



**Vom Prototyp zur Endfassung,
die Bedeutung initialer Objektausprägung bei Entwurfsaufgaben**

Hans-Jürgen Hoffmann, Patrick Closhen

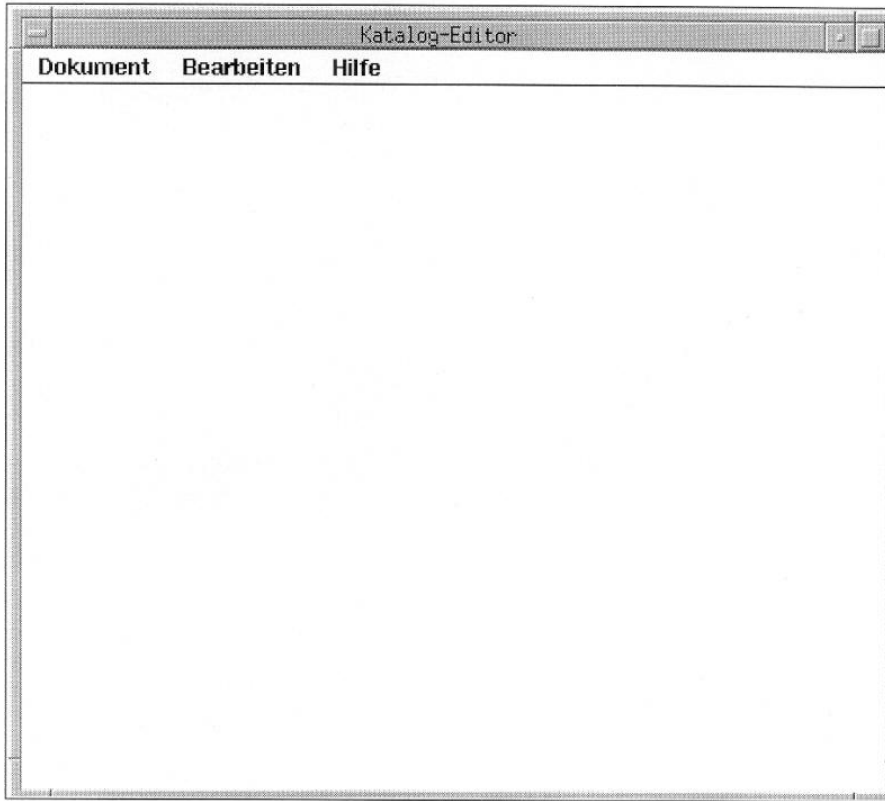
Technische Universität Darmstadt

FB Informatik, FG Programmiersprachen und Übersetzer

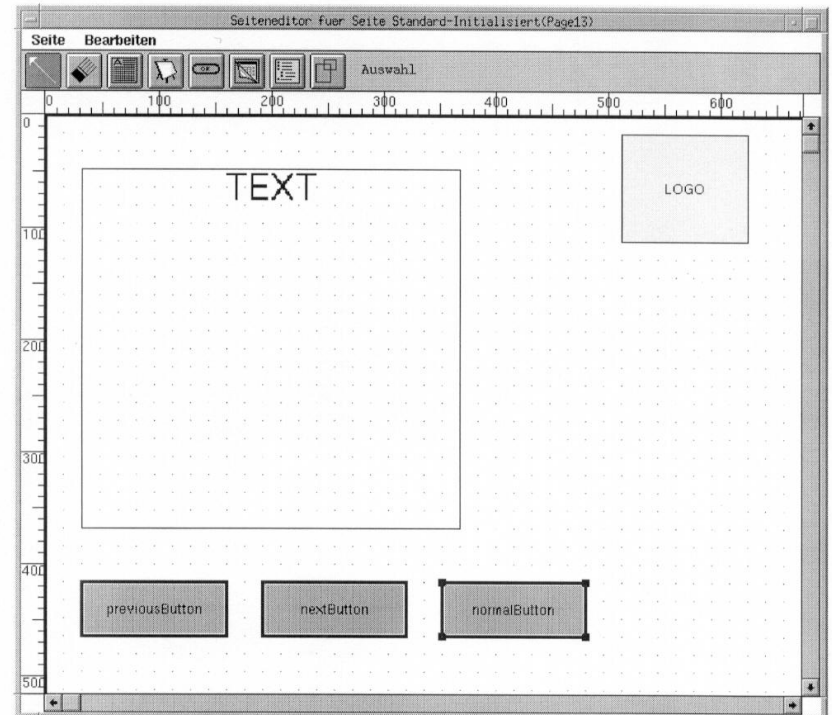
{hoffmann,closhen}@pu.informatik.tu-darmstadt.de

November 1997

- Interaktiver, *direktmanipulativer* Entwurf eines interaktionsfähigen Programms,
- ein leeres Entwurfsfenster?



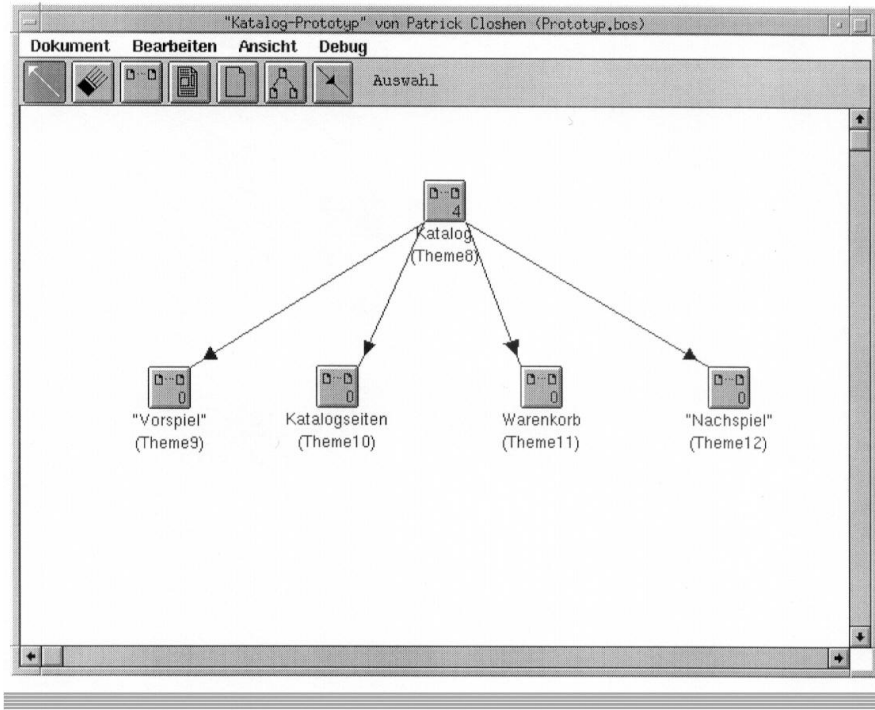
- Wie kommt der SASSI-Benutzer zum *Ur-Prototyp* eines Katalogs?
- Initialisierung für den **Plazierungseditor**



- Das kann es doch nicht sein !
- Ein Vorgehen, konkret an einem **Beispiel**, EPK-fix-Projekt ⁺⁾

⁺⁾ Das Projekt wurde vom BMBF unter 01 IS 250 gefördert.

- Wie kommt der SASSI-Benutzer zum *Ur-Prototyp* eines Katalogs?
- Initialisierung für den **Struktureditor**



Allgemeine Aussage

- Vom Ur-Prototyp zum individualisierten Prototyp und (möglicherweise in mehreren Schritten) zum Endprodukt, unter Kontrolle durch **das die Anwendungsdomäne modellierende Klassensystem**.
- **Arbeitsablauf**
- **Verteilte Arbeitsaufgaben** beim Entwurf
- **Objektidentifikation**
- **Versionierung**

A *Wiederverwenden* der OO-Technik

Vom (unvollständigen) Klassensystem einer Anwendungsdomäne durch Bilden von Unterklassen zur individuellen Situation, dann Ausprägen des Katalogs.

B *Ohne Klassensystem* durch direkte Manipulation vom (Ur-) Prototyp-Objekt weitere Prototypen-Objekte.

„multimediales Autorenwerkzeug“

C *Althergebrachte Methode*

Vorlage, Wegstreichen von Nicht-mehr-gebrauchtem, Hinzufügen entspr. neuer Anforderungen.

D *Kombination*