

Softwareentwicklungspraktikum 2012/2013

Kickoff

Prof. Dr. Martin Wirsing

Dr. Andreas Schroeder, Dr. Steffen Jost, Lenz Belzner

- Prof. Dr. Martin Wirsing
- Dr. Andreas Schroeder
SEP-Sprechstunde
Dienstag 13-14, Raum F 006
- Dr. Steffen Jost
- Lenz Belzner





- Barry Norman
- Daniel Unverricht
- Fabius Steinberger
- Frederik Brudy
- Huyen Linh Nguyen Vo
- Leon da Rocha
- Max Kleucker
- Simon Wanner
- Stefan Dupke
- Thomas Neumeier
- Thomas Wimmer



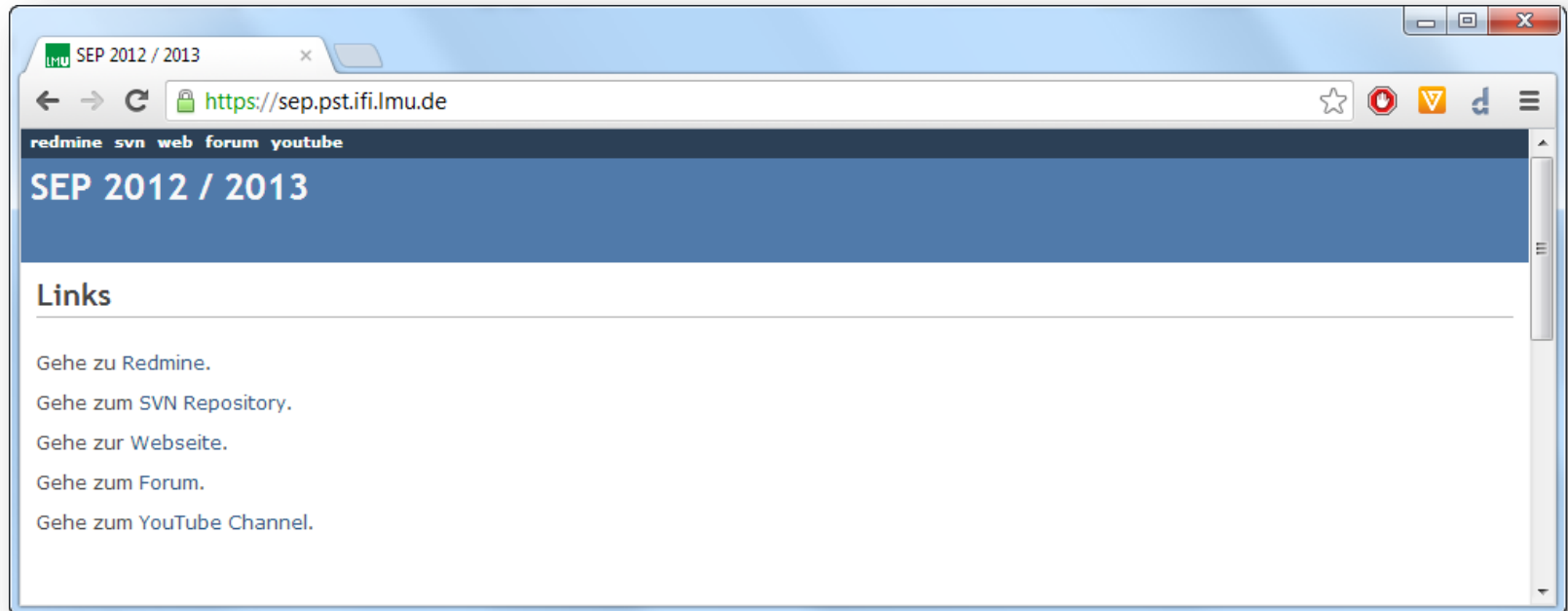
- Studenten ohne SEP-Praktikumsplatz
 - Bewerbungsphase über UniWorX lief von 1.10 – 12.10.
 - Die Plätze sind am Freitag 12.10. vergeben worden

- Dies ist eine Pflichtveranstaltung
 - Bitte die Anwesenheitsliste unterschreiben



- Lernziele: die Studierenden
 - sind in der Lage, ein komplettes Java-Projekt abzuschließen und wissen Java und seine Standardbibliothek effektiv einzusetzen
 - sind mit Eclipse vertraut und können es zur Steigerung ihrer Produktivität nutzen
 - wissen agile Techniken wie Standup Meetings, Pair Programming und Unit Testing einzusetzen
 - sind mit grundlegenden Prinzipien von Objektorientierten Designs vertraut, insbesondere mit Java Interfaces und Design Patterns

http://sep.pst.ifi.lmu.de





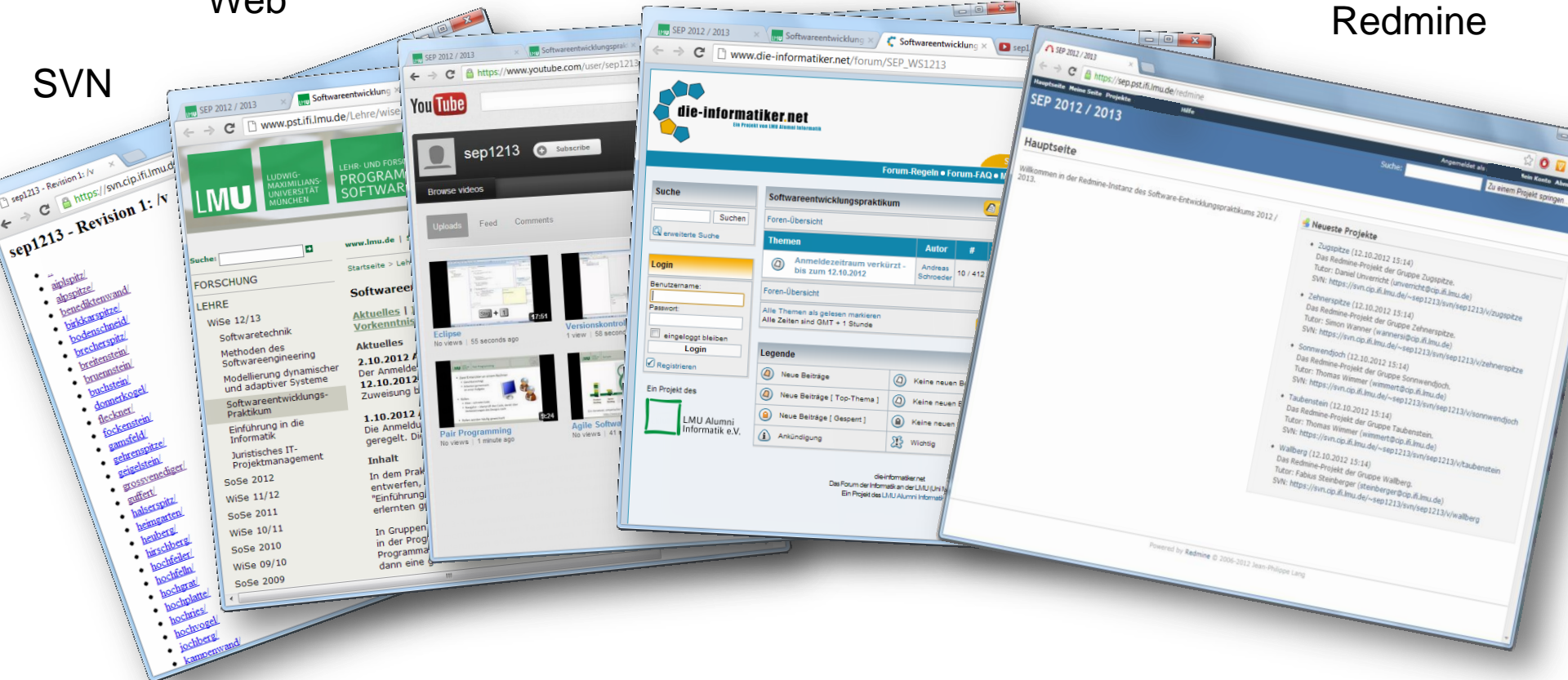
Web

YouTube

Forum

Redmine

SVN



Zugang Redmine: CIP-Login
 Zugang SVN: SVN-Passwort zum CIP-Login anlegen
<https://tools.rz.ifi.lmu.de/cipconf/>



- Kickoff (15.10.)
- Vorprojekte (22.10. – 27.11.)
 - Game of Life
 - Chat Client
 - Tic-Tac-Toe
- Eignungsfeststellung (schriftlich) am 24.11.
- Code Review am 27.11.
- Hauptprojekt: Reversi (3.12. – 1.2.)
 - Hotseat
 - Client
 - Server
 - Spieler-KI
- Abschluss: Turnier und Awards (4.2.)



- Umfang des Praktikums sind 12 ETCS
- Laut Prüfungsordnung ist 1 ETCS = 30 Stunden
- Insgesamt also 360 Stunden
- Pro Semester sind 30 ETCS zu absolvieren

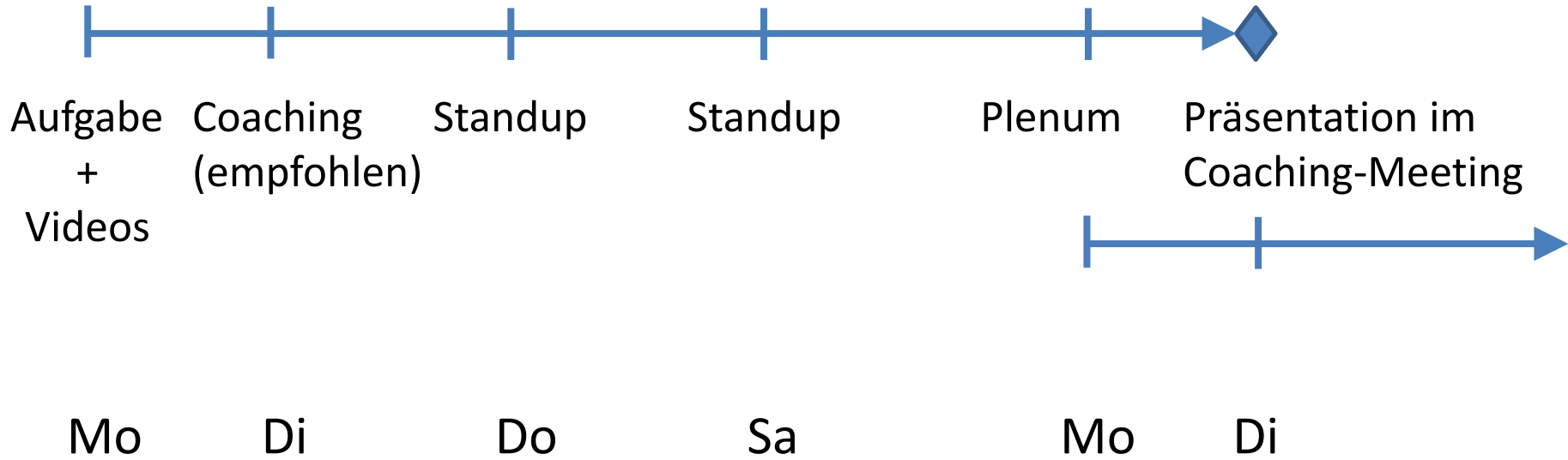
- Das Praktikum ist arbeitsintensiv!

Das SEP wird mindestens 40%
des Semesters ausfüllen!



- Montag
 - 14 Uhr Aufgabenstellung online
 - 14 Uhr Videos online
 - 16-18 Uhr Plenum (Oettingenstr. 67, B 001)
 - **Pflicht** 15.10 (heute) und 3.12 (Kickoff Hauptprojekt)
- Coaching Meetings
 - Termin ist mit Team und Tutor zu vereinbaren
empfohlen ist Dienstag zwischen 14 und 16 Uhr
 - CIP-Pools Oettingenstraße
 - Vorprojekt: 30 Minuten
 - Hauptprojekt: 60 Minuten

Coaching Meetings sind Pflichtveranstaltungen





- Plenum
 - Frage- und Antwortstunde
 - Präsentation und Diskussion der aktuellen Themen aus Coaching Meetings und die-informatiker-Forum
- Videos
 - Die Themen sind auf das Praktikum zugeschnitten
 - Sie enthalten Folien und live coding
 - Code aus den Videos ist verfügbar
 - Die ersten Themen
 - Eclipse, Versionskontrolle
 - SE-Prozess, Pair Programming, Redmine



- Verlauf der Coaching Meetings
 - Ergebnisse werden Präsentiert
 - Standup Meeting (max. 10 Minuten im Vorprojekt)
 - Fragen und Antworten / Coding Dojo
- Standup Meeting
 - Meetings brauchen Vorbereitung
 - Es gibt keine Diskussionen und keine Unterbrechungen
 - Berichte dem Team über drei Dinge
 - Was hast Du seit dem letztem Meeting getan
 - Was hast Du bis zum nächsten Meeting vor
 - Was sind Deine aktuellen Probleme

- Teams werden zusammengestellt!

- Während des Vorprojekts
 - Team mit 3-4 Teilnehmer

- Während des Hauptprojekts
 - Team mit 6-7 Teilnehmer

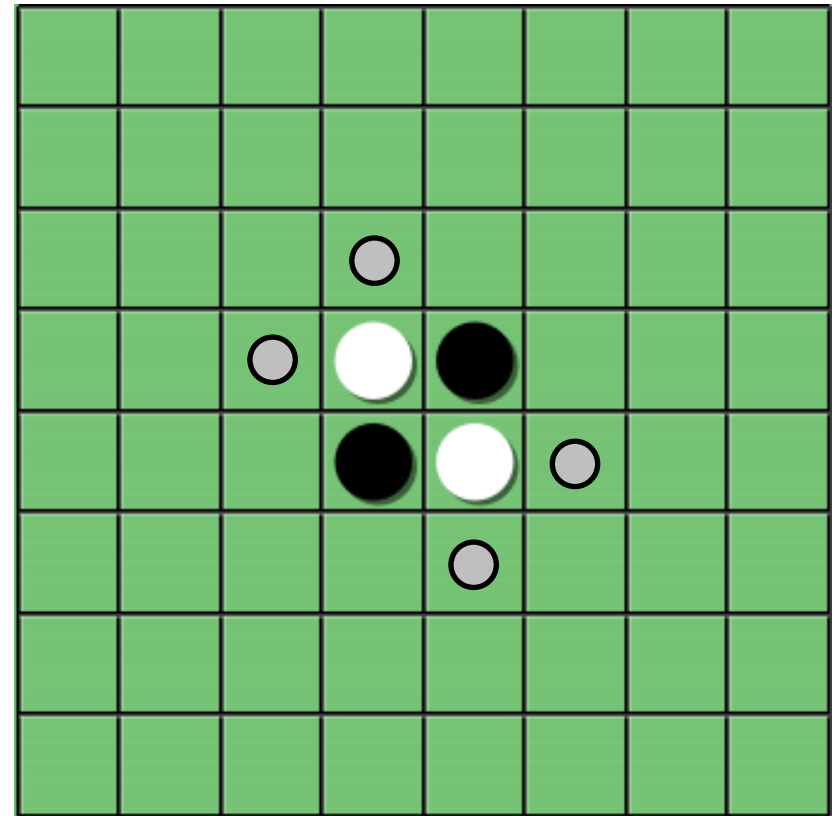
- Team und Zusammenstellung ist in Redmine
 - CIP-Mails abrufen zur Team-Koordination!



- Spielbrett mit 64 Feldern
- 64 Steine mit zwei Seiten – Schwarz und Weiß
- Zwei Spieler ziehen abwechselnd
- Bei jedem Zug werden gegnerische Steine eingeschlossen und umgedreht.
- Spielende, falls keiner mehr ziehen kann.
Oft ist das Spielbrett dann voll.
- Gewinner ist der Spieler mit den meisten Steinen.

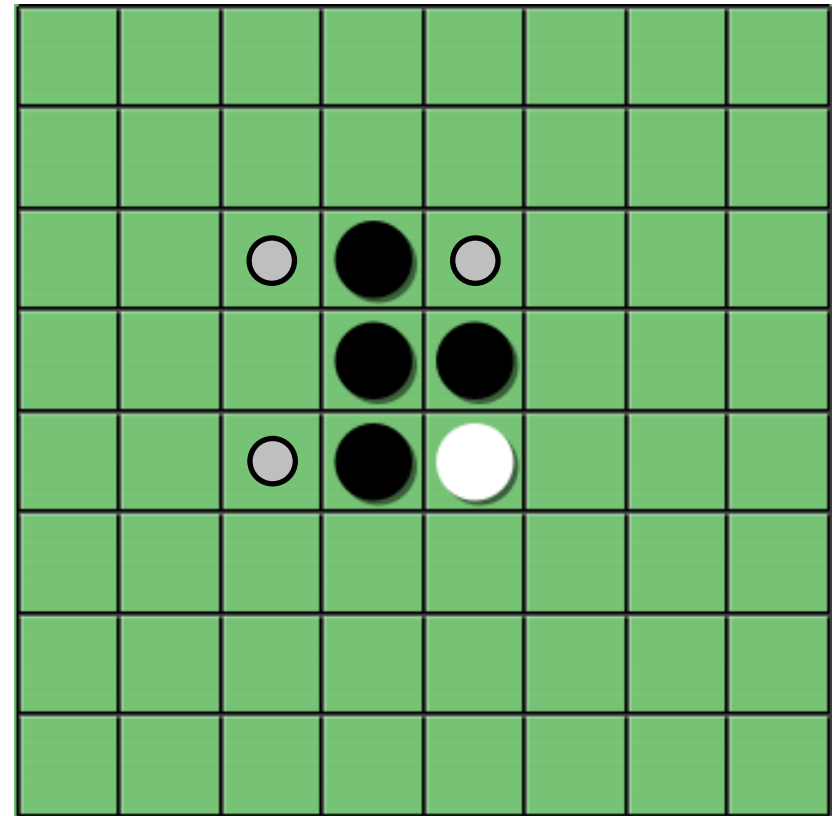


- Anfangskonfiguration
 - 4 Steine auf dem Brett
 - Schwarz beginnt
- Gültige Züge durch ○ angedeutet



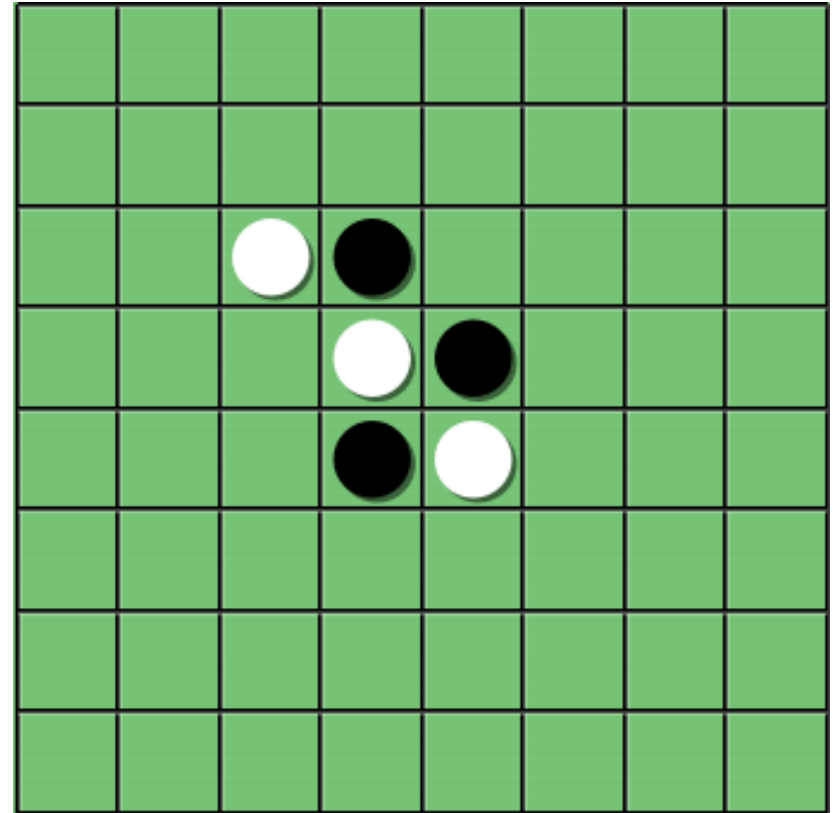


- Schwarz hat gezogen
- Weiß ist am Zug





- Weiß hat gezogen





- Beste Benutzerschnittstelle
- Beste Architektur
- Beste Dokumentation
- Beste Web-Präsenz

Durch Jury vergeben

- Bester KI-Spieler
 - Durch Turnier bestimmt



- Abnahme des Hauptprojekts
 - Mündliche Prüfung in Teams
 - Gesamtdauer 50 Minuten
 - 25 Minuten Präsentation der Ergebnisse
 - 25 Minuten Fragen durch Prüfer
 - Geprüft wird
 - Technisches Verständnis des Codes
 - Verständnis der Themen des Praktikums
- Zur Zulassung zum Hauptprojekt muss bestanden werden:
 - Eignungsfeststellung
 - Code Review



- Eignungsfeststellung
 - Schriftlich
 - Samstag, 24.11., 9-12 Uhr, Räume B 101 und M 218, Geschwister-Scholl-Platz 1
 - Geprüft wird das Verständnis der Themen des Vorprojekts
 - Design Patterns, MVC, Swing, Nebenläufige Programmierung, Unit Testing, Netzwerk, JSON, Alpha/Beta Pruning

- Code Reviews des Vorprojekts
 - Auf Basis des im SVN am 27.11. vorhandenen Code



<http://sep.pst.ifi.lmu.de>

- Aufgaben für diese Woche
 - Videos anschauen
 - Java, Eclipse und SVN einrichten
 - Redmine erlernen
- Ab Dienstag (16.10.)
 - Vorprojekt-Gruppe herausfinden
 - Kontakt herstellen zu Team-Mitgliedern
 - Coaching-Termin eintragen, sobald er fest steht
- Erste Aufgabenstellung Montag, 22.10.
- Erster Coaching-Termin in KW 43 (22.10 – 26.10.)