

Softwarearchitektur für Embedded Systeme



Beschreibung des Seminars

Die Teilnehmer lernen die Aufgaben, Werkzeuge und Methoden des Softwarearchitekten kennen und können nach dem Seminar strukturiert Softwarearchitekturen entwickeln und dokumentieren. Sie lernen die wichtigsten Architekturstile für Embedded Systeme und wie sie diese in Projekten anwenden können.

Alle vermittelten Kenntnisse werden in praktischen Übungen angewendet und vertieft.

Zielgruppe

Softwarearchitekten, Softwareentwickler,
Softwareprojektleiter, Systemarchitekten

Voraussetzungen

Fortgeschrittene Kenntnisse in der Softwareentwicklung sind erforderlich.

Erfahrung mit ROOM oder UML sind von Vorteil.

Englischkenntnisse sind erforderlich, da die Seminarunterlagen in englischer Sprache verfasst sind.

Inhalte des Seminars

Grundlagen Software Architektur (1. Tag)

- Was ist Software Architektur?
- Rolle und Schnittstellen des Architekten
- Anforderungen an Software Architekturen
- UML zur Dokumentation von Software Architekturen
- Entwurf von Software Architekturen
- Architektur Patterns
- Werkzeuge des Software Architekten

Embedded Software Architektur (2. Tag)

- Architektur Patterns für Embedded Systeme
- Kommunikations- und Ausführungsmodelle
- Beschreibung von Struktur und Verhalten
- Komponentenbasierte Entwicklung
- Abstraktion und Automation mit modellgetriebener Softwareentwicklung
- Vorstellung von Werkzeugen zur modellgetriebenen Softwareentwicklung

Methodik und Seminarunterlagen

Vortrag und praktische Übungen

Seminarunterlagen werden für jeden Teilnehmer zur Verfügung gestellt.

Dauer

2 Tage

Preis

1.290 Euro zzgl. MwSt. pro Person

Im Preis sind das Teilnahmezertifikat und die Seminarunterlagen sowie Snacks, Getränke und die Mittagessen in einem umliegenden Restaurant enthalten.

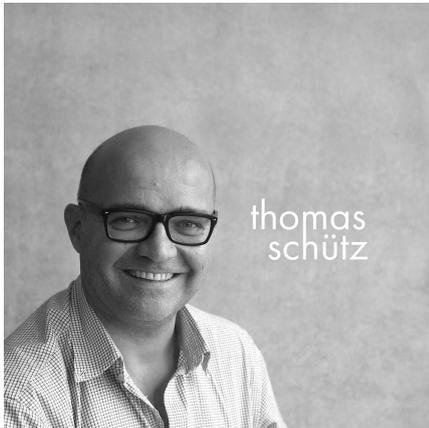
Teilnehmerzahl

6 bis 12 Teilnehmer

Veranstaltungsort

Technologiezentrum TechBase, Franz-Mayer-Straße 1, 93053 Regensburg

Referent



Dipl.-Ing. Thomas Schütz

studierte Luft- und Raumfahrttechnik in München und gründete 1997 die Protos Software GmbH. Als Softwareprojektleiter oder Architekt konnte er seine Erfahrung in der Verbindung modellbasierter Ansätze mit den Anforderungen von Embedded Systemen in zahlreiche Projekte einbringen. Thomas Schütz berät Firmen beim Aufbau domänenspezifischer Werkzeugketten für Embedded Systeme und ist Projektleiter des Eclipse Projektes eTrice.

[Stand: Februar 2018]