

Leitfaden Projektpräsentation

Folgend findet ihr einige Fragestellungen, die durch die Präsentation beantwortet werden sollen, sowie einige Hinweise zum Inhalt eurer Präsentation. Es muss nicht jede Einzelheit zwingend Teil der Präsentation werden. Die 5 Oberpunkte sollten sich aber alle in der Präsentation wiederfinden. Versucht einen "roten Faden" beizubehalten.

Vortragsdauer sollte bei etwa 30min liegen, danach ca. 15 Auswertung.

1. **Kurze** Einleitung („know your audience!“):
 - Wir haben ein Tool, das zur Lösung folgender Probleme beiträgt.
 - Kurze Beschreibung des Problems.
2. Stellt eure Library vor
 - Erläuterung des Klassendesigns und der Schnittstellen (API) gegen die programmiert werden kann.
 - Was muss ein Entwickler wissen der eure Library verwenden soll.
 - Warum ist das so wie es ist sinnvoll?
 - Zum Beispiel anhand eines UML-Diagramms (sollte lesbar fürs Publikum sein)
 - Nicht alle internen Details ins Diagramm sondern auf die Inhalte beschränken die ihr thematisiert weil sie erwähnenswert bzw. zum Verständnis notwendig sind.
 - Was waren Probleme, gibt es für Besonderheiten, Features, Bugs
 - Gibt es Interessante Problemlösungsansätze?
 - In der Regel **keine** Implementierungsdetails, es geht hier eher um die Konzepte. Ausnahmen, in denen es dennoch sinnvoll ist, kann es natürlich geben
3. Stellt eure Benutzerschnittstelle (CLI) vor
 - Wie verwendet man das CLI.
 - Welche Funktionalität bietet es?
 - Besonderheiten?
 - Fehlt noch etwas? (future work?)
4. Präsentiert exemplarisch einige Lösungen aus dem Protokoll um die Funktionalität und Leistungsfähigkeit eurer Software zu verdeutlichen (Evaluation).
 - Bereitet diese so auf, dass sie für einen Vortrag geeignet sind (Diagramme?)
 - Wie sind die Aufgaben mit eurer Benutzerschnittstelle zu realisieren?
 - Resultate der Laufzeitmessung, Speicherverbrauch, Vergleiche, etc.
 - **Grobe** Info zum Testsystem nicht vergessen.
5. Zusammenfassung: Welche Schlussfolgerungen kann man ziehen?