

## Softwaretechnik

Dr. Philip Mayer, Dipl. Medien-Inf. Lenz Belzner

**Aufgabe 1** Geben Sie eine Übersicht über verschiedene Arten von Pattern (Architektur, Design, Implementierung) an und erläutern Sie jeweils deren Anwendungsbereich.

**Aufgabe 2** Bearbeiten Sie folgende Aufgaben für die in der Vorlesung besprochenen Architektur-Pattern (Layered, MVC, Repository, Client/Server, SOA, P2P).

- Zu welcher Art von Software-Design-Pattern (siehe Aufgabe 1) gehört das Pattern?
- Geben Sie Kontext, Problemstellung(en) und Lösungsansatz des Pattern an.
- Stellen Sie das Pattern graphisch dar und erläutern Sie die dessen Funktionsweise. Wie werden die Problemstellungen gelöst?
- Erläutern Sie Vor- und Nachteile des Pattern.
- Finden Sie ein typisches Anwendungsbeispiel.