

Endabnahme

Organisatorisches

wie angekündigt finden statt in der 1. Woche nach der Vorlesungszeit

Dauer ca. 90min

Ort: wie Testabnahme im Z1.09 in der Oettingenstr.

Videoaufnahme; wird nur zur Protokollierung der Prüfung verwendet

Ablauf

- 1 jeder Teilnehmer der Gruppe präsentiert einen Aspekt der entwickelten Software (Bsp.: Server, GUI, Modellierung, ...)

Dauer ca. 5min, dazu noch ca. 5min Zeit für Fragen

Einsehen einzelner Teile des relevanten Sourcecodes und Vorführung des (relevanten Teils) des Programms auf lokalem Rechner sollte schnell möglich sein; entweder auf Nachfrage hin oder weil eingebettet in Präsentation

- 2 Gruppe führt Programm vor

Funktionalität von Server und Client wird (hoffentlich) jeweils mit fremden Server und Client getestet

Einsehen des Sourcecodes, der Dokumentation, etc. sollte auch hier schnell möglich sein

- 3 weitere Fragen bzgl. nicht angesprochener Aspekte

Hinweise zur Endabnahme

- Präsentation vorbereiten und üben
- Einzelteile innerhalb der Gruppe abstimmen z.B. bzgl. Reihenfolge, Inhalt, Präsentationstechnik, etc.
- Präsentation (als ganzes) soll Zuhörer überzeugen, dass gute Software entwickelt wurde
- Zeit nicht darauf verwenden, uns zu erzählen, was wir schon kennen (z.B. die Spezifikation); eigene Ideen herausstellen
- Funktionalität über Gruppengrenzen hinweg kann vorher getestet werden

Präsentationen im Allgemeinen

Entwurf von Präsentation beginnt mit Entscheidungen bzgl.

① Inhalt

- was genau möchte man präsentieren? was nicht? was möchte man sagen?

② Wahl des Mediums

- muss auf Inhalt abgestimmt sein
- Folien bieten sich oft an (kein verwirrendes Herumscrollen)

③ Struktur der Präsentation

- top-down Ansatz: z.B. Problem $\rightsquigarrow$ Ansatz $\rightsquigarrow$ Ausführung
- Zeit lassen für Fragen

Die Verwendung von Folien

i.A. sicheres Medium (gegen Ausfall von Netzverbindung, Nicht-Finden von Codestellen, etc.)

- sind nur dazu da, Gesagtes visuell zu unterstützen
 - Stichpunkte / Bilder statt vollständige Sätze
 - sollten für sich alleine sehr unvollständig und unverständlich sein
 - Überfüllung vermeiden
- je nach Inhalt und Füllung ca. 1-2min pro Folie einplanen
- zwingen dazu, Präsentation im Detail zu strukturieren und auf Wesentliches zu konzentrieren
 - Bsp.: Sourcecode einer ganzen Klasse passt nicht auf eine Folie; stattdessen verwendete Signaturen und Datenstrukturen benennen, evtl. reduziertes UML-Diagramm
- Farben eignen sich für Hervorhebungen

Hinweise zu Präsentationen i.A.

- Präsentieren ist das Informieren der Zuhörer; diese haben limitierte Auffassungsgabe; auf wesentliche Punkte konzentrieren und diese klar und verständlich formulieren
- nicht nervös sein; Zuhörer wollen etwas hören; man selbst ist der Experte auf dem Gebiet
- auf Positives konzentrieren; Formulierungen der Form *“ich muss gleich sagen, dass ich nicht wusste, wie ...”* sind fehl am Platz; Schwachstellen dennoch klar benennen
- dafür sorgen, dass man verstanden wird; klar und deutlich und nicht zur Wand gewandt sprechen
- Kommunikation mit Zuhörern während der Präsentation
 - nicht arrogant / langweilig / etc. erscheinen
 - nicht über ihre Köpfe hinwegreden
 - sich nicht in uninteressanten Details verlieren
 - auf Zwischenfragen reagieren können; vorbereitet sein