

# **Ferientutorien Softwaretechnologie 2010**

---

von Eva Stöwe und Jan Nonnen

12.03.2010

# Disclaimer

---

- Die Folien
  - ◆ stellen lediglich die Basis der jeweiligen Themen dar
  - ◆ erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit
- An mehreren Stellen wurden Sachen vereinfacht oder weggelassen.
- Wir raten dringend dazu, auch andere Quellen zur Klausurvorbereitung zu nutzen.

**Klausurrelevant sind die Vorlesungsfolien.**

# Übungen

---

von Eva Stöwe und Jan Nonnen

- Jede Gruppe entwirft zwei „Rätsel“ zu Design-Patterns.



- Das kann sein:

- ◆ Ein Diagramm zu dem das passende Pattern erraten werden muss
- ◆ Eine Problembeschreibung zu dem das passende Pattern erraten werden muss
- ◆ Eine Frage zu Patterns im Allgemeinen
- ◆ Eine Frage zu einem speziellen Pattern
- ◆ Eine Frage die mehrere Patterns gegenüber stellt
- ◆ ...



- Die Rätsel sollten weder zu schwer noch zu einfach sein!



- Eine Gruppe darf, wenn sie dran ist, allgemeine Fragen zu Rätseln stellen
  - ◆ es darf nicht konkret nach der Lösung des Rätsels gefragt werden.
- Die Gruppe kann beliebig viele Fragen zu beliebigen Rätseln stellen, bis sie ein „Nein“ als Antwort erhält.
- Die Gestalter des Rätsels müssen laut und wahrheitsgemäß antworten mit:

„JA“  
„EVENTUELL“  
„NICHT EINDEUTIG BEANTWORTBAR“  
„NEIN“

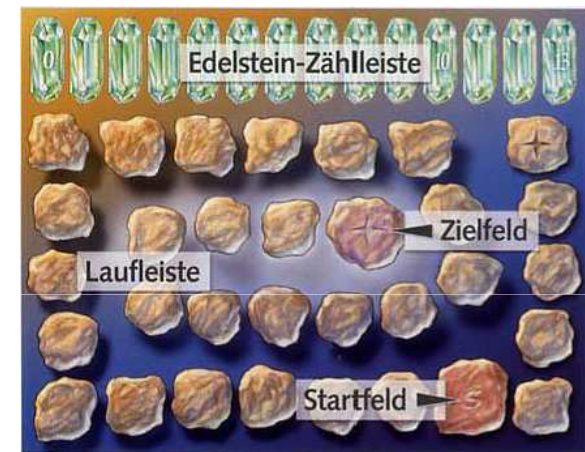
- Um ein Rätsel zu lösen
  - ◆ schreibt die Gruppe ihre Antwort geheim auf einen Zettel
  - ◆ gibt diese an die Gestalter
- Die Gestalter teilen laut mit, ob die Lösung richtig ist





## – das Spiel

- Vorbereitung:
  - ◆ Jede Gruppe entwirft zwei „Rätsel“ zu Design-Patterns.
- Ablauf:
  - ◆ Jede Gruppe ist reihum dran
  - ◆ sie darf beliebig viele Fragen stellen bis
    - ⇒ sie ein „Nein“ als Antwort bekommt, oder
    - ⇒ sie einen Lösungsversuch macht
- Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.





## – Auswertung

- Ein Rätsel kann maximal 2 mal gelöst werden.
- Die Rätsellöser bekommt
  - ◆ 5 Punkte für die erste richtige Lösung eines Rätsels
  - ◆ 3 Punkte für die zweite richtige Lösung eines Rätsels
- Die Gestalter bekommen Punkte abhängig davon, die wievielte Lösung es insgesamt war:

1. und 2. Lösung	- 2 Punkte
3. Lösung	-1 Punkt
4. Lösung	0 Punkte
5. und 6. Lösung	1 Punkt
7. und 8. Lösung	2 Punkte
9. Lösung	1 Punkt
10. Lösung	0 Punkte
11. Lösung	-1 Punkt
weitere Lösungen	-2 Punkte



# Referenzangabe

---

- Die Idee der Übung, sowie die Bilder basieren auf der Spielanleitung zu „Barbarossa“

Autor: Klaus Teuber ([www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de))

Illustration: Bernd Wagenfeld

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign

Catan GmbH, Schulgasse 43, D- 64380 Rossdorf

e-mail: [kontakt@catan.com](mailto:kontakt@catan.com) - Web: [www.catan.com](http://www.catan.com)