

## Überblick

Das aktuelle Schlagwort: Entwurfsmuster 1

Kapitelvorschau 6

# 1 Symmetrie & Software: Die Suche nach Entwurfsmustern 9

Erscheinungsformen der Symmetrie 12

Ebenmäßige Hardware –  
Krause Software 15

Erscheinungsformen der Software 17

Symmetrie und Ästhetik 23

Die Invarianten des guten Entwurfs 25

Wie entwirft man gute Software? 28

Was nun sind Entwurfsmuster? 31

Epilog: Wie lehren wir gutes Entwerfen? 34

# 2 Erfahrung vermitteln: eine neue Schreibkultur 37

Die Schraube, Vilfredo Pareto  
und die Wiederverwendung 41

Erfahrungswissen 45

Aufgabe versus Problem 46

Erfahrungswissen ordnen:  
eine Mustersystematik 48

Schreiben als Dienstleistung 63

Autoren-Werkstatt 66

Bewertung 77

Anhang

A ETHOS: ein Lehrmuster 81

B Hardware Design Patterns:  
Call for a Manifesto 93

# 3 Entwerfen und Dokumentieren mit Mustern 99

Motto „Literate Designing“ 102

Entwerfen mit Mustern 108

Muster ausprägen und finden 110

Praxisbeispiele 114

Dokumentieren mit Mustern 121

Hypertext-Dokumentation 125

Praxisbeispiele 126

Erfahrungen 130

Anhang

A OSEFA: eine mustergestützte  
Dokumentation 135

B EuroPloP:  
ein Workshop-Report 145

C SoDoM: eine Projektskizze 153

## Rückblick

Definitionen und Bewertung 163

Abk. 167

Literatur 169

Index 183

Buch-CD 191





<http://www.springer.com/978-3-540-65825-2>

Entwurfsmuster

Design Patterns in der objektorientierten  
Softwaretechnik

Quibeldey-Cirkel, K.

1999, XI, 195 S., Hardcover

ISBN: 978-3-540-65825-2