

# Die Auswirkungen von Designentscheidungen

## Natürliche Modelle und künstliche Komplexität



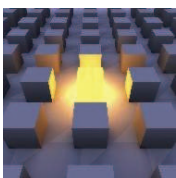
Folie 1  
23. Juni 2009

Dr. Daniel Mölle  
© Zühlke 2009

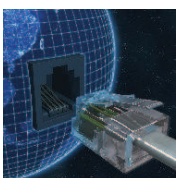
## Grundregeln guten Designs: Gut schneiden



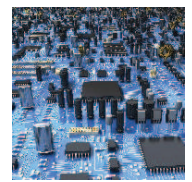
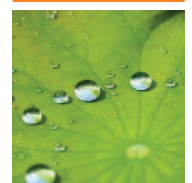
**Loose Coupling**  
(Weick 1982)



**Separation of Concerns**  
(Dijkstra 1974)



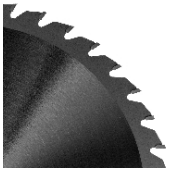
**Information Hiding**  
(Parnas 1972)



Natürliche Modelle und  
künstliche Komplexität  
Folie 2  
23. Juni 2009

Dr. Daniel Mölle  
© Zühlke 2009

# Grundregeln guten Designs: Natur, Wesen und Bestimmung



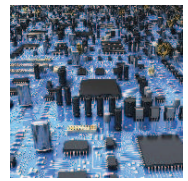
„Die hölzerne Säge ist keine Säge, sondern ist Säge nur nach Art eines Abbildes.“

(Aristoteles, ca. 350 v.Chr.)



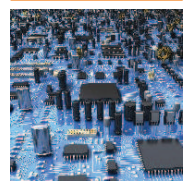
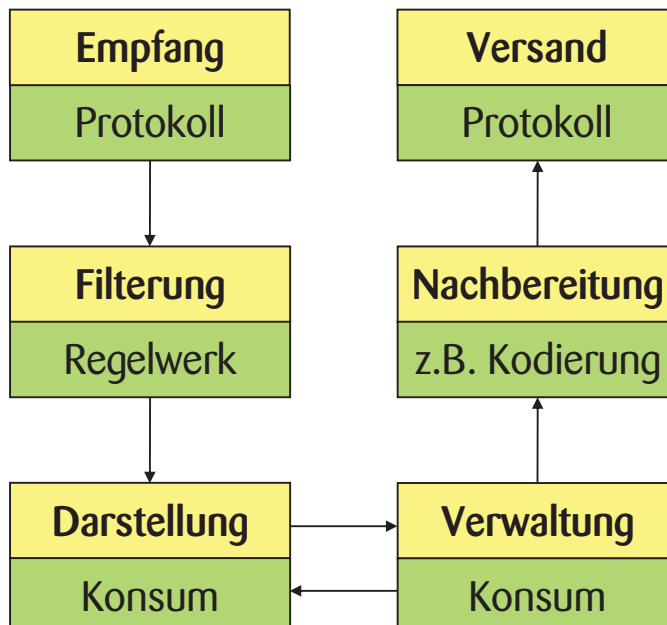
„Die Hippe ist so gut wie nichts anderes dazu gemacht, Weinreben zu schneiden.“

(Platon, ca. 370 v.Chr.)



Natürliche Modelle und künstliche Komplexität  
Folie 3  
23. Juni 2009

# Populäre Irrläufer: Integrierte E-Mail-Clients

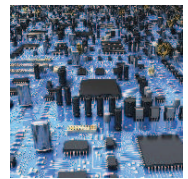
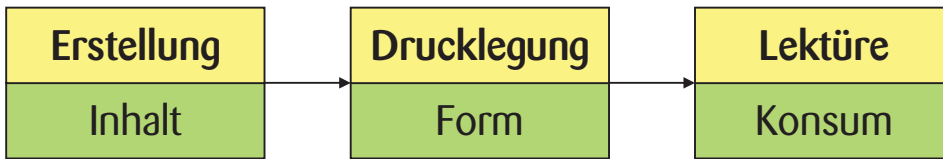


Natürliche Modelle und künstliche Komplexität  
Folie 4  
23. Juni 2009

# Populäre Irrläufer: WYSIWYG-Textverarbeitung



Dies z.B. ist ein von perfiden Mängeln heftig betroffener Satz.



Natürliche Modelle und künstliche Komplexität  
Folie 5  
23. Juni 2009

# Populäre Irrläufer: Miscellaneous Misfits



Versionierung nach Metadaten



Wasserfall-Modell



Serverfarmen mit Desktop-OS



Asynchron ohne Not



Prozessbegleitung gone wrong



Zahlen, bitte!

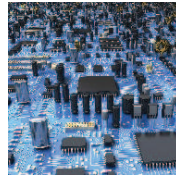


Natürliche Modelle und künstliche Komplexität  
Folie 6  
23. Juni 2009

# Gutes Design: Begreifen statt Ereifern



**Natürliche  
Modelle**



**Künstliche  
Komplexität**



**Bewährte  
Weisheiten**



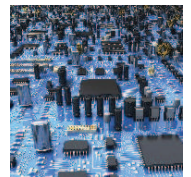
**Rausch und  
Rauschen**



**Kontrolle +  
Systematik**



**Opferrolle +  
Notlösung**



Natürliche Modelle und  
künstliche Komplexität  
Folie 7  
23. Juni 2009

Dr. Daniel Mölle  
© Zühlke 2009