

Prüfungsprotokoll Praktische Prüfung in
Objektorientierte Softwarekonstruktion,
Softwarequalitätssicherung,
Produktlinienentwicklung,
Designing Interactive Systems 1
bei Prof. Lichter und Prof. Borchers

Lars Hermerschmidt

5.7.2007

Die Prüfung war eine Verbesserungsprüfung und wurde mit 1,0 bewertet. Vor der Prüfung haben die Professoren Kriegsrat gehalten und sich das Protokoll der ersten Prüfung angeschaut. Dem entsprechend zielte die Prüfung darauf ab die Lücken die ich bei der letzten Prüfung hatte erneut abzufragen. Das Protokoll ist leider etwas unvollständig.

1 OOSK

- L: Wir hatten ja Klassen und Objekt was ist denn das und in welcher Beziehung stehen sie?
- I: Klassen sind Verhaltensvorlage für Objekte, sie implementieren Begriffe. Jedes Objekte ist Instanzen einer Klasse und ein Objekt hat einen Typ.
- L: Der Typ eines Objekts was ist das? Ist das das gleiche wie eine Klasse?
- I: Ja.
- L: *Verunsichert mich erst, stimmt mir dann aber zu*
- L: Was ist denn Vererbung?
- I: Generalisierung, Spezialisierung von Begriffen. Klassifikation von Mayer aufgesagt.
- L: Was ist View Inheritance?
- I: (Bei der Frage hatte ich in der ersten Prüfung gepatzt) Die Vererbung wird eingesetzt um einen Oberbegriff in Teilaspekte zu trennen. Eine Klasse die dann mehrere Aspekte benutzen will benutzt Mehrfachvererbung um sie sich zusammen zu erben.
- L: Was für Entwurfsprinzipien kennen sie?
- I: *Liste aufgesagt...* Große Kohäsion, geringe Kopplung ...
- L: Bei den Entwurfsmustern werden ja diese Prinzipien verstärkt eingesetzt. Wo ist Große Kohäsion, geringe Kopplung beim Strategy, State oder Variante Muster zu finden?
- I: *Strategy gewählt, aufgezeichnet und erklärt. Lose Kopplung hat man dadurch das man die Strategy austauschen kann.*

2 SQS

- L: Was ist Qualität und was ist Qualitätsmanagement (QM) und wie steht das in Beziehung zu Qualitätssicherung (QS)?
- *Hier ist es wichtig einen Überblick zu geben, der die Umgebung von QS beschreibt* I: Definition von Qualität aufgesagt, zusätzlich mit eigenen Worten erklärt (vereinfachte, verständlichere Version der Definition) und den Baum von Boehm erwähnt. Ziele und Unteraufgaben von QM genannt. QS ist ja eine Unteraufgabe von QM. Die drei Arten von QS aufgesagt.
- L: Was für Qualitäten unterscheidet Boehm denn?
- I: *Den Baum aufgesagt. Die unterste Ebene wollte er nur bei Zuverlässigkeit und Benutzbarkeit hören.*
- L: Was ist eine Metrik?

- I: *erklärt mit Definition in eigenen Worten*
- L: Was gibt es für Skalen?
- I: Da kann ich ihnen die Namen aber nicht zu sagen, nur die Eigenschaften.
- L: Dann fangen sie mal an.
- I: *aufgezählt*
- nach der dritten Skala L: Welches ist denn die stärkste Skala?
- I: Die Absolutskala.
- *Fachübergreifende Bonusfrage* L: Wie kann man Benutzbarkeit spezifizieren?
- I: Mit DIS Wissen versucht zu antworten. Er wollte darauf raus, das man einen Prototypen baut und der dann Teil der Spezifikation wird, um die Interaktion festzulegen.

3 PLE

- L: Was ist an Produktlinienentwicklung anders als an normaler Entwicklung? Was erhofft man sich?
- I: Alle Produkte haben gemeinsame Basis. Wiederverwendung steigern ⇒ geringere Kosten, höhere Qualität.
- L: Wofür macht man scoping?
- I: Um festzulegen in welchem Anwendungsbereich eine Produktlinie ist.
- L: Wie geht man vor wenn man eine Produktlinie startet?
- I: Das kann man proaktiv oder reaktiv machen... Featuremodell und Domainmodell aufstellen
- L: Was ist denn FODA?
- I: *erklärt*
- L: Wie kann man rausbekommen (messen) wie variabel die Produktlinie ist?
- I: Mögliche Instanzierungen des Featuremodells zählen.

4 DIS 1

- B: Noch mal zurück zu der Frage von eben; Wie spezifiziert man Benutzbarkeit?
- I: STN erwähnt. Spezifizieren das die 9 golden Rules eingehalten werden. *Er wollte darauf raus, das man spezifiziert, das ein bestimmter Mitarbeiter 95% aller Funktionen finden muss.*

- B: Und wie heißt das Verfahren dazu?
- I: Medel Extraction.
- B: Welche Möglichkeiten hat man noch das nachzuweisen?
- I: Kontrolliertes Experiment
- B: Warum ist die Idee mit den 9 golden Rules nicht gut?
- I: *grübel*
- B: Wo sind sie widersprüchlich? Was ist die letzte der Regeln in der Liste?
- I: "Provide shortcuts for Experts" und "Provide Feedback" widersprechen sich.
- B: Wenn man jetzt in die Psychologie geht, fällt ihnen dann noch eine Möglichkeit ein?
- I: (mit viel Hilfe) Man könnte verlangen das die Aufgabe in einer bestimmten Zeit zu beweltiegen sein muss. Das könnte man dann mit GOMS grob vorher testen.
- B: Beschreiben sie doch mal die HCI-History mit den wichtigsten Punkten.
- I: Überblick gegeben und die besonderen Neuerungen der Systeme genannt.
- B: Was ist denn der Unterschied zwischen Apple Lisa und Mac?
- I: Lisa war langsamer und teurer. Beim Mac gab es zum ersten mal die Taskbar (Die Antwort war aber irgendwie nicht ganz richtig)
- B: Bei "Put that there" wo kann es da zu Gulf of Execution und Gulf of Evaluation kommen?
- I: Bei Execution: Beim Goal, man weiß nicht was man mit dem Interface machen/spielen kann. Bei Intention, man weiß nicht das das System Sprache versteht. Bei der Actionsequence, man zielt daneben. Bei Evaluation: *Er wollte darauf raus, das man beim Vergleich zur Ausgangssituation nicht sehen kann ob ein Schiff gelockt ist.*