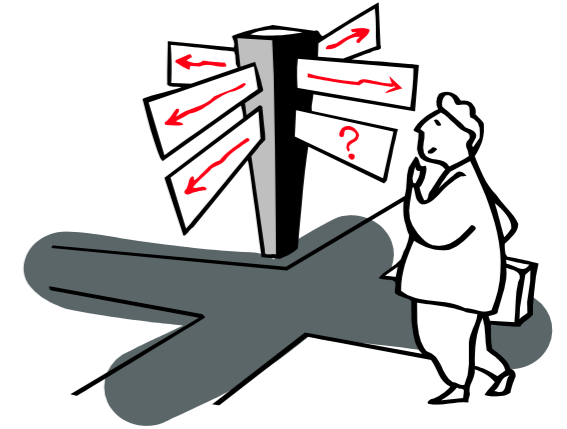


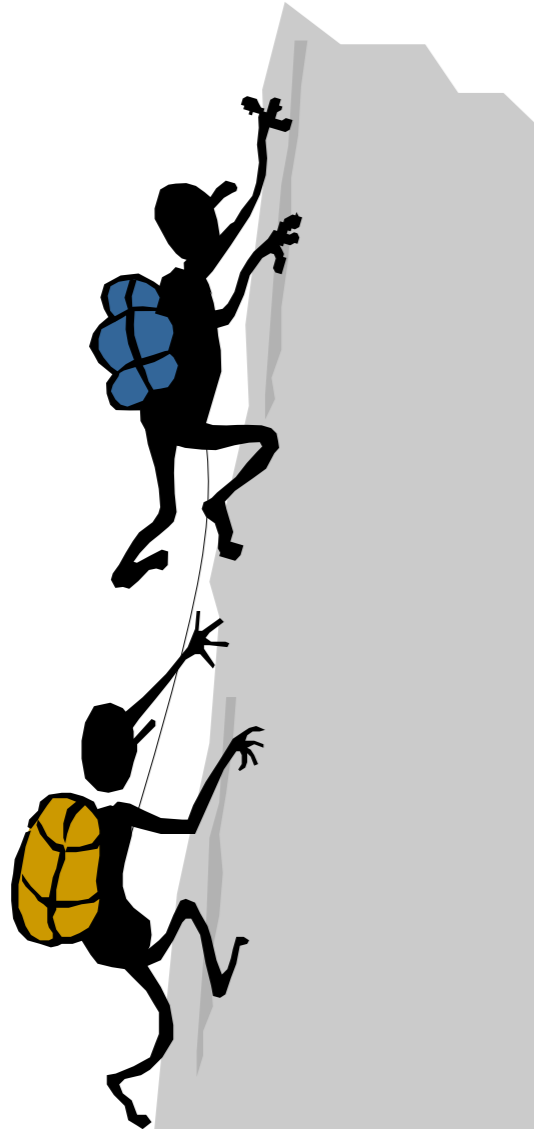
# 1. Praktisch

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



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

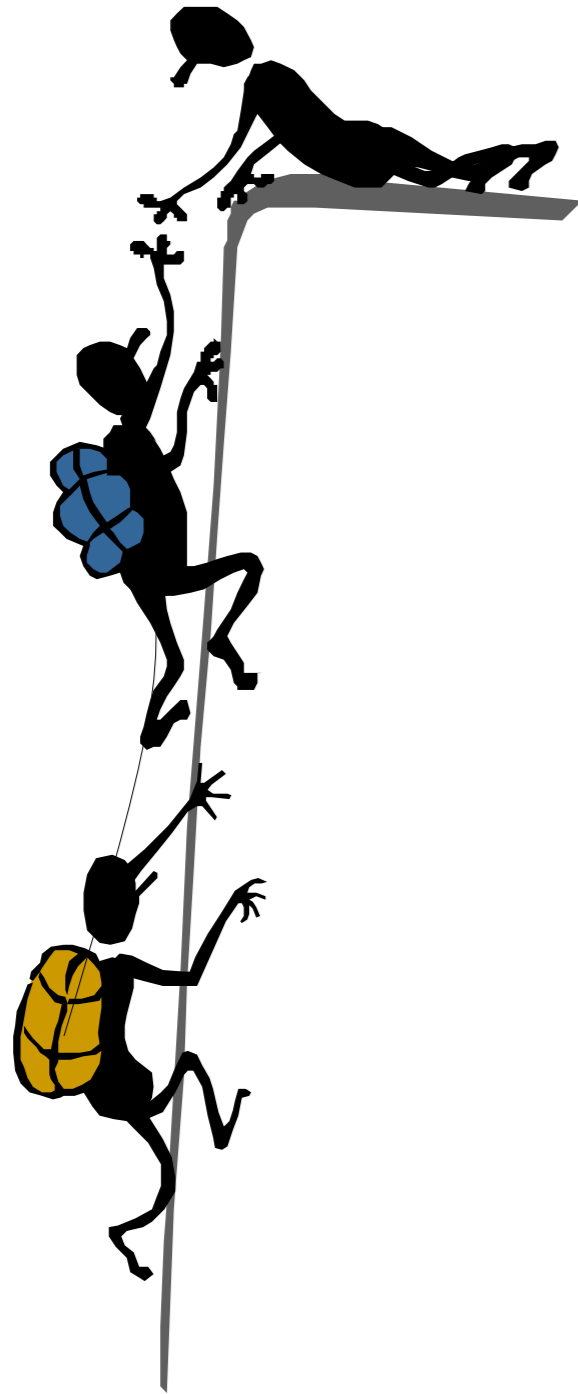
# Doel



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

# Contactpersonen



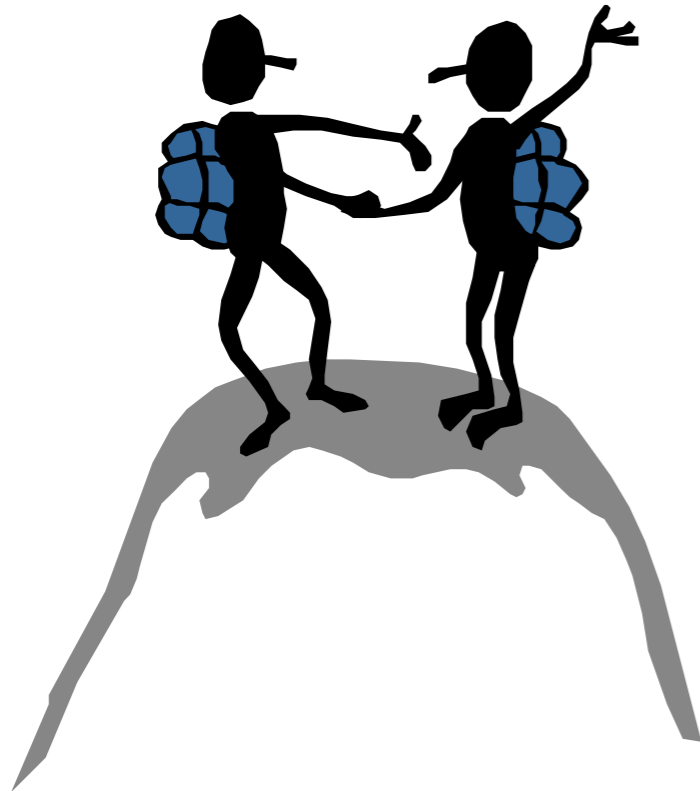
## Docent

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

## Assistenten

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

# Inhoud



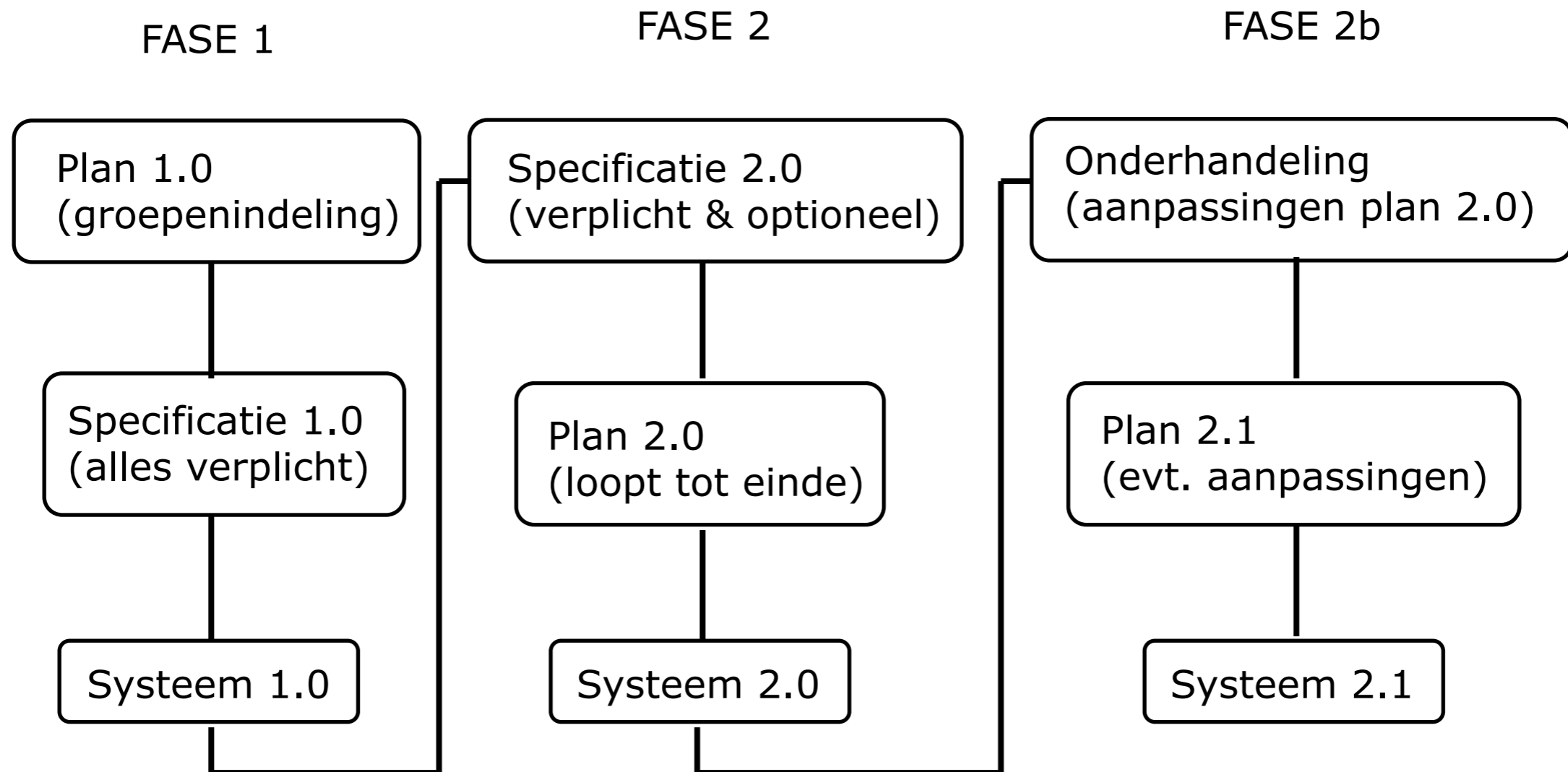
## Project

- 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

# Opbouw



# 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			Plan 2.1	
12				
13				
...	*Projectverdediging (finaal)*		Systeem 2.1	

- *Calculus*
- *Computer Graphics*
- *Talen & Automaten*

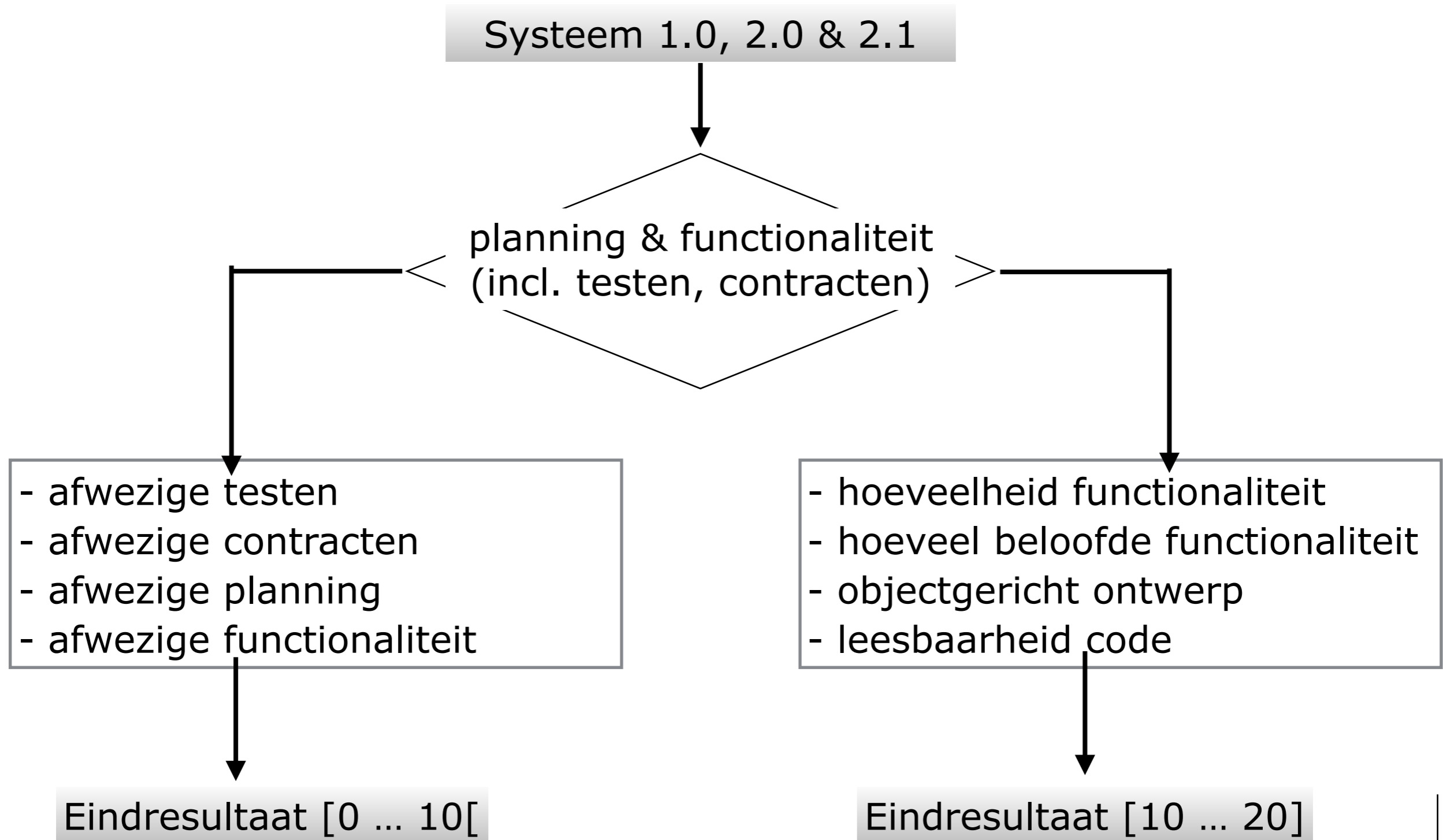
# Tijdsbesteding

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

# Eindbeoordeling





# 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
  - + betrapt ⇒ fraude
  - + bibliotheken (o.a. graphics) zijn toegelaten

# Fraude ?



Examenvorm = Project

- + programma code kopiëren / bekijken  $\approx$  Afkijken
- + programma code doorgeven  $\approx$  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

