

Objektorientierter Entwurf Im Großen: Werkzeug und Material

- Leitbilder für die Software-Entwicklung
- Werkzeug und Material
- Gegenstands- und Aspektklassen
- Konstruktion Interaktiver Werkzeuge

1 Werkzeug und Material

Software-Entwicklung benötigt Leitbilder

- ☞ Leitbilder sind sinnstiftend und handlungsleitend. Sie begrenzen den Lösungsraum. Sie werden verständlich durch Metaphern. (A. Roll)
- ☞ Sie eröffnen eine verbindliche, handlungsleitende Gestaltungsperspektive. (D. Corde)
- ☞ Sie sollen helfen, Arbeitsmittel menschengerecht und aufgabenangemessen zu gestalten. (P. Brödner)

2 Werkzeug und Material

Leitbilder und Metaphern für den Entwurf

Leitbild	Metaphern
Werkstatt Schreibtisch	Werkzeug und Material
Fabrik Fließband	Maschine Automat
Bürogebäude "Cyberspace"	Aktenpool, Postablage, Schwarzes Brett elektronische Konferenz, "virtual realities"

Leitbild **Inkubator** wurde mir erst Anfang 2000 bewusst. Vorher wollte ich nur CASE-Entwicklungsumgebung realisieren.

Inkubator

Brutschrank für Denk-Fraktale, Organisch gewachsen, Immunsystem, Evolution.

Interview

Rollenspiel, Ratespiel, Assistent, Mentor, Spickzettel, Denk-Verstärker.

Während der Vorlesung 1992 habe ich mir es so vorgestellt: der **User** kommuniziert mit dem **E-User** und nur der benutzt die **E-Werkzeuge**.

Metapher: Werkzeuge arbeiten auf Material