

Diplomprüfungen:

1795 Software Eng. für graphisch interaktive Systeme

1815 Neuere Programmiersprachen

Beisitzer: Prof. Six

Termin: 21.03.96

Dauer: 30 min

Note: 1,3

Prüfungsinhalte:

Prüfungseindruck:

Prüfungsinhalt war der komplette Kurs 1795 und der Smalltalk-Teil von 1815 (KE 3 und 4).

Dr. Voss hat die Prüfung durchgeführt! - Beisitzer war Prof. Six und recht still die gesamte Zeit! Dr. Voss hat einen meines Erachtens einen anderen Fragestil als Prof. Six. Während Prof. Six allgemeine Fragen, wie etwa "Nun erzählen Sie mir etwas über....." stellt Dr. Voss die Fragen "punktgenauer". Zu meiner Prüfung hatte er sich die Fragen notiert, und ist diese auch der Reihe nach durchgegangen. Falls die Antwort richtig war, jedoch nicht ganz genau dem entsprochen hat was er hören wollte, so war er damit auch zufrieden.

Beim Kurs 1795 ist er der Reihe nach durch die KE gegangen. Man sollte die prinzipiellen Unterschiede der GUI-Programmierung kennen. Es kommen auch vergleichende Fragen.

Ein globales Verständnis, insbesondere der Zusammenhänge, ist genauso wichtig wie Details der einzelnen wichtigen Punkte zu kennen!

Insgesamt war es keine einfache Prüfung, jedoch erst durch die Vorbereitung auf diese Prüfung habe ich das Anliegen und den Zusammenhang des Kurses 1795 verstanden!

Prüfungsverlauf:

Teil 1 - Smalltalk

1. Welche Variablen stehen einer Instanzmethode zur Verfügung?
Klassen-, Instanz- und lokale Variablen.
2. Welche Art der Parameterübergabe gibt es ?
3. Was geschieht beim kopieren von Objekten? Welche Möglichkeiten?
4. Warum kann man eine Botschaft an 'super' senden?
5. Smalltalk-Vererbungshierarchie grob erläutern (Beispiel: Collections)
6. Warum werden verschiedene Klassen so eingeordnet, obwohl kein sinnvoller Zusammenhang erkennbar ist? z.B. Set als Oberklasse von Dictionary
effiziente Implementierung

Teil 2 - SW-Eng. für gr.int. Systeme

1. Verfahren der Anforderungsanalyse?

OOA, TA, abstrakte Sichten erläutern

2. Wie ist der Zusammenhang von abstrakten Sichten und Aufgaben der TA

3. Wird für jede Aufgabe eine abstrakte Sicht angelegt

Nein, eher Benutzeraktion aus der UIA (siehe Kurs SW Eng. II)

4. Wie ist der Zusammenhang von abst.Sicht/Aufgaben der TA und den Objekten/Klassen der OOA?

Weiterentwicklung des Prinzips durch UIA nennen, wenn auch nicht Prüfungsinhalt!

5. Systemstruktur von Motif-UIs

UI-Toolkit, Modularisierung, externe Kontrolle, Callback-Prozeduren für Events

Kommunikationsteuerung durch Vermittlermodul bei Abhängigkeiten von Modulen => Designziel: azyklische Modulkommunikation und -aufrufe.

6. Systemstruktur von Smalltalk-UIs

MVC-Prinzip erläutern

Kommunikationssteuerung über Modellkomponente (Abhängigkeitsliste)

Beispiele erläutern: Verfahren: update, changeRequest

Anmerkung von Dr. Voss: es gibt den Zyklus! View <--> Modell

7. Was sind UIMS?

Kurze Erläuterung angeben: UI-Builder, Dialogspezifikation z.B. ERL, Ausführung der Dialogspezifikation durch das UIMS !!