Prüfungssituationen für LU01

A1G:	
Ich kann aus einer einfachen Situationsbeschreibung auf mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden schliessen.	Gegeben ist die Textbeschreibung einer einfachen Situation. Diese wird als Klassendiagramm mit entsprechenden Attributen und Methoden aufskizziert.
	…
A1F:	
Ich kann unter Berücksichtigung von Delegation mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden aus einer einfachen Situationsbeschreibung eruieren und diese abbilden.	Gegeben ist die Textbeschreibung einer komplexeren Situation. Aus dieser werden Klassen und deren Verantwortlichkeiten identifiziert und beschrieben.
	Aus einer Liste von Funktionen und Tätigkeiten kann eine Zuordnung von Funktion zu Tätigkeit vorgenommen werden. Weiter kann festgelegt werden, welche Funktion eine Tätigkeit delegiert und an wen.
	…
B1G:	
Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen)	Ein Klassendiagramm (oder Teile davon) in Code übersetzen und vice versa.
	Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben.
	…
B1F:	
Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm)	Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren.
	Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen.
	…
E1G:	
Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend implementieren.	Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren.
	…

© René Probst

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m320/test/lu01/start

Last update: **2026/08/30 14:06**