

CodeTable: An application for the planning, structuring and better understanding of code

Vorgaben

Code wird häufiger gelesen und interpretiert als angefertigt. Insbesondere in einer einführenden Vorlesung in die objektorientierte Programmierung kann den StudentInnen die Orientierung rasch verlorengehen. Diese Anwendung soll den Studierenden dabei helfen, grundsätzliche Codestrukturen und -zusammenhänge zu verstehen. Die Möglichkeit der Anwendung beschränkt sich jedoch nicht nur auf Erstsemester oder Codeanfänger, sondern kann auch dazu dienen, in Softwareteams einen digitalen Überblick über das gesamte Projekt zu schaffen und Aufgaben zu verteilen.

Zusammenfassung: Laden bereits vorhandener Programmier-Projekte, grafische Darstellung der einzelnen Klassen und Hierarchien, Planen neuer Code-Strukturen, Benennung von Klassen, Einsicht in bereits vorhandenen Code, Task-Zuweisung etc.

typ:

AdvancedSE

identifizier:

CodeDesk

beschreibung:

-

projektgruppe:

Dechant, Glücker, Fischbach

tangible:

yes

multitouch:

yes

multidevice:

no

network:

no

multiuser:

no

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/lehre/ws13/t_advancedse/projects/codetable

Last update: **28.10.2013 08:33**

