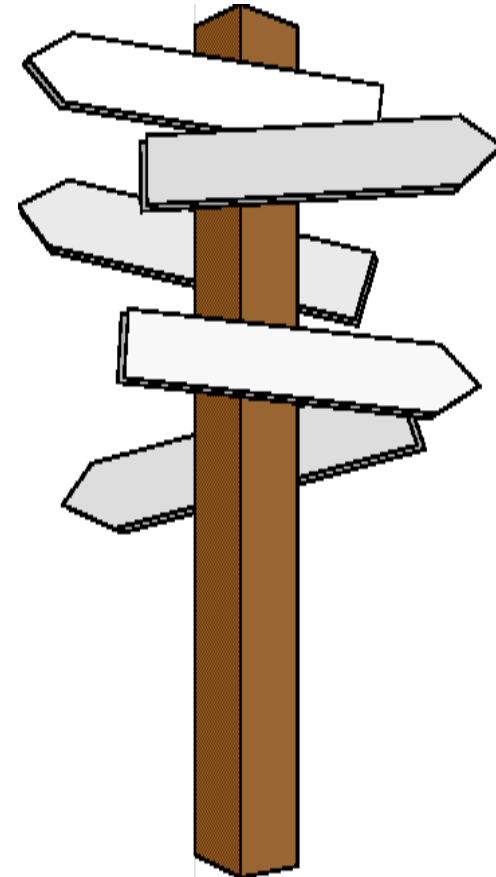


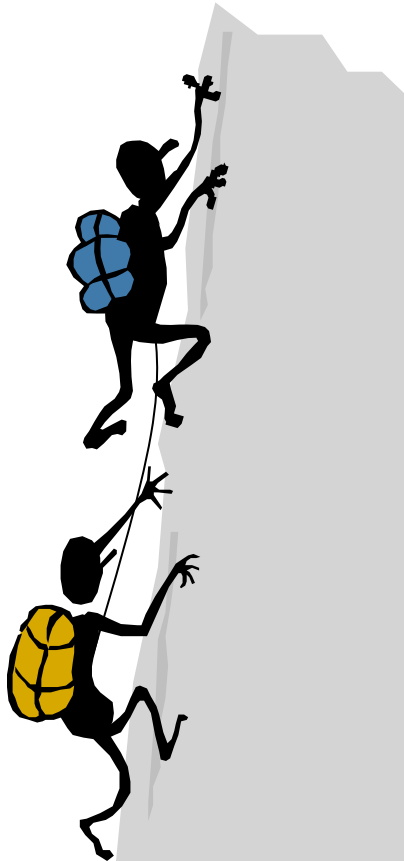
# 1.Praktisch

- Doel
- Contactpersonen
- Inhoud
- Opbouw
- Mijlpalen
- Tijdsbesteding
- Eindbeoordeling
- Spelregels
- Cursusmateriaal



*<http://www.lore.ua.ac.be/Teaching/SE1BAC/>*

## Doel



Een eerste *ervaring verwerven* ...

- doen, niet kijken hoe het gedaan wordt

in het *zelf realiseren* ...

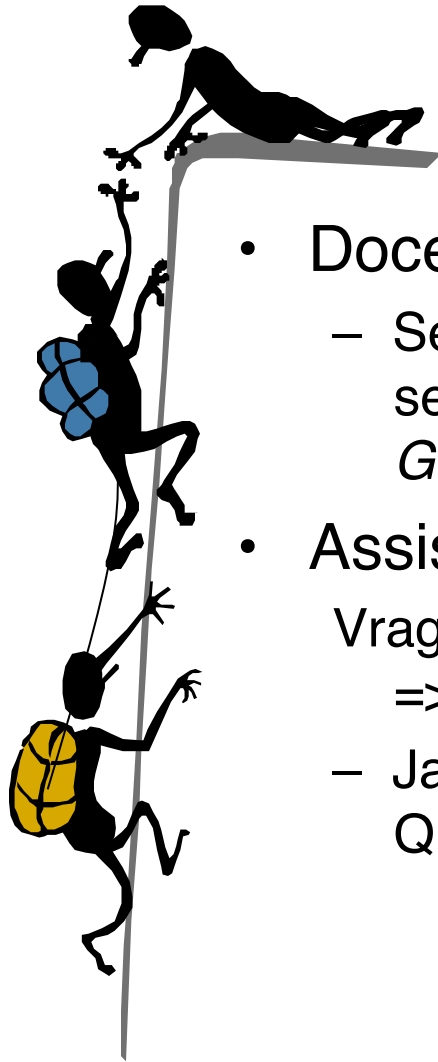
- zelf doen ... weliswaar in groepjes van 2

van een *software oplossing* ...

- informatica doen: jullie interesse

voor een *niet-triviaal probleem* ...

- een onderdeel van een groter geheel

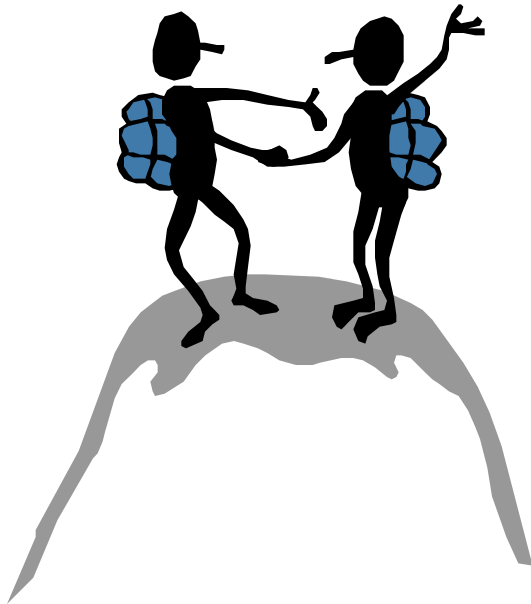


## Contactpersonen

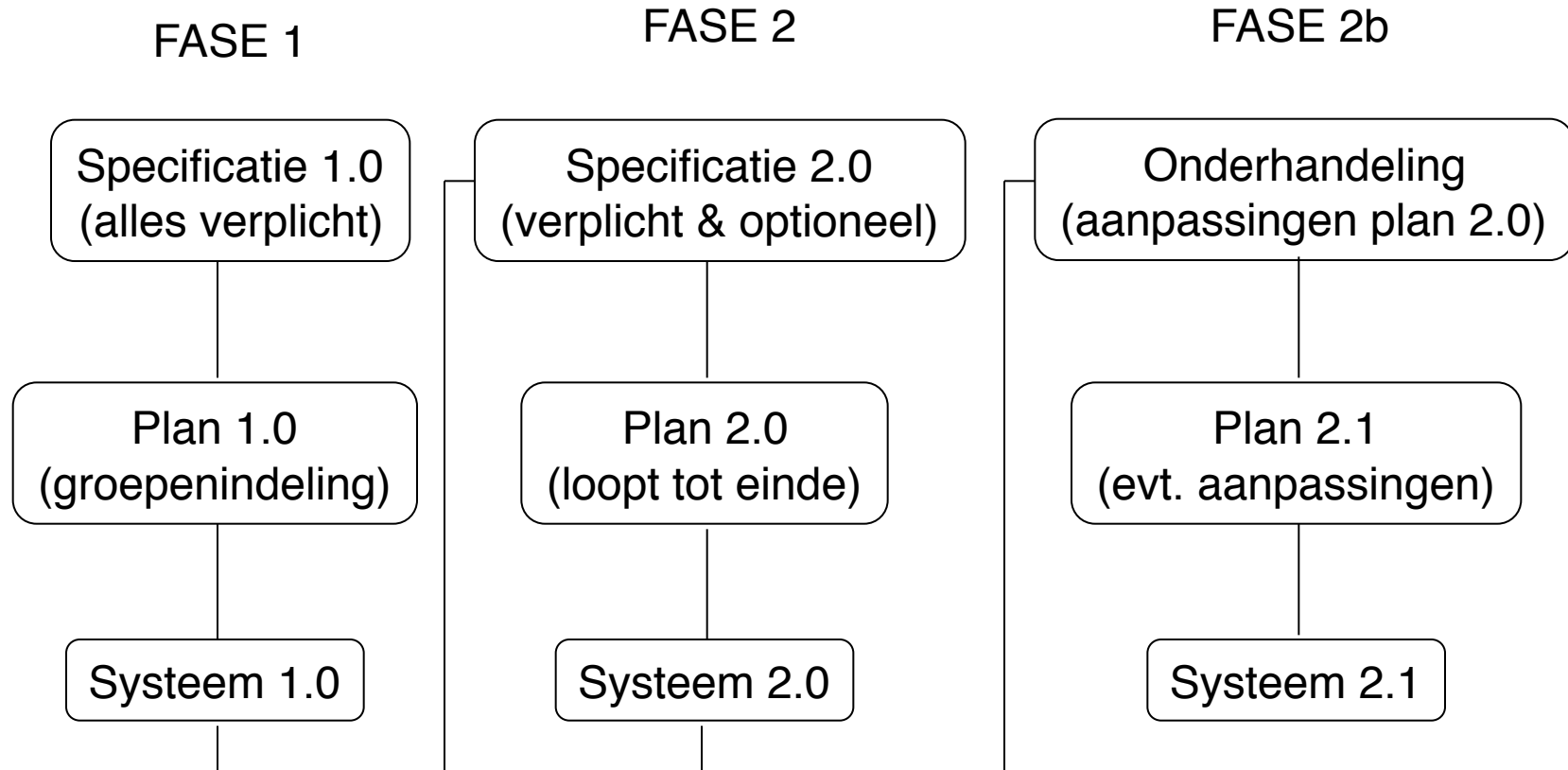
- Docent
  - Serge Demeyer (Middelheim - G106b)  
serge.demeyer@ua.ac.be  
*GEEN bijlagen in e-mail*
- Assistenten (Middelheim - G305)  
Vragen tijdens uren practicum  
=> de practica zalen zijn gereserveerd !
  - Jan.Vlegels@ua.ac.be
  - Quinten.Soetens@ua.ac.be

## 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



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

- Calculus
- Computer Graphics
- Gegevensstructuren
- Inleiding C++

## Tijdsbesteding

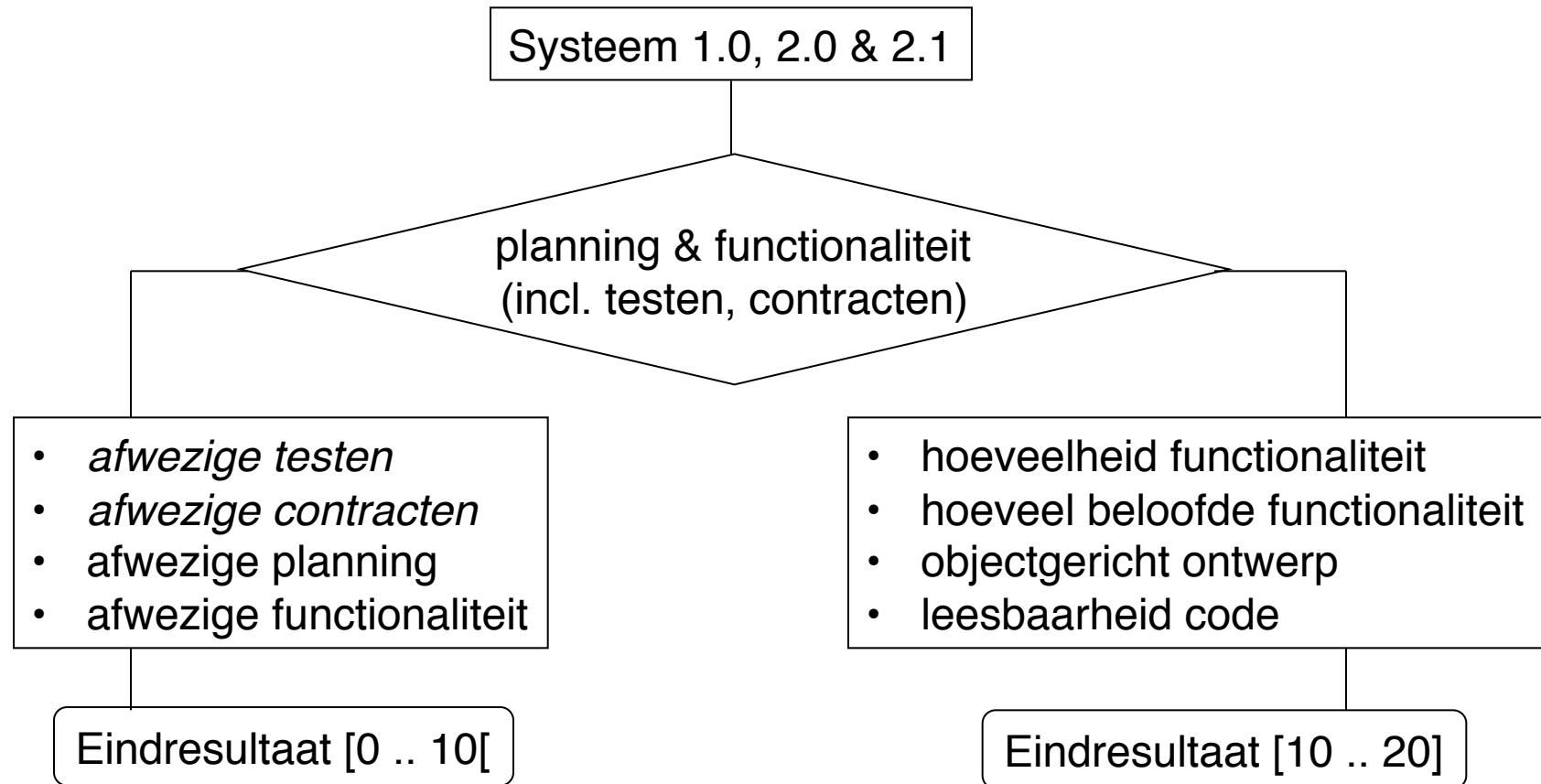
15u theorie	x 2	=> 30u extra studietijd	30
60u oefeningen	x 1.5	=> 90u extra studietijd	150
TOTAAL		=> "werktijd"	180

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

- verboden werk te kopiëren
  - betraapt => fraude
- 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

## Cursusmateriaal

- Kopies van de transparanten + alle andere informatie  
<http://www.lore.ua.ac.be/Teaching/SE1BAC/>
- Zie ook Blackboard
  - schrijf in op de “mailing list”
- 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*