

Softwareentwicklungspraktikum WS 2011/12

Merkblatt zum Softwareentwicklungspraktikum (SEP)

Ablauf

Die Teilnehmer des Praktikums müssen zunächst ein kleines Vorprojekt in 3er Gruppen erfolgreich absolvieren. Das Hauptprojekt wird dann in 5er/6er Gruppen bearbeitet (die Gruppen können nach dem Vorprojekt neu zusammengestellt werden). Beide Projekte gliedern sich in mehrere Milestones, die zu vorgegebenen Terminen erreicht sein müssen. Nebenbei muss jede der ursprünglichen 3er Gruppen (siehe Vorprojekt) ein Referat zu einem ausgewählten, praktikumsrelevanten Thema halten. Jede Gruppe (zunächst 3er, später 5er/6er Gruppe) erhält einen Tutor als Betreuer, der zu Beratungen bzgl. der zu lösenden Milestones und der Vorbereitung des Referats wöchentlich ca. 1 Stunde zur Verfügung steht. Ort und Zeit dieses wöchentlichen Treffens muss jede Gruppe mit ihrem Tutor abstimmen.

Ziel des Praktikums ist es, als Team ein größeres Software-Projekt zu realisieren. Dabei sollen die Teilnehmer insbesondere lernen,

- selbständig Probleme zu lösen,
- sich eigenständig in neue Konzepte einzuarbeiten,
- Konzepte und Lösungen, die Sie erarbeitet haben, vorzustellen und
- erfolgreich Team-Arbeit zu organisieren.

Tipp: Es geht nicht darum, die tollsten Kniffe einer Programmiersprache zu erlernen. Sie sollen lernen, wie man Programmieren lernt bzw. üben, mit den Mitteln einer gegebenen Programmiersprache eine Aufgabe zu lösen!

Termine

- Plenum:
Montag, 16 – 18 Uhr, Raum B 001 (Oettingenstr. 67)
- Wöchentliche Sitzung mit dem Tutor:
Zeit und Ort nach Absprache mit dem Tutor.
- Abnahmen:
Zeit und Ort werden noch bekannt gegeben.

Homepage

<http://www.dbs.ifi.lmu.de/cms/Softwareentwicklungspraktikum>

Organisation

1. Wöchentliches Plenum

In der wöchentlichen Plenumsitzung werden für die Projektarbeit wichtige Konzepte besprochen. Diese Konzepte sind in verschiedene kleine Blöcke unterteilt und werden jeweils von einer studentischen 3er Gruppe als Referat vorgestellt.

- Das Plenum findet wöchentlich Montag, 16-18 Uhr im Raum B 001 (Oettingenstr. 67) statt. Es besteht Anwesenheitspflicht.
- Das Plenum besteht inhaltlich aus den Referaten der Teilnehmer und der Vorstellung der anstehenden Milestones.
- Jede 3er-Gruppe hält ein 15-minütiges Referat zu einem ausgewählten Thema (jedes Teammitglied hat 5 Minuten).
- Das Referat soll eine kurze Einführung geben und insbesondere weiterführende Literatur aufzeigen. Ziel ist es, den anderen Teilnehmern das entsprechende Konzept grundlegend vorzustellen und Quellen zu nennen, die den *Einstieg* in das entsprechende Thema erleichtern.

2. Vorprojekt "Game of Life" und Netzwerkapplikation

In den ersten Wochen soll in 3er Gruppen zunächst ein kleines Vorprojekt absolviert werden. Dabei sollen wichtige Konzepte, die im Hauptprojekt gebraucht werden, schon vorab in einem etwas übersichtlicheren Rahmen kennengelernt werden. Das Vorprojekt besteht aus 2 Milestones.

3. Hauptprojekt "Siedler von Catan"

Nach Beendigung des Vorprojekts werden 5er/6er Gruppen gebildet, die dann das Hauptprojekt absolvieren. Ziel ist die Realisierung einer netzwerkfähigen Multiplayer-Version des Spiels "Siedler von Catan". Das Projekt besteht aus ca. 6 Milestones.

4. Abnahmen der Milestones/Projekte

Die einzelnen Milestones bzw. Endprodukte der beiden Projekte werden zu den angegebenen Terminen von den Tutoren und den Praktikumsleitern abgenommen. Eine negative Abnahme (einzeln oder auch in Gruppen) wird mit einer gelben Karte sanktioniert. Das Verpassen eines Milestones wird i.d.R. mit einer gelben Karte für alle Teilnehmer der Gruppe sanktioniert. Das Erreichen des Milestones muss innerhalb einer festgelegten Frist nachgeholt werden, sonst bekommen alle Teilnehmer der Gruppe eine rote Karte.

5. **Achtung:** Die endgültige Abgabe ist voraussichtlich am **27.02.2012** fällig. Die Endabnahmen finden ab **27.02.2012** statt. Diese Termine liegen nach Ende der Vorlesungszeit. Es besteht Anwesenheitspflicht bei der Endabnahme!

6. **Achtung:** Das letzte Plenum (Abschlussveranstaltung) mit Anwesenheitspflicht findet voraussichtlich am Montag, **04.03.2012** statt!!!

Anwesenheit

- Bei den Sitzungen im Plenum am Montag von 16-18 Uhr besteht grundsätzlich Anwesenheitspflicht.
- Bei allen Abnahmen sowohl der Milestones als auch der einzelnen Projekte besteht Anwesenheitspflicht.
- Die Anwesenheit zum Plenumstermin wird mit einer Unterschriftenliste überprüft. Jeder Teilnehmer muss an jedem Termin durch seine persönliche Unterschrift seine Anwesenheit bestätigen.
- Unregelmäßigkeiten bei der Anwesenheitsprüfung (z.B. eine Person unterschreibt im Auftrag für eine andere) werden mit einer roten Karte für **alle** Beteiligten sanktioniert!
- Unentschuldigtes Fehlen wird mit einer gelben Karte sanktioniert.

- Entschuldigungen für Fernbleiben eines Pflichttermins sind jeweils bis zum Beginn des entsprechenden Termins an Dr. Arthur Zimek oder Erich Schubert zu richten (Entschuldigung für den Plenumstermin bis spätestens 16 Uhr des entsprechenden Tages). Sind die vorgebrachten Gründe nicht stichhaltig, muss mit einer Sanktion für unentschuldigtes Fehlen (gelbe Karte) gerechnet werden.

Sanktionen

Je nach Vergehen gibt es folgende Sanktionen zu vergeben:

- **Gelbe Karte:** Erste und einzige Verwarnung.
- **Rote Karte:** Ausschluß aus dem laufenden Betrieb (damit natürlich auch kein Erwerb von Leistungsnachweis/ECTS Punkten mehr möglich).
- Die zweite gelbe Karte ist equivalent zu einer roten Karte.

Erfolgreicher Abschluss

Das Praktikum ist erfolgreich bestanden bei Erreichen aller der folgenden Leistungen:

- erfolgreich gehaltenes Referat
- erfolgreich absolvierte Vorprojekte “Game of Life” und Client/Server
- erfolgreich absolviertes Hauptprojekt “Siedler von Catan”

Tutoren

Name	E-Mail	Gruppen
Timo Becker	beckert “at” cip.ifi.lmu.de	V01 V07 V13 V19 V25 V31
Sarah Breining	chibi-power “at” web.de	V02 V08 V14 V20 V26 V32
Frederik Brudy	f.brudy “at” gmail.com	V03 V09 V15 V21 V27 V33
Marcel v. Maltitz	vonmaltitz “at” cip.ifi.lmu.de	V04 V10 V16 V22 V28 V34
Florian Nücke	florian “at” nuecke.de	V05 V11 V17 V23 V29
Philipp Zormeier	philippzormeier “at” gmail.com	V06 V12 V18 V24 V30