B Überblick

B.1 Objektorientierte Programmierung

- Motivation
- OOP — grundlegende Begriffe
- Fundamentale Konzepte
  - Abstraction
  - Hierarchie
  - Nebenläufigkeit
  - Kapselung
  - Typisierung
  - Persistenz
  - Modularisierung
  - Polymorphismus
- Objektorientierte Softwarewentwicklung (OOA/OOD)
- Design Patterns und ihre Bedeutung für verteilte Systeme

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

B.3 Objektorientierte Komponentenmodelle

- Komponentenmodelle
  (Grundkonzept, Übersicht)
- JavaBeans - ein Komponentenmodell für Java
  (Architektur, Properties, Events, Introspection)
- Jini - ein verteiltes Komponentenmodell

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

B.2 Verteilte Systeme, Verteilte Objekte und CORBA

- Grundlagen verteilter Systeme
  (Remote Procedure Call)
- OOP und verteilte Anwendungen
  (Explizite vs. implizite Kommunikation, transparente vs. nicht-transparente Verteilung, ...)
- Java RMI
- CORBA
  - Motivation
  - Architekturüberblick
  - Der Object Request Broker (ORB)
    (Interface Description Language (IDL), Remote invocation, Dynamic invocation, Komponenten des ORB)
  - Portable Object Adaptor
  - CORBA Services

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

B.4 Verteilte Anwendungen, Web-Anwendungen

- Entstehung verteilter Anwendungen
- Application Server
- Das WWW als Schnittstelle zu verteilten Anwendungen
- Enterprise Java Beans
- .NET

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.