

XP ... Extreme Programming

Testing first; (durch Unititest)
 Peer Programming (einer Schreibt, der 2. Liest den Code mit und gibt tipps, auf alle Faelle aktive Mitarbeit)

Es gibt keine Dokumentation

Candy Programming

Man Pickt sich das angenehme von extrem programming heraus; verzichtet auf die Doku, braucht aber auch das Testen nicht;

Nicht sinnvoller Softwareentwicklungsweg;

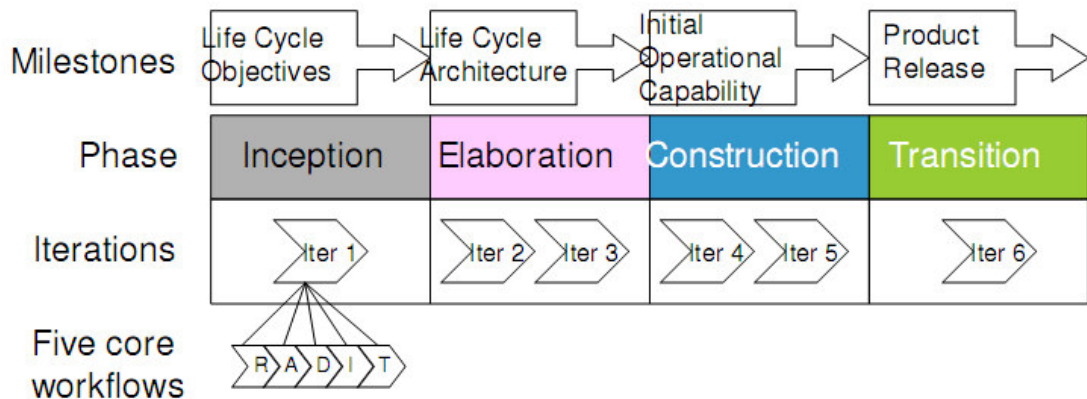
Unified Process:

Folie 8

In jeder Phase wird das Wasserfallmodell (Requirements, Analyse, Design, Implementierung, Test) durchlaufen;

In den fruehen Phasen ist ev. mehr Analyse und Requirementsdefinition notwendig, in die spaeteren Phasen wird eher mehr programmiert und getestet;

Jede Phase hat ihre eigenen Meilensteine; Was wollen sie erreichen?
 Schlüsselrequirements;



Life Cycle ... wie lange sind Releasecyclen

Inception

Ev. eine Prototypen gestalten zum herzeigen und abklaeren weiterer Requirements

Elaboration:

Festlegen der Architektur; die Hauptfunktionen sind implementiert;

Construction

Ende dieser Phase ist ev. eine Betterversion die dem Kunden gezeigt werden kann.

Alle use cases sollten implementiert sein;

Folie 9:

Risikoanalyse:

Wie viele Mitarbeiter kennen sich aus

Folie 10:

Es werden jene Usecases und Requirements implementiert die auf die Wahl der Architektur haben (z.B.: Echtzeitanforderung, Plattformunabhaengigkeit, ...)

Alle Usecases sollten bekannt sein, alle Requirements sollten abgedeckt sein;
Die Qualitaetsmasse sollen definiert sein.

In dieser Phase kann experimentiert und Untersucht werden;

Am ende dieser Phase ist nur noch die ausprogrammierung der detailfunktionen notwendig

Folie 11:

Endphase ist die Betaversion

Folie 17:

Arbeitsverteilung auf die Phasen

Folie 19:

UML ist die Notation mit der gezeichnet wird

UP ist das Konzept das dahinter steht (Achtung, standardfrage fuer die Klausur, woraus besteht UP, was sind die Phasen, was wird in jeder Phase gemacht)