

Modulbezeichnung (eng.)	Entwurfsmuster (Design Patterns)	
Semester	WPM	
ECTS-Punkte (Dauer)	2,5 (1 Semester)	
Art	Wahlpflichtmodul	
Studentische Arbeitsbelastung	35 h Kontaktzeit + 40 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen		
Verwendbarkeit	BaMT	
Prüfungsform und -dauer	Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen	
Lehr- und Lernmethoden	Seminar	
Modulverantwortlicher	M. Rauschenberger	
Qualifikationsziele	Die Studierenden haben die wichtigsten Entwurfsmuster für die Software-Entwicklung (z.B. Observer, Command, Strategy, Facade, Iterator, MVC) kennen gelernt und sind in der Lage diese bei eigenen Softwareprojekten praktisch anzuwenden.	
Lehrinhalte	Die Studierenden üben objektorientierte Entwurfsmethoden am Beispiel eigener, interaktiver Anwendungen. Die Studierenden können ein Entwurfsproblem selbst in gängige Entwurfsmuster zerlegen und diese auch implementieren. Sie denken sich konsequent in objektorientierte Entwürfe ein. Sie trainieren die Erzeugung von wartbarem Code.	
Literatur	Reas, Fry: Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists Shiffman: The Nature of Code Freeman, Robson: Head First Design Patterns Hunt: Der pragmatische Programmierer Fowler: Refactoring	
Lehrveranstaltungen		
Dozent	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
N. N.	Entwurfsmuster	2