

Softwareentwicklungspraktikum SS 2019

Merkblatt zum Softwareentwicklungspraktikum (SEP)

Ablauf

Die Teilnehmer des Praktikums müssen zunächst ein kleines Vorprojekt in 3er/4er Gruppen erfolgreich absolvieren. Das Hauptprojekt wird dann in 5er 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. Jede Gruppe (zunächst 3er/4er, später 5er Gruppe) erhält einen Tutor als Betreuer, der zu Beratungen bzgl. der zu lösenden Milestones 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 Teamarbeit 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:**
Dienstags, 10:00 – 12:00 Uhr, Raum A022 (Geschwister-Scholl-Platz 1)
- **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/studium_lehre/lehre_bachelor/sep19/

Organisation

1. Wöchentliches Plenum

In der wöchentlichen Plenumsitzung werden für die Projektarbeit wichtige Konzepte besprochen. Diese Konzepte sind in verschiedene kleine Blöcke unterteilt.

- Das Plenum findet wöchentlich Dienstag, 10:00–12:00 Uhr im Raum A022 (Geschwister-Scholl-Platz 1) statt. Es besteht **Anwesenheitspflicht**.
- Das Plenum besteht inhaltlich aus Vorträgen zu verschiedenen Themen und der Vorstellung der anstehenden Milestones.
- Die Vorträge sollen eine kurze Einführung zu bestimmten Konzepten geben. Ziel ist es, Ihnen das entsprechende Konzept grundlegend vorzustellen und Quellen zu nennen, die den *Einstieg* in das entsprechende Thema erleichtern. Es bleibt Aufgabe *jeder* Gruppe, sich selbständig nötige Kenntnisse anzueignen.

2. Vorprojekt “Love Letter”

In den ersten Wochen soll in 3er/4er 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 3 Übungsblättern. Die Tutoren kontrollieren den wöchentlichen Fortschritt.

3. Hauptprojekt

Nach Beendigung des Vorprojekts werden 5er Gruppen gebildet, die dann das Hauptprojekt absolvieren. Ziel ist die Realisierung einer netzwerkfähigen Multiplayer-Version eines Brettspiels.

4. Wir stellen ein Git-Repository zu Verfügung, das zwingend zu benutzen ist!
5. Wir senden Informationen an die E-Mail-Adresse, die Sie in UniWorX angegeben haben. Stellen Sie sicher, dass Sie die E-Mail mit Zugangsdaten erhalten. Richten Sie ggf. Weiterleitungen ein.
6. Die Gruppe und alle ihre Produkte (Vorprojekt, Hauptprojekt) sollen auf Git gestellt und dort gepflegt werden.
Außerdem sollen während der Projekte Changelogs auf einem von uns bereit gestellten Server (`sep.dbs.ifi.lmu.de`; erreichbar nur aus dem MWN) abgelegt und aktuell gehalten werden. Der Zugang jeder Gruppe wird zum zweiten Plenumstermin bekanntgegeben.
7. Die Gruppen für das Vorprojekt wurden ausgelost und werden zum ersten Plenumstermin bekanntgegeben.
8. Abnahmen der 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.
9. **Achtung:** Die Endabnahmen finden möglicherweise erst nach Ende der Vorlesungszeit statt. Es besteht Anwesenheitspflicht bei der Endabnahme, es handelt sich um eine Prüfung!

Anwesenheit

- Bei den Sitzungen im Plenum am Dienstag von 10:00-12:00 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 Versäumen eines Pflichttermins sind jeweils bis zum Beginn des entsprechenden Termins an den Dozenten oder die Betreuer zu richten (eine Entschuldigung für den Plenumstermin bis spätestens 10:00 Uhr des entsprechenden Tages, eine Entschuldigung für ein Tutortreffen auch an den Tutor). 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:

- **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 äquivalent zu einer roten Karte.

Erfolgreicher Abschluss

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

- erfolgreich absolviertes Vorprojekt
- erfolgreich absolviertes Hauptprojekt

Die Note für das Praktikum setzt sich aus Noten für diese Komponenten zusammen.

Tutorentreffen

Finden Sie sich schnellstmöglich als Gruppe zusammen und treten Sie innerhalb von zwei Tagen mit ihrem Tutor in Kontakt!