

1.Praktisch

- Doel
- Contactpersonen
- Inhoud
- Opbouw
- Mijlpalen
- Tijdsbesteding
- Eindbeoordeling
- Spelregels (⇒ Fraude)
- Cursusmateriaal



<http://ansymore.uantwerpen.be/courses/SE1BAC>

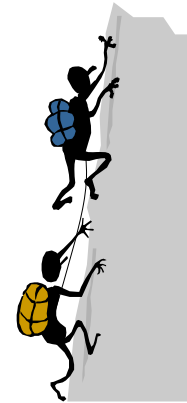
1. Praktisch

1

Doel

Een eerste ervaring verwerven ...

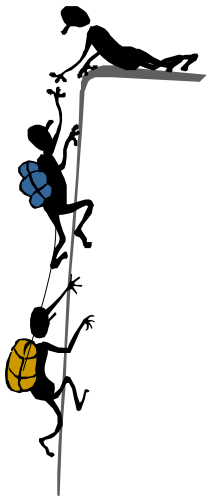
- doen, niet kijken hoe het gedaan wordt in het zelf realiseren ...
- zelf doen ... weliswaar in groepjes van 2 van een software oplossing ...
- informatica doen: jullie interesse voor een niet-triviaal probleem ...
- een onderdeel van een groter geheel



1. Praktisch

2

Contactpersonen



Docent

- Serge Demeyer
(Middelheim - G106b)
- serge.demeyer@uantwerpen.be
GEEN bijlagen in e-mail

Assistenten

- (Middelheim - G 3de verdieping)
- Vragen tijdens uren practicum
⇒ practica zalen gereserveerd !

1. Praktisch

3

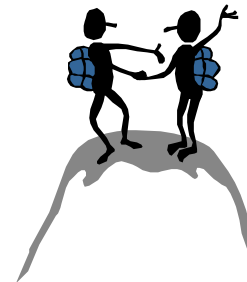
Inhoud

Project

- Zelfwerkzaamheid
- Duo: in groepjes van 2
+ Groepen zijn vrij te kiezen ...
... binnen categorieën bepaald door "Programmeren I"
+ Elk krijgt dezelfde punten

... op basis van theorie

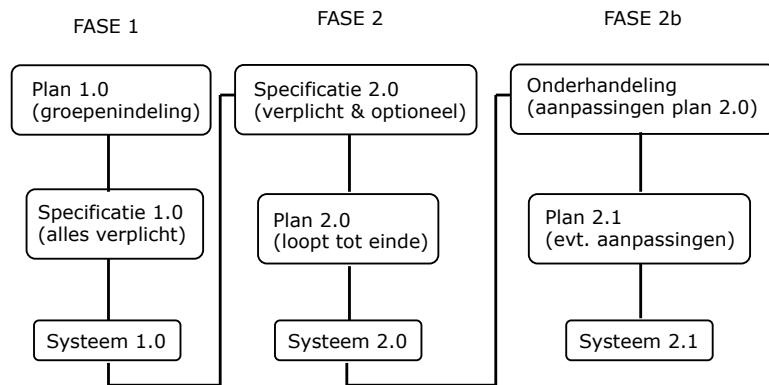
- 3-tal lessen
- Minimum toe te passen technieken
+ testen + contracten
+ objectgericht ontwerpen
+ plannen



1. Praktisch

4

Opbouw



1. Praktisch

5

Semester Indeling (ideale omstandigheden)

Week	Theorie	Opdracht	Mijlpaal	
1	Intro / Betrouwbaarheid			
2	Objectgericht ontwerpen	Specificatie 1.0	Plan 1.0	
3	Planning			
4				
5				
6	* Projectverdediging *	Specificatie 2.0	Systeem 1.0	
7				Plan 2.0
		-- paas vakantie		
8				
9				
10	* Projectverdediging *		Systeem 2.0	
11			lan 2.1	
12				
13				
...	*Projectverdediging (finaleal)*		Systeem 2.1	

- Calculus
- Computer Graphics
- Talen & Automaten

1. Praktisch

6

Tijdsbesteding

15u theorie	x 2	⇒ 30u extra studietijd	30
60u oefeningen	x 1.5	⇒ 90u extra studietijd	150
TOTAAL		⇒ "werktijd"	180
TOTAAL per week		⇒ 180 u ÷ (13 - 1) weken	⇒ 15 u per week (*)

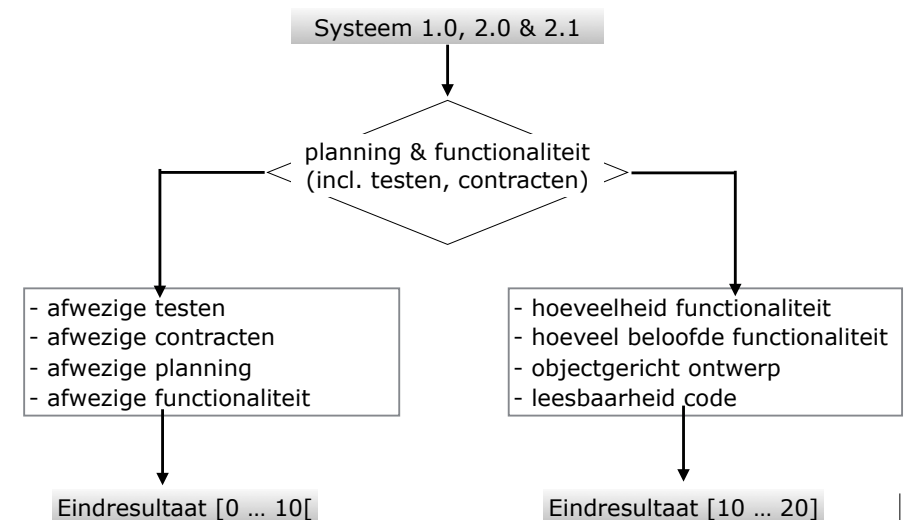
Log de tijd besteed aan je project op speciale tijdsbladen.
⇒ zelfcontrole

(*) Dat is wat wij ongeveer verwachten; niet noodzakelijk wat jullie effectief besteden

1. Praktisch

7

Eindbeoordeling



1. Praktisch

8

Spelregels

- werkt in computerlabo
+ "op de PC thuis werkt het" :(
- stipt opleveren
+ te laat = niet opgeleverd
- accurate tijdsbladen
+ plannen / onderhandelen :)
- maak reservekopieën
+ "gisteren werkte het nog" :(
- werk nauw samen
+ per twee voor één scherm :)
 - 1 programmeur / 1 denker
 - verwissel de rollen



- meld problemen tijdig
+ partner werkt niet mee
+ partner haakt af
- verboden werk te kopiëren
+ betrappt ⇒ fraude
 - + bibliotheken (o.a. graphics)
zijn toegelaten

Fraude ?



- Examenvorm = Project
- + programma code kopiëren / bekijken ≈ Afkijken
 - + programma code doorgeven ≈ laten Afkijken
- Controle
- + na elke evaluatie vergelijken we alle projecten
 - we houden de historiek bij
- Sanctie
- + uitgesloten voor (een gedeelte van) het vak
 - + uitgesloten voor de zittijd
 - + uitgesloten voor het academiejaar

Cursusmateriaal

- Kopies van de transparanten + alle andere informatie
- <http://ansymore.uantwerpen.be/courses/SE1BAC>
- Zie ook Blackboard
- volg de aankondigingen + lees je UA e-mail



Achtergrondinformatie

- [Stev99a] Using UML: Software Engineering with Objects and Components, P. Stevens, R. Pooley, Addison-Wesley, 1999.
Engelstalige versie
- [Stev00a] Toepassing van UML: Software-engineering met objecten en componenten, P. Stevens, R. Pooley, Addison-Wesley, 2000.
Nederlandstalige versie

