

Software Reuse

Sommersemester 2005

2. Übungsblatt

Aufgabe 1:

Erweitern Sie das in der Vorlesung begonnene Projekt *Diplomvorbereitung*.

- Definieren Sie für die Komponente *Database* ein Interface, so daß sie bei Bedarf ausgetauscht werden kann.
- Erzeugen Sie für diese Komponente einen *strong name* und installieren Sie sie in den *Global Assembly Cache*. Nutzen Sie diese *public assembly* nun mit den anderen Komponenten des Projektes.
- Stellen Sie diese Komponente auf einem Webserver (z.B. cip.uni-trier.de) zur Verfügung. Nutzen Sie diese *remote assembly* nun mit den anderen Komponenten.

Das in der Vorlesung entstandene Projekt kann unter:

<http://syssoft.uni-trier.de/systemsoftware/download/>

heruntergeladen werden

Aufgabe 2:

Suchen Sie sich aus der Literatur (z.B. Design Patterns; Gamma et al) vier noch nicht behandelte Design Patterns heraus. Definieren sie dafür je ein einfaches Beispiel und implementieren Sie es prototypisch. Als Programmiersprachen können, je nach persönlicher Vorliebe, C# oder Java verwendet werden. Falls der Aufgabenteil 1 gelöst wurde, sind für diesen Aufgabenteil nur zwei Design Patterns zu untersuchen.

Die Lösungen können am **15.06.05** zwischen 12:30 und 14:00 Uhr bei Daniel Görgen (H520) oder Hannes Frey (H519) vorgeführt werden.