

## Leitfaden Projektpräsentation

Folgend findet ihr einige Fragestellungen, welche durch die Präsentation beantwortet werden sollen, sowie einige Hinweise zum Inhalt eurer Präsentationen. 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 zwischen 30min und 45min liegen.

1. Kurze Einleitung:
  - Wir haben ein Tool, dass zur Lösung folgender Probleme beiträgt.
2. Stellt eure Library vor
  - Erläuterung des Klassendesigns und der Schnittstellen (API) gegen die programmiert werden kann
    - Warum ist das so wie es ist sinnvoll?
  - Am besten mittels UML-Diagramm (sollte lesbar fürs Publikum sein)
    - Nicht alle klasseninternen Details ins UML sondern auf die Inhalte beschränken die ihr thematisiert, die erwähnenswert bzw. zum Verständnis notwendig sind.
  - Was waren Probleme
  - Was gibt es für Besonderheiten, Features, Bugs
  - 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/gui) vor
  - Welche Funktionalität bietet sie?
  - Besonderheiten?
  - Gab es Probleme?
  - Fehlt noch etwas? (Future Work?)
4. Präsentiert exemplarisch einige Lösungen aus dem Protokoll um die Funktionalität und Leistungsfähigkeit eurer Software zu verdeutlichen.
  - Bereitet diese auf, sodass sie für einen Vortrag geeignet sind
  - Wie ist das mit dem Userinterface zu realisieren?
  - Resultate der Laufzeitmessung, Speicherverbrauch, Vergleiche, etc.
    - Grobe Info zum Testsystem nicht vergessen
    - Es macht einen großen Unterschied ob es euer Programm auf einem Notebook oder einem Supercomputer 10min rechnet!
5. Welche Schlussfolgerungen kann man ziehen.