

aus H.Züllighoven:
"Das objektorientierte
Konstruktionshandbuch"
dpunkt.verlag 1998

Merkmal, auf das wir hinweisen wollen, ist die wertende Rollenverteilung, die ein Leitbild für die beteiligten Personengruppen, besonders für Entwickler und Anwender, mit sich bringt.

Abb. 2-15
Leitbilder in der
Softwareentwicklung

Leitbild	Gestaltungsziel	Rolle der Anwender	Rolle der Entwickler
Objektwelten	Objektorientierung unmittelbar auf den Entwurf übertragen	Impulsgeber, der die Objekte aktiviert	Schöpfer von Minwelten
Direkte Manipulation von Arbeitsgegenständen	bekannte Arbeitsgegenstände selbstverständlich manipulieren	Akteur, Bearbeiter	Konstrukteur von Artefakten
Fabrik	menschliche Arbeit automatisieren und kontrollieren	Maschinenbediener, Störfaktor	Maschinenbauer, Maschineneinrichter
Arbeitsplatz für eigenverantwortliche Expertentätigkeit	qualifizierte Arbeit durch geeigneten Arbeitsplatz unterstützen	eigenverantwortlicher Experte, der Fachsprache spricht	Werkzeugbauer, Arbeitsplatzgestalter

Inkubator

Denk-Fraktale finden und wachsen lassen.
Semantik des Problemraumes dem Computer beibringen.
Softwarekrise zu beenden.
Raum für positive Emergenz schaffen.
Erreichen
„der kritischen Masse“
wird wie Geburt
„des künstlichen Lebens“?

Vater,
Arbeitsgeber.

Mutter,
Lehrer.

**"neue Informatik":
-Technologie**

**Interview,
Ratespiel**

Wie im Ratespiel versucht der Computer rauszufinden, was für ein Problem er für den Mensch erledigen kann.

Muss sein Problem (WAS?) identifizieren.
Mit dem Computer **kommunizieren** bis der auch weiß um (WAS?) es geht.
Dann **befehlen**:
(WAS?) soll erledigt werden!
(WIE?) kann verborgen bleiben.

Die Interviews/ Ratespiele gestalten.
Die E-Werkzeuge für E-Assistenten einrichten/injizieren.
Die E-Werkzeuge brauchen nur die Fachkomponente zu implementieren.

**"neue Informatik":
-Produkte**