

# Ooad Multiple Choice Question With Answer

Right here, we have countless ebook Ooad Multiple Choice Question With Answer and collections to check out. We additionally meet the expense of variant types and as well as type of the books to browse. The within acceptable limits book, fiction, history, novel, scientific research, as without difficulty as various new sorts of books are readily easy to get to here.

As this Ooad Multiple Choice Question With Answer, it ends up mammal one of the favored book Ooad Multiple Choice Question With Answer collections that we have. This is why you remain in the best website to look the amazing ebook to have.

Preemptive and Nonpreemptive Goal Programming Stefanie Hain 2007 Studienarbeit

aus dem Jahr 2003 im Fachbereich BWL - Unternehmensforschung, Operations Research, Note: 1,7, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg (Wirtschaftsinformatik und Operations Research), Veranstaltung: Operations Research, Sprache: Deutsch, Abstract: Die Geschichte der Mathematik beruht auf dem Versuch die komplexe Realität durch mathematische Modelle darzustellen und zu erklären. Zumeist kann nur eine Annäherung an die reale Lösung unter Vernachlässigung schwer kalkulierbarer Bestandteile erzielt werden. Dabei werden einige Faktoren vernachlässigt, die zu geringen Abweichungen führen. Ursache dieser Simplifikation ist die Problematik der zeitintensiven Berechnung und der zusätzlichen unberechenbaren kritischen Einflüsse. In einem Zeitalter, in dem der kleinste Wirtschaftsvorsprung zählt, ist es von grosser Bedeutung eine möglichst genaue Planung durchzuführen. Deswegen sollte das zu Grunde liegende mathematische Modell die Gegebenheiten der realen Welt" so genau wie möglich beschreiben. Aus Zeit- und Kostengründen ist jedoch auf eine vollständige Abdeckung des Problems zu verzichten. Ziel sollte es sein, einen Ansatz mit angemessener Präzision unter Berücksichtigung von Zeitrestriktion zu verfolgen. So bietet auch das Goal Programming eine Anpassung an die tatsächlichen wirtschaftlichen Vorgänge. Dabei wird eine Optimierung unter Berücksichtigung mehrerer Zielfunktionen angestrebt. Im Fokus liegt die Spezifizierung der Goals (Zielwerte der Funktionen) und Vergabe einer Prioritätsordnung für die Zielfunktionen. Das bedeutet, dass die Qualität der Lösung vom Entscheidungsträger abhängig ist. Ziel

ist es, die Methoden des Goal Programming zu erläutern und anhand von Beispielen zu verdeutlichen. Ferner wird ein Ausblick für praktische Anwendungen gegeben werden." Java for ColdFusion Developers Eben Hewitt 2003-01 Everything the ColdFusion pro needs to understand Java technology, install and run a Java Web server, write Java apps, and build and deploy JavaServer Pages is in this workbook. Includes practical coverage with loads of code and tips especially for the ColdFusion developer.

Effektiv Java programmieren Joshua Bloch 2002-01

Computerworld 2001-08-06 For more than 40 years, Computerworld has been the leading source of technology news and information for IT influencers worldwide. Computerworld's award-winning Web site (Computerworld.com), twice-monthly publication, focused conference series and custom research form the hub of the world's largest global IT media network.

Der rational unified process Philippe Kruchten 1999

Object Oriented Systems Development Ali Bahrami 1999 Covers O-O concepts, tools, development life cycle, problem solving, modeling, analysis, and design, while utilizing UML (Unified Modeling Language) for O-O modeling. UML has become the standard notation for modeling O-O systems and is being embraced by major software developers like Microsoft and Oracle.

Network World 2001-08-06 For more than 20 years, Network World has been the premier provider of information, intelligence and insight for network and IT executives

responsible for the digital nervous systems of large organizations. Readers are responsible for designing, implementing and managing the voice, data and video systems their companies use to support everything from business critical applications to employee collaboration and electronic commerce.

Patterns für Enterprise-Application-Architekturen Martin Fowler 2003

SOFTWARE TESTING : A Practical Approach SANDEEP DESAI 2016-01-30 This thoroughly revised and updated book, now in its second edition, intends to be much more comprehensive book on software testing. The treatment of the subject in the second edition maintains to provide an insight into the practical aspects of software testing, along with the recent technological development in the field, as in the previous edition, but with significant additions. These changes are designed to provide in-depth understanding of the key concepts. Commencing with the introduction, the book builds up the basic concepts of quality and software testing. It, then, elaborately discusses the various facets of verification and validation, methodologies of both static testing and dynamic testing of the software, covering the concepts of structured group examinations, control flow and data flow, unit testing, integration testing, system testing and acceptance testing. The text also focuses on the importance of the cost-benefit analysis of testing processes, test automation, object-oriented applications, client-server and web-based applications. The concepts of testing commercial off-the-shelf (COTS) software as well as object-oriented testing have been described in detail.

Finally, the book brings out the underlying concepts of usability and accessibility testing. Career in software testing is also covered in the book. The book is intended for the undergraduate and postgraduate students of computer science and engineering for a course in software testing.

Blockchain für Dummies Tiana Laurence 2019-08-16 Die Blockchain-Technologie verspricht, den Finanzmarkt, die Versicherungsbranche, das Supply-Chain-Management und andere Branchen zu revolutionieren. Aber Sie müssen kein Tech-Nerd sein, um die Blockchain zu verstehen. Dieses Buch erklärt die Grundlagen und wichtige Anwendungen wie Kryptowährungen und Smart Contracts. Reale Beispiele machen deutlich, wie Blockchains funktionieren und wo ihr Mehrwert liegt. Erstellen Sie eine eigene Blockchain, schauen Sie sich die wichtigsten Blockchain-Anbieter an, erkennen Sie das Disruptionspotenzial für eingesessene Industrien und vieles mehr.

UML 2 Für Dummies Michael Jesse Chonoles 2003-11-01 Meinen Sie nicht auch, dass man beim objektorientierten Programmieren schnell den Überblick verlieren kann? Nicht mit Unified Modeling Language und diesem Buch! Michael J. Chonoles und James A. Schardt zeigen Ihnen, wie Sie UML auf die unterschiedlichen Systeme und Problemstellungen anwenden. Viele Fälle aus den verschiedenen Businessbereichen geben eine Vorstellung von den praktischen Einsatzbereichen und stehen Ihnen hilfreich zur Seite, eigene Anwendungen zu konstruieren und zu visualisieren. Tauchen Sie mit der aktuellsten Version 2.0 tief ins Objekt-, Komponenten- und dynamische

Modeling ein und erhalten Sie darüber hinaus sehr viel Know-how zu Softwareentwicklung und -Design mit UML. Sie erfahren: \* Welche Grundlagen der UML es gibt und wie man sie benutzt \* Wie Sie ein Modell mit Hilfe der UML erstellen, und was man mit Klassen, Objekten, Assoziationen, Vererbungen und Generalisierungen anfängt \* Wieso Use Cases so großartig für die Organisation Ihrer Produkte und Ihrer Systeme sind \* Wie die verschiedenen Arten von Interaktionsdiagrammen in Aktion aussehen, und wie Sie diese zu Lösungen, Mustern oder Frameworks kombinieren \* Wie Sie Zustandsdiagramme entwickeln und ein System entwerfen, in dem Sie Systempläne, Packages und Untersysteme benutzen

#S/B Te - Math Advantage Gr 3 Vol 2 Harcourt Brace Publishing 1997-08-13

Math Advantage Grace M. Burton 1999

Refactoring to patterns Joshua Kerievsky 2005

Datenintensive Anwendungen designen Martin Kleppmann 2018-11-26 Daten stehen heute im Mittelpunkt vieler Herausforderungen im Systemdesign. Dabei sind komplexe Fragen wie Skalierbarkeit, Konsistenz, Zuverlässigkeit, Effizienz und Wartbarkeit zu klären. Darüber hinaus verfügen wir über eine überwältigende Vielfalt an Tools, einschließlich relationaler Datenbanken, NoSQL-Datenspeicher, Stream- und Batchprocessing und Message Broker. Aber was verbirgt sich hinter diesen Schlagworten? Und was ist die richtige Wahl für Ihre Anwendung? In diesem praktischen und umfassenden Leitfaden unterstützt Sie der Autor Martin Kleppmann

bei der Navigation durch dieses schwierige Terrain, indem er die Vor- und Nachteile verschiedener Technologien zur Verarbeitung und Speicherung von Daten aufzeigt. Software verändert sich ständig, die Grundprinzipien bleiben aber gleich. Mit diesem Buch lernen Softwareentwickler und -architekten, wie sie die Konzepte in der Praxis umsetzen und wie sie Daten in modernen Anwendungen optimal nutzen können. Inspizieren Sie die Systeme, die Sie bereits verwenden, und erfahren Sie, wie Sie sie effektiver nutzen können Treffen Sie fundierte Entscheidungen, indem Sie die Stärken und Schwächen verschiedener Tools kennenlernen Steuern Sie die notwendigen Kompromisse in Bezug auf Konsistenz, Skalierbarkeit, Fehlertoleranz und Komplexität Machen Sie sich vertraut mit dem Stand der Forschung zu verteilten Systemen, auf denen moderne Datenbanken aufbauen Werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen der wichtigsten Onlinedienste und lernen Sie von deren Architekturen

Computerworld 1999-12-13 For more than 40 years, Computerworld has been the leading source of technology news and information for IT influencers worldwide. Computerworld's award-winning Web site (Computerworld.com), twice-monthly publication, focused conference series and custom research form the hub of the world's largest global IT media network.

SOFTWARE TESTING SANDEEP DESAI 2012-01-19 This concise text provides an insight into practical aspects of software testing and discusses all the recent technological developments in this field including quality assurance. The book also

illustrates the specific kinds of problems that software developers often encounter during development of software. The book first builds up the basic concepts inherent in the software development life cycle (SDLC). It then elaborately discusses the methodologies of both static testing and dynamic testing of the software, covering the concepts of structured group examinations, control flow and data flow, unit testing, integration testing, system testing and acceptance testing. The text also focuses on the importance of the cost–benefit analysis of testing processes. The concepts of test automation, object-oriented applications, client-server and web-based applications have been covered in detail. Finally, the book brings out the underlying concepts of commercial off-the-shelf (COTS) software applications and describes the testing methodologies adopted in them. The book is intended for the undergraduate and postgraduate students of computer science and engineering for a course in software testing. KEY FEATURES : Provides real-life examples, illustrative diagrams and tables to explain the concepts discussed. Gives a number of assignments drawn from practical experience to help the students in assimilating the concepts in a practical way. Includes model questions in addition to a large number of chapter-end review questions to enable the students to hone their skills and enhance their understanding of the subject matter.

Entwurfsmuster verstehen Alan Shalloway 2003

UML 2 und Patterns angewendet - objektorientierte Softwareentwicklung Craig Larman



2005 Dieses Lehrbuch des international bekannten Autors und Software-Entwicklers Craig Larman ist ein Standardwerk zur objektorientierten Analyse und Design unter Verwendung von UML 2.0 und Patterns. Das Buch zeichnet sich insbesondere durch die Fähigkeit des Autors aus, komplexe Sachverhalte anschaulich und praxisnah darzustellen. Es vermittelt grundlegende OOA/D-Fertigkeiten und bietet umfassende Erläuterungen zur iterativen Entwicklung und zum Unified Process (UP). Anschliessend werden zwei Fallstudien vorgestellt, anhand derer die einzelnen Analyse- und Designprozesse des UP in Form einer Inception-, Elaboration- und Construction-Phase durchgespielt werden

Design of a Medical Image Data Warehouse for Epilepsy Diagnosis and Research Kent Soo Hoo (Jr) 2002

Softwareentwicklung von Kopf bis Fuss Dan Pilone 2008-07-15 Was lernen Sie mit diesem Buch? Haben Sie sich schon einmal gefragt, was es mit testgetriebener Entwicklung auf sich hat? Oder auf welcher Basis es die richtig guten Consultants schaffen, gewaltige Stundensätze zu kassieren? Vielleicht sind Sie auch gerade an dem Punkt, an dem Sie Ihre Builds automatisieren wollen, Ihren Code in eine Versionskontrolle füttern, einem Refactoring unterziehen oder mit ein paar Entwurfsmustern anreichern wollen. Egal: Wenn Sie mit diesem Buch fertig sind, werden Sie ganz selbstverständlich Ihre Burndown-Rate verfolgen, den Durchsatz Ihres Teams berücksichtigen und sich erfolgreich Ihren Weg durch Anforderungen,

Entwurf, Entwicklung und Auslieferung iterieren. Wieso sieht dieses Buch so anders aus? Wir gehen davon aus, dass Ihre Zeit zu kostbar ist, um mit neuem Stoff zu kämpfen. Statt Sie mit Bleiwüstentexten langsam in den Schlaf zu wiegen, verwenden wir für Softwareentwicklung von Kopf bis Fuß ein visuell und inhaltlich abwechslungsreiches Format, das auf Grundlage neuester Forschungsergebnisse im Bereich der Kognitionswissenschaft und der Lerntheorie entwickelt wurde. Wir wissen nämlich, wie Ihr Gehirn arbeitet.

Use Cases effektiv erstellen Alistair Cockburn 2010-09 Alistair Cockburn beschreibt ausführlich, was Uses Cases sind, welche Bestandteile hineingehören und wie man sie strukturieren sollte. Besonders nützlich sind seine Erörterungen, wie man mit großen Mengen von Use Cases umgeht. Im zweiten Teil seines Buchs geht Cockburn auf verschiedene praktische Probleme ein. Es geht um Fragen wie "Woran erkennen wir, dass wir fertig sind?" oder "Wie fügen sich Use Cases in den Gesamtprozess ein?". Im dritten Teil werden die wichtigsten Themen noch einmal als knappe Referenz zusammengefasst.

Code Complete - Deutsche Ausgabe Steve McConnell 2005-01 Dieses Buch ist die deutsche Übersetzung eines Klassikers der Programmierliteratur von Steve McConnell. Seine mit vielen Preisen ausgezeichneten Bücher helfen Programmierern seit Jahren, besseren und effizienteren Code zu schreiben. Das Geheimnis dieses Buches liegt in der Art, wie der Autor das vorhandene Wissen über Programmiertechniken aus

wissenschaftlichen Quellen mit den Erfahrungen aus der taglichen praktischen Arbeit am Code zusammenführt und daraus die wesentlichen Grundvoraussetzungen der Softwareentwicklung und die effektivsten Arbeitstechniken ableitet. Verständliche Beispiele und klare Anleitungen vermitteln dem Leser dieses Wissen auf unkomplizierte Weise. Dieses Buch informiert und stimuliert, ganz gleich, wie viel sie bereits über Programmierung wissen, welche Entwicklungsumgebung und Sprache sie bevorzugen und welche Arten von Anwendungen sie normalerweise programmieren.

Ajax von Kopf bis Fuß Brett McLaughlin 2006

JavaScript Patterns Stoyan Stefanov 2011-05-31 Wie entwickelt man eine gute JavaScript-Anwendung? Dieses Buch hilft Ihnen mit unzähligen Programmier-Mustern und Best Practices dabei, die Frage zu beantworten. Wenn Sie ein erfahrener Entwickler sind, der Probleme im Umfeld von Objekten, Funktionen und Vererbung lösen will, dann sind die Abstraktionen und Code-Vorlagen in diesem Buch ideal – egal, ob Sie eine Client-, Server- oder Desktop-Anwendung mit JavaScript erstellen. Dieses Buch wurde vom JavaScript-Experten Stoyan Stefanov geschrieben – Senior Yahoo! Technical und Architekt von YSlow 2.0, einem Tool zum Optimieren der Webseiten-Performance. Sie finden in JavaScript Patterns praktische Ratschläge für das Implementieren jedes beschriebenen Musters und ergänzend dazu viele nützliche Beispiele. Zudem lernen Sie Anti-Pattern kennen: häufig genutzte Programmier-

Ansätze, die mehr Probleme verursachen, als sie lösen.

Clean Code - Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code Robert C. Martin 2013-12-18 h2> Kommentare, Formatierung, Strukturierung Fehler-Handling und Unit-Tests Zahlreiche Fallstudien, Best Practices, Heuristiken und Code Smells Clean Code - Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code Aus dem Inhalt: Lernen Sie, guten Code von schlechtem zu unterscheiden Sauberen Code schreiben und schlechten Code in guten umwandeln Aussagekräftige Namen sowie gute Funktionen, Objekte und Klassen erstellen Code so formatieren, strukturieren und kommentieren, dass er bestmöglich lesbar ist Ein vollständiges Fehler-Handling implementieren, ohne die Logik des Codes zu verschleiern Unit-Tests schreiben und Ihren Code testgesteuert entwickeln Selbst schlechter Code kann funktionieren. Aber wenn der Code nicht sauber ist, kann er ein Entwicklungsunternehmen in die Knie zwingen. Jedes Jahr gehen unzählige Stunden und beträchtliche Ressourcen verloren, weil Code schlecht geschrieben ist. Aber das muss nicht sein. Mit Clean Code präsentiert Ihnen der bekannte Software-Experte Robert C. Martin ein revolutionäres Paradigma, mit dem er Ihnen aufzeigt, wie Sie guten Code schreiben und schlechten Code überarbeiten. Zusammen mit seinen Kollegen von Object Mentor destilliert er die besten Praktiken der agilen Entwicklung von sauberem Code zu einem einzigartigen Buch. So können Sie sich die Erfahrungswerte der Meister der Software-Entwicklung aneignen, die aus Ihnen einen besseren Programmierer machen werden – anhand

konkreter Fallstudien, die im Buch detailliert durchgearbeitet werden. Sie werden in diesem Buch sehr viel Code lesen. Und Sie werden aufgefordert, darüber nachzudenken, was an diesem Code richtig und falsch ist. Noch wichtiger: Sie werden herausgefordert, Ihre professionellen Werte und Ihre Einstellung zu Ihrem Beruf zu überprüfen. Clean Code besteht aus drei Teilen: Der erste Teil beschreibt die Prinzipien, Patterns und Techniken, die zum Schreiben von sauberem Code benötigt werden. Der zweite Teil besteht aus mehreren, zunehmend komplexeren Fallstudien. An jeder Fallstudie wird aufgezeigt, wie Code gesäubert wird – wie eine mit Problemen behaftete Code-Basis in eine solide und effiziente Form umgewandelt wird. Der dritte Teil enthält den Ertrag und den Lohn der praktischen Arbeit: ein umfangreiches Kapitel mit Best Practices, Heuristiken und Code Smells, die bei der Erstellung der Fallstudien zusammengetragen wurden. Das Ergebnis ist eine Wissensbasis, die beschreibt, wie wir denken, wenn wir Code schreiben, lesen und säubern. Dieses Buch ist ein Muss für alle Entwickler, Software-Ingenieure, Projektmanager, Team-Leiter oder Systemanalytiker, die daran interessiert sind, besseren Code zu produzieren. Über den Autor: Robert C. »Uncle Bob« Martin entwickelt seit 1970 professionell Software. Seit 1990 arbeitet er international als Software-Berater. Er ist Gründer und Vorsitzender von Object Mentor, Inc., einem Team erfahrener Berater, die Kunden auf der ganzen Welt bei der Programmierung in und mit C++, Java, C#, Ruby, OO, Design Patterns, UML

sowie Agilen Methoden und eXtreme Programming helfen.

Pattern-orientierte Software-Architektur Frank Buschmann 1998

Test Driven Development in Ruby Bala Paranj 2017-03-15 Learn the basics of test driven development (TDD) using Ruby. You will carry out problem domain analysis, solution domain analysis, designing test cases, and writing tests first. These fundamental concepts will give you a solid TDD foundation to build upon. Test Driven Development in Ruby is written by a developer for developers. The concepts are first explained, then a coding demo illustrates how to apply the theory in practice. At the end of each chapter an exercise is given to reinforce the material. Complete with working files and code samples, you'll be able to work alongside the author, a trainer, by following the material in this book. What You Will Learn Carry out problem domain analysis, solution domain analysis, designing test cases, and writing tests first Use assertions Discover the structure of a test and the TDD cycle Gain an understanding of minimal implementation, starter test, story test, and next test Handle refactoring using Ruby Hide implementation details Test precisely and concretely Make your code robust Who This Book Is For Experienced Ruby programmers or web developers with some prior experience with Ruby.

OOP Concepts Booster Rakesh Singh 2019-12-02 It's time to level up your programming skills! The one thing that giants like Apple, Microsoft and Facebook have in common is that they became tech powerhouses by following a simple principle; they

constantly capitalize on innovative concepts. If you want to create revolutionary software as they have, then you need to follow in their footsteps. That first step starts with mastering Object-Oriented Programming concepts! Here's how this book helps: Gain clarity on OOP nuances. Learn to leverage advanced OOP concepts to effectively build high-quality software. Write more maintainable and flexible code by adapting different OOP features. Enables COLLEGE students and FRESHERS to get industry-level knowledge in no time. Makes JOB SEEKER interviews surprisingly impressive. Following a simple but detailed question & answer format, this book also contains quick notes to enhance your coding skills for industry-level applications. The key difference between being a highly skilled programmer and a poor one is your ability to use fluid clean code. Take your coding skills to the next level with OOP Concepts Booster!

Das UML-Benutzerhandbuch Grady Booch 2006 In dieser - lang erwarteten - Überarbeitung zur Version 2.0 der umfassenden Einführung in UML bieten die Entwickler der Sprache - Grady Brooch, James Rumbaugh, Ivar Jacobsen - eine Einführung, die sich mit den Kernpunkten befasst. Ausgehend von einer Übersicht über UML wird die Sprache anhand der Vorstellung bestimmter Konzepte und Schreibweisen in jedem Kapitel Schritt für Schritt erläutert. Das Buch sorgt einerseits für einen umfassenden Überblick über alle Diagrammtypen sowie Elemente von UML in der zweiten Version und stellt andererseits den nötigen Praxisbezug her, um UML 2.0 effektiv für eigene Projekte einzusetzen. Die tief greifenden Erläuterungen und die an

Beispielen orientierte Herangehensweise der Autoren, sorgen für ein schnelles Verständnis des komplexen Themas.

Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß Eric Freemann 2015-03

Object-oriented programming with C++ M. P. Bhave 2004

Computerworld 1999-10-04 For more than 40 years, Computerworld has been the leading source of technology news and information for IT influencers worldwide. Computerworld's award-winning Web site (Computerworld.com), twice-monthly publication, focused conference series and custom research form the hub of the world's largest global IT media network.

Object oriented programming with C++ Mahesh Bhave This fully revised and indispensable edition of Object-Oriented Programming with C++ provides a sound appreciation of the fundamentals and syntax of the language, as well as of various concepts and their applicability in real-life problems. Emphasis has been laid on the reusability of code in object-oriented programming and how the concepts of class, objects, inheritance, polymorphism, friend functions, and operator overloading are all geared to make the development and maintenance of applications easy, convenient and economical.

Objektorientierte Analyse & Design von Kopf bis Fuss Brett D. McLaughlin 2007-05-15

Kluge Bücher über Objektorientierte Analyse & Design gibt es viele. Leider versteht man die meisten erst, wenn man selbst schon Profi-Entwickler ist... Und was machen



all die Normalsterblichen, die natürlich davon gehört haben, dass OOA&D dazu beiträgt, kontinuierlich tolle Software zu schreiben, Software, die Chef und Kunden glücklich macht - wenn sie aber nicht wissen, wie sie anfangen sollen? Sie könnten damit beginnen, dieses Buch zu lesen! Denn Objektorientierte Analyse & Design von Kopf bis Fuß zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie richtige OO-Software analysieren, entwerfen und entwickeln. Software, die sich leicht wiederverwenden, warten und erweitern lässt. Software, die keine Kopfschmerzen bereitet. Software, der Sie neue Features spendieren können, ohne die existierende Funktionalität zu gefährden. Sie lernen, Ihre Anwendungen flexibel zu halten, indem Sie OO-Prinzipien wie Kapselung und Delegation anwenden. Sie lernen, die Wiederverwendung Ihrer Software dadurch zu begünstigen, dass Sie das OCP (das Open-Closed-Prinzip) und das SRP (das Single-Responsibility-Prinzip) befolgen. Sie lernen, wie sich verschiedene Entwurfsmuster, Entwicklungsansätze und Prinzipien zu einem echten OOA&D-Projektlebenszyklus ergänzen, UML, Anwendungsfälle und -diagramme zu verwenden, damit auch alle Beteiligten klar miteinander kommunizieren können, und Sie die Software abliefern, die gewünscht wird. Diesem Buch wurden die neuesten Erkenntnisse aus der Lerntheorie und der Kognitionswissenschaft zugrunde gelegt - Sie können davon ausgehen, dass Sie nicht nur schnell vorankommen, sondern dabei auch noch eine Menge Spaß haben!

Implementation Patterns - Studentenausgabe

Kent Beck 2010

eXtreme Programming - Konzepte, Ziele und Methoden Björn Zeiger 2004-02-10  
Studienarbeit aus dem Jahr 2003 im Fachbereich Informatik - Programmierung, Note:  
1.7, Universität Paderborn (EIM), Veranstaltung: Seminar Refactoring in eXtreme  
Programming, Sprache: Deutsch, Abstract: Es handelt sich um eine grundsätzliche  
Einführung in das Modell zur Softwareentw. eXtreme Programming oder kurz XP.  
Neben der Vorstellung von Konzepten, Modellen und Zielen werden Beispiele aus der  
Praxis aufgeführt. Die Arbeit eignet sich hervorragend für einen Einstieg in das Thema  
und ist durch den Praxisbezug auch für Entscheider in der Industrie interessant. Das  
spiegelte sich auch in der Zusammensetzung der TN bei der Präsentation wider: rd.  
50% der über 100 TN kamen aus der Industrie.

Object Magazine 1996

Systems engineering mit SysML/UML Tim Weilkiens 2006

Entwurfsmuster Erich Gamma 2004