
14 Team: Wo, wann und wie diskutieren wir Design und Architektur?

14.4 Übungsaufgaben

Lösen Sie folgende Aufgaben im Team:

1. Versuchen Sie die nächsten drei Probleme in jeweils einer Quick Design Session zu lösen. Halten Sie sich dabei möglichst an das oben skizzierte Vorgehen (Einberufen, Ergebnisfinden, Kommunizieren). Schreiben Sie am Schluss kurz Ihre Erfahrungen auf und bewerten Sie danach gemeinsam, wie Sie das Vorgehen in Ihrem Projekt nutzen können. (Zeitbedarf jeweils ca. 30-45 Minuten)
2. Nachdem Sie an mehreren Quick Design Sessions teilgenommen haben, versuchen Sie eine Bewertung, für welche Probleme sich diese Art gut und für welche sie sich weniger gut eignet. (Zeitbedarf ca. 40-60 Minuten)
3. Wählen Sie sich zwei Programmieraufträge aus und führen Sie sie nach dem testgetriebenen Entwicklungsrhythmus im Paar durch. (Zeitbedarf ca. 40-60 Minuten)
4. Bewerten Sie gemeinsam Ihre Erfahrungen mit testgetriebenem Entwurf. Benennen Sie die Vor- und Nachteile. Charakterisieren Sie dazu die Schnittstelle des geschriebenen produktiven Quelltextes. (Zeitbedarf ca. 20-30 Minuten)
5. Haben Sie ein Schema fachlicher Klassen modelliert, können Sie nach FDD Klassenverantwortliche benennen und diese je Feature einen Entwurf machen lassen. Wählen Sie ein möglichst kleines Feature und binden Sie mindestens einen Rückkopplungszyklus mit Implementierung ein. (Zeitbedarf ca. 3-6 Tage)
6. Reflektieren Sie das Vorgehen mittels Entwurf je Feature, indem Sie zumindest die Aspekte Verantwortlichkeit, Kommuni-

kation, Schnittstelle und Interaktion der Klassen untersuchen.
(Zeitbedarf ca. 30-60 Minuten)