

Aufgaben zur Klausur **Software design** und **Software Entwicklungs–Methoden** im WS 99/00
(WI h252, WI 56, II h752, MI h403)

Zeit: 60 Minuten

erlaubte Hilfsmittel: keine

Bitte tragen Sie Ihre Antworten und fertigen Lösungen ausschließlich an den gekennzeichneten Stellen in das Aufgabenblatt ein. Ist ihre Lösung wesentlich umfangreicher, so überprüfen Sie bitte nochmals Ihren Lösungsweg.

Sollten Unklarheiten oder Mehrdeutigkeiten bei der Aufgabenstellung auftreten, so notieren Sie bitte, wie Sie die Aufgabe interpretiert haben.

Viel Erfolg !

Diese Klausur besteht einschließlich dieses Deckblattes aus 7 Seiten

Aufgabe 1:

Interpretierer und Besucher sind zwei Verhaltensmuster für ähnliche Anwendungsgebiete. Welches sind die Vorteile des Interpretierer-Musters gegenüber dem Besuchermuster?

Stichworte:

1)

2)

3)

4)

5)

Welches sind die Vorteile des Besuchermusters gegenüber dem Interpretierer-Muster?

Stichworte:

1)

2)

3)

4)

5)



Aufgabe 2:

Das Fliegengewicht ist ein Strukturmuster. Welcher Zweck wird mit dem Fliegengewichts-Muster verfolgt?

.....
.....
.....
.....
.....

Wann ist das Muster anwendbar?

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Warum erzeugt man Fliegengewichte nicht durch einen direkten Aufruf eines Konstruktors?

.....
.....
.....
.....
.....

Aufgabe 3:

Worin besteht der softwaretechnische Nutzen bei der Verwendung von Erzeugungsmustern?

Stichworte:

1)

2)

3)

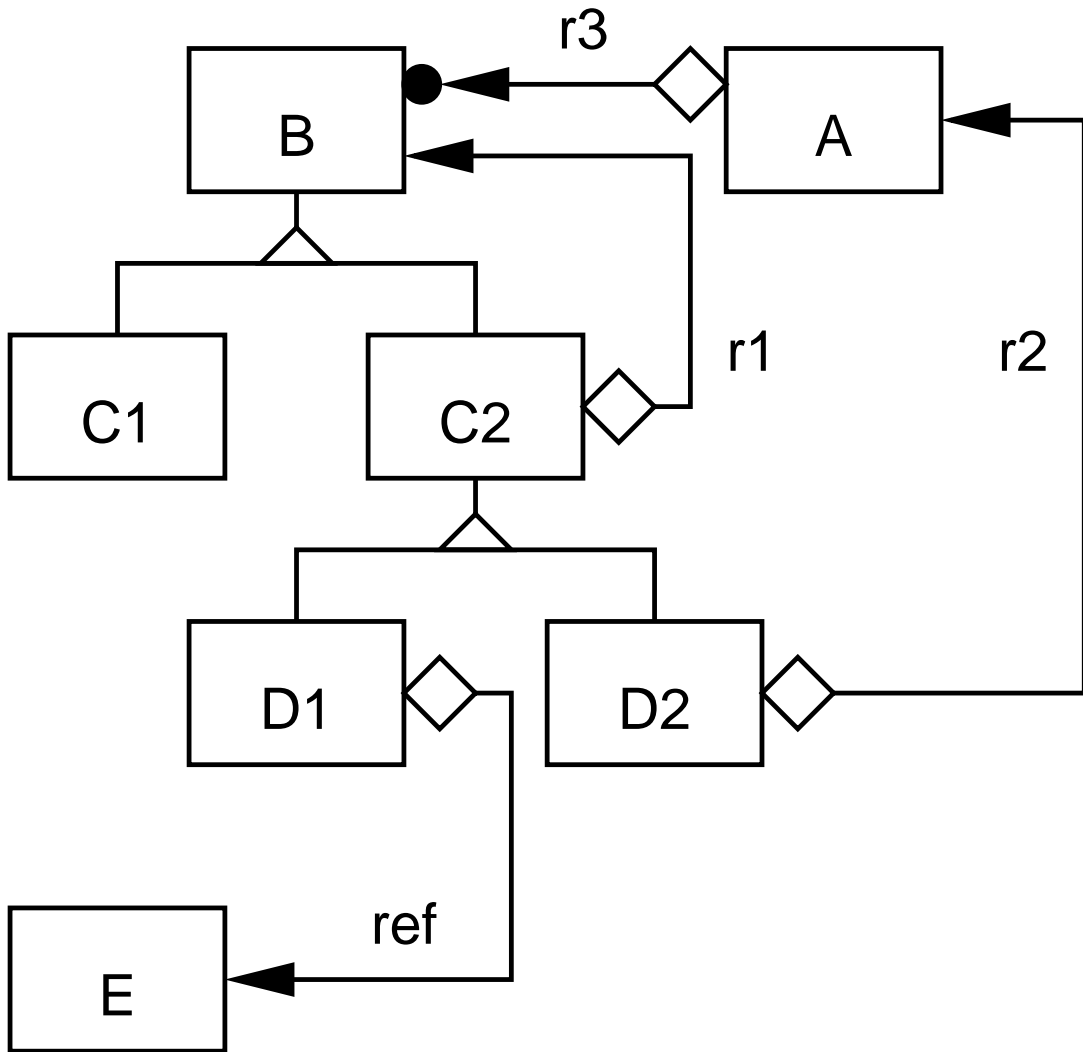
4)

5)



Aufgabe 4:

Gegeben sei das folgende OMT-Diagramm:



Welche Strukturmuster sind in diesem Diagramm enthalten? Geben sie die Muster und die an den einzelnen Mustern beteiligten Klassen an.

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....

Entwickeln Sie aus dem OMT-Diagramm die zugehörige Java-Klassen-Struktur.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....