

Die goldenen Regeln für SoPra-Teilnehmer

1. Ob Sie das SoPra bestehen oder nicht ist Ihre Verantwortung.

Wir helfen, wo wir können, aber wir werden Sie nicht über die Ziellinie tragen.

2. Fragen Sie viel und früh!

Wir können nur helfen, wenn wir wissen, dass Sie Hilfe brauchen. Also stellen Sie Fragen!

Benutzen Sie den Askbot und fragen Sie Ihren Tutor.

Ein Tipp: Führen Sie in Ihrer Gruppe eine Liste mit Fragen, die Sie nicht klären konnten. So vergessen Sie nichts, wenn Ihr Tutor bei Ihnen ist.

3. Don't let us google that for you!

Die Zeit eines Tutors ist endlich, er wird also nicht stundenlang bei Ihnen sitzen. Möchten Sie die Zeit, die er für Sie hat, verwenden um etwas erklärt zu bekommen, was Sie bei Google finden können? Oder möchten Sie die Zeit lieber mit schwierigen Fragen verbringen? Das ist Ihre Entscheidung.

4. Papier gewinnt!

Papier kann man ausradieren, zerschneiden, zusammenkleben, wegwerfen oder knicken. Ich kenne kein Programm, das Ihnen diese Flexibilität liefert! Deshalb ist für Entwürfe, Skizzen und "externen Arbeitsspeicher" (= Notizzettel) Papier das beste Medium.

5. Schaffe eine produktive Umgebung

Sie müssen etwas sehen können, hin und wieder Essen, ab und zu Pausen machen und, nicht vergessen, atmen. Sorgen Sie dafür, dass das in Ihrem Gruppenraum und Ihrer Zeitplanung möglich ist.

6. Teste viel und früh!

Verlassen Sie sich nicht darauf, dass Ihr Code funktioniert. Testen Sie es. Dafür müssen alle Tools (IDE, gradle, git) auf Ihrem Rechner funktionieren. Nicht bei einem Teammitglied, bei Ihnen!

7. Konzentrieren Sie sich auf die wichtigen Dinge!

Man kann Tage damit zubringen, einzelne Codezeilen oder winzige Details des Designs zu diskutieren. Oft erreicht man damit nur, dass man eine ganze Menge Zeit verplempert hat.

8. Ein Haus steht nur auf einem guten Fundament.

Sie sollten bei jeder (Teil-)Aufgabe den ersten Schritt erledigen bevor Sie den zweiten angehen. Wenn Ihr Design Müll ist, kann man keine KI darauf aufbauen. Wenn Sie nicht genau wissen, was eine Funktion machen soll, können Sie sie nicht implementieren.

9. Nicht übertreiben

Einfache Lösungen sind die Besten. Als Filter hierfür dienen Ihre Teammitglieder. Ein Entwurf, den einer von Ihnen nicht versteht, ist zu kompliziert.

10. Ein schlechtes Team ist schwächer als sein schwächstes Mitglied.

Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Teammitglieder kennen und setzen Sie jeden so ein, wie es am besten zu seinen Fähigkeiten passt. Hören Sie Ihren Teammitgliedern zu. Wenn Sie eine Idee für dumm halten, haben Sie sie vielleicht nur nicht verstanden.

11. Lesbarer Code

Dokumentieren Sie Ihren Code. Er wird viel öfter gelesen als geschrieben, wenn Sie sich eine Minute Zeit zum Dokumentieren nehmen, spart das jedem Leser 5 Minuten.

12. Erst die Arbeit, dann das Vergnügen.

Wenn Sie es geschafft haben zwei Wochen vor dem Abgabetermin alles fertig zu haben, herzlichen Glückwunsch. Erstellen Sie ein cooles Tool, das den Wettbewerb gewinnt.

Die ersten zwei Wochen im Schwimmbad zu verbringen und dann in der dritten Woche loszulegen klappt nicht.