

ARCARD

Das amüsante Kartenspiel
um Begriffe aus der
Softwarearchitektur

Anleitung

1. Trennt die Satzlückenkarten (gelb) von den Begriffskarten (grün).
2. Mischt die beiden Kartensets getrennt voneinander. Legt sie in getrennten Stapeln verdeckt auf dem Tisch ab.
3. Jede:r nimmt drei Begriffskarten auf die Hand.
4. Zieht eine Satzlückenkarte und legt sie aufgedeckt in eurer Mitte ab.
5. Jede:r sucht der Reihe nach für eine Satzlückenkarte aus den eigenen Begriffskarten einen Begriff pro Satzlücke heraus. Der andere Begriff auf der selben Karte ist dadurch weg. Argumentiert, warum der gewählte Begriff am besten passt!



6. Hat jede:r einen Zug gemacht, stimmt ab, welche/r Begriff/e am besten zur Satzlückenkarte passen.

7. Wer den besten Begriff oder das beste Begriffspaar gelegt hat, gewinnt die Satzlückenkarte und nimmt sie zu sich.

8. Am Ende der Runde zieht ihr so viele Begriffskarten nach, bis ihr wieder drei auf der Hand haltet. Eine neue Satzlückenkarte wird aufgedeckt und in die Mitte gelegt.

Wenn alle Satzlückenkarten ausgespielt sind, endet das Spiel. Mischt die Begriffskarten neu, wenn ihr keine mehr zur Verfügung habt.

9. Wer am Ende die meisten Satzlückenkarten gesammelt hat, gewinnt die Runde.

..... die ganze Zeit.

Ohne
wird jedes Projekt
episch scheitern.

.....
ist ein Feature, kein Bug.

Es hilft, mit
zu beginnen, um Chaos von
Anfang an zu vermeiden.

..... und
wirken entgegengesetzt.

Um zu erhalten,
kann helfen.

Vor ein paar Tagen
wussten wir nichts von
.....

Es gilt immer,
mit
abzuwägen.

Kontext-
abgrenzung

Messbarkeit

Ein:e gut:e
Softwarearchitekt:in
verwendet regelmäßig
.....

Zwei Bestandteile guter
Softwarearchitekturen
sind
und !

Geheimnisprinzip

Kompromiss

Ist hoch,
dann ist gering.

Der Hauptgrund für unsere
zukünftige, erfolgreiche
Softwareentwicklung?
..... !

Abhängigkeit

Fachdomäne

Ablaufsteuerung

Kohäsion

Konzept

Entwurfsprinzip

Laufzeit

Anforderung

Angemessenheit

Abwägung

Komponente

Qualitätsmerkmal

Komplexität

Laufzeitsicht

Perspektive

Architektur-
dokumentation

Randbedingung

Modellierungs-
werkzeug

Blackbox

Verantwortlichkeit

Kopplung

Qualitätsziel

Architektursicht

Microservices

Schnittstellen-
dokumentation

Schnittstelle

Qualitätsbaum

Architekturmuster

Kapselung

Architektur-
bewertung

Technologie

Fachlichkeit

Architekturziel

Modul

Bausteinsicht

Mustersprache

Schätzung

Vertraulichkeit

Entwurfsmethodik

Baustein

Vorstand

Wirtschaftlichkeit

Domain-driven
Design

Geschäfts-
architektur

Software-
architektur

Verfügbarkeit

Verteilungssicht

Fachliche
Architektur

Zerlegung

Schichten

Belang

Bewertung

Entwurf

Entwurfsmuster

Domäne

Malprogramm

Integrität

Knoten

Hierarchisierung

Entwurfs-
entscheidung

Statische
Codeanalyse

Stakeholder

Beschreibungs-
mittel

Entwickler:in

Verteilungs-
artefakt

Querschnittliche
Konzepte



Lernen von den Besten

Unsere Mission: ein Ausbildungsangebot für Softwarearchitektur, an dem wir selbst gerne teilgenommen hätten. Mit Expert:innen, die nicht nur Fachwissen, sondern auch ihre reiche Praxiserfahrung weitergeben können.

Mit Trainer:innen, die Fachbücher nicht nur gelesen, sondern selbst geschrieben haben.

Für Menschen, die sich nicht nur weiterbilden, sondern auch weiterkommen wollen.

Willkommen bei socreatory, der Software Creators' Academy.

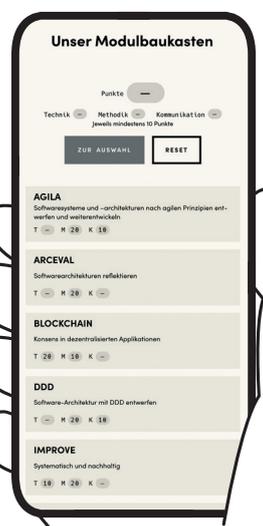
So erreicht ihr uns:
info@socreatory.com
+49 2173 3366 111



Claudia Fröhling



Lisa Moritz



Besuche uns auf
www.socreatory.com

In Kollaboration mit:
embarc **INOQ**
Software Consulting GmbH