigung der Oberfläche. Greifen Sie wenn immer möglich auf die Collection-Classes von Java zurück. Diese realisieren z.B. Listen, sortierte und unsortierte Mengen und Hash-Tabellen.

Erstellen Sie ein Klassendiagramm dazu.

Aufgabe 6 Implementierung und Test der Anwendungslogik Abnahme

Implementieren und testen Sie die Anwendungslogik. Dokumentieren Sie Ihre Testfälle.

Aufgabe 7 Entwurf der Grafischen Oberfläche Abnahme

Identifizieren Sie die erforderlichen Klassen und Funktionalitäten der grafischen Oberfläche und ordnen Sie die Klassen den grafischen Elementen aus Aufgabe 4 zu. Dokumentieren Sie diese Zuordnung.

Aufgabe 8 Implementierung und Test der Grafischen Oberfläche

Implementieren und testen Sie die grafische Oberfläche nach optischen Gesichtspunkten.

Aufgabe 9 Kopplung Anwendungslogik - Grafische Oberfläche

Koppeln Sie die Anwendungslogik mit der grafischen Oberfläche und erstellen Sie so die gesamte Anwendung.

Aufgabe 10 Test des Gesamtsystems Abnahme

Testen Sie die Gesamtanwendung und dokumentieren Sie Ihre Testfälle.