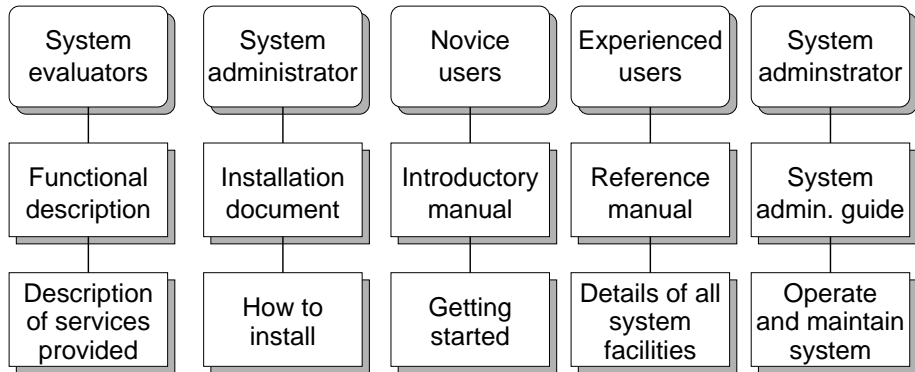


Arten der Dokumentation

- Benutzungshandbuch
- Referenzhandbuch
- Tutorial
- Administrationshandbuch
- Installationshandbuch
- Quick Start Guide
- Reference Card
- Wall Charts und Poster
- Online-Dokumentation (Multi-Media)
- Online-Kontexthilfe
- Readme.txt
- Known-Bugs
- ...

Arten und Leser der Dokumentation (Sommerville 2004)



Wie findet man, was zu dokumentieren ist?

Quellen:

- Kommandos und Menüs in der Benutzungsoberfläche
- Aufgaben der Benutzer (was sie tun)
- Definition von Begriffen (Glossar)

Titel

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung

- a. Adressierte Leser
- b. Zweck
- c. Verwandte Dokumente
- d. Konventionen
- e. Information über die Verwendung des Dokuments
- f. Instruktionen für Problemberichte

2. Übersicht

- a. Zugrunde liegende Konzepte, Einbettung
- b. Funktionale Beschreibung
- c. Gefahren und Warnungen

3. Instruktionen (für jeden Benutzertyp einzeln)

- a. Produktfunktionen (mit Beispielen)
- b. Problembehandlung: Ursachen und Gründe

4. Referenz

- a. Fehlermeldungen und -ursachen
- b. Index der Operationen

Anhang

- A Glossar
- B Index (notwendig für ≥ 30 Seiten, sonst mindestens nützlich)

Scheibchen toter Bäume oder doch besser Elektrizität?

Papier:

- „150 Euro — und dafür nur eine CD?“
- deutsches Gesetz schreibt Handbuch vor
- Papier ist die zuverlässigere und bedienbarere Technologie
- erschwert Software-Piraterie

Online-Dokumentation:

- einfachere Suche
- Information kann in vielen Formaten verpackt werden
- interaktiv (z.B. Tool-Tips)
- niedrigere Produktionskosten

→ beides, aber mindestens Papier

Wer sollte schreiben?

	Programmierer	technischer Schreiber
Technische Detailkenntnisse	+	-
Schreibqualitäten	-	+
Anwenderbrille	-	+

Wozu Dokumentation?

Zwecke der Dokumentation:

- Erläuterung
 - Definitionen, Beschreibungen, Erklärungen, Übersichten, Prozessbeschreibung
- Instruktion
 - Produktfunktionen, Aufgaben
- Referenz
 - Regelungen, Listen, Tabellen, spezifische Funktionen

Wann werden Benutzer die Dokumentation benutzen?

... wenn sie zuversichtlich sind, dass

- sie finden, was sie suchen
- sie verstehen, was sie finden
- die Information korrekt ist
- die Information vollständig ist

Der Prozess, eine Dokumentation zu erstellen (Stimely 1990)

- ① Definition
- ② Entwurf
- ③ Schreiben
- ④ Editieren
- ⑤ Korrekturlesen
- ⑥ Produktion
- ⑦ Anpassung/Änderung

1. Definition

(5-10% der Gesamtzeit für Dokumentation)

Erste Frage: Wer sind die Leser?

- Identifiziere den „normalen“ Leser. Beschreibe, was Du über ihn weißt.
- Identifiziere die Annahmen über den Leser.
- Es könnte mehrere Kategorien von Lesern geben. Identifiziere sie alle.
- Beschreibe, was sie benötigen (Erläuterung, Instruktion, Referenz).
- Lege Gegenstände der Dokumentation (mit Namen) und Medien fest

2. Entwurf

(10-30% der Gesamtzeit für Dokumentation)

Plane für jeden Gegenstand:

- Inhaltsverzeichnis
- Schätzung der Anzahl Seiten/Fenster
- Musterlayout

3. Schreiben

(1-3 Stunden pro Seite/Fenster)

Erste Fassung so schnell wie möglich schreiben. Dabei nicht editieren.

Schreibblockade überkommen durch

- Verbalisieren (z.B. einem Unbedarften erklären)
- Zerlegung eines komplexen Gegenstands in seine Einzelteile
- Brain-Dump
- Mind-Map
- Auszeit nehmen und ausruhen
- (temporär) aufgeben und zum nächsten Abschnitt übergehen

4. Editing

(1-3 Stunden pro Seite/Fenster)

Iterative Verbesserung:

Bedürfnisse des Lesers

Struktur

Relevanz

Vollständigkeit

ansprechende graphische Darstellung

Grammatik

Orthographie

Konsistenz

Konformität

Ausdrucksweise

5. Korrekturlesen

(5-20 Minuten pro Seite/Fenster)

Unabhängige Begutachtung von

- technischer Korrektheit
- Vollständigkeit
- Verwendbarkeit
- Einhaltung des Stils
- Rechtmäßigkeit

6. Produktion

(dauert immer länger als man denkt)

- Druck und Verteilung
- Herstellung der CD und Verteilung
- Publikation im Web

7. Anpassung/Änderung

(benötigt Zeit – muss eingeplant werden)

- regelmäßige Überprüfung, um sicher zu stellen, dass Dokumentation aktuell bleibt
- Programmierer müssen Handbuch kennen!
- Dokumentation muss bei Analyse von Änderungsauswirkungen (Change-Impact) berücksichtigt werden

- erkläre das zu lösende Problem
- stelle die Konzepte dar, nicht nur die Produktfunktionen
- beschreibe auch Anwendungsdomäne, nicht nur die Software selbst

- erkläre das zu lösende Problem
- stelle die Konzepte dar, nicht nur die Produktfunktionen
- beschreibe auch Anwendungsdomäne, nicht nur die Software selbst
- die Lektüre soll Spaß machen
- schreibe zur Leserschaft, nicht über sie
- konsistentes (und eingeschränktes) Vokabular benutzen

- sei bestimmt
- fasse dich kurz (kurze Sätze, Paragraphen, Abschnitte)
- benutze einfache Sprache

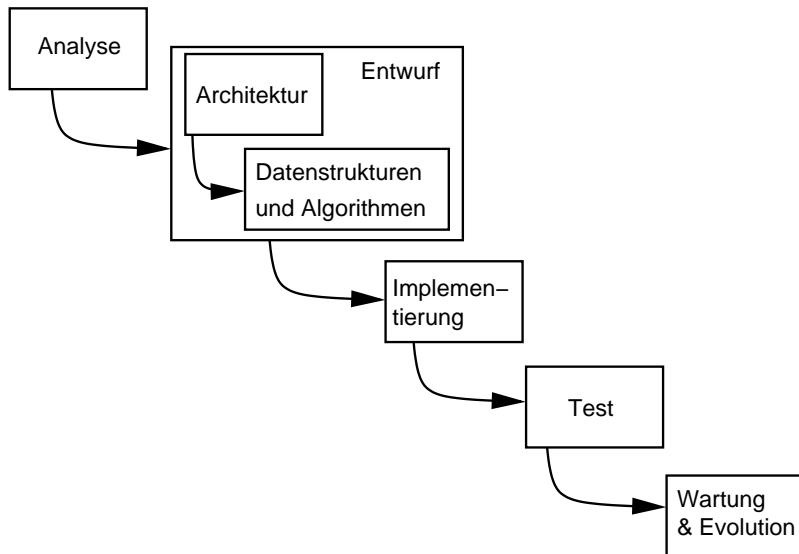
- sei bestimmt
- fasse dich kurz (kurze Sätze, Paragraphen, Abschnitte)
- benutze einfache Sprache
- aktive statt passive Sprache
- erkläre den Zweck eines jeden Schritts
- sage, was in jedem Schritt passieren wird

- sei bestimmt
- fasse dich kurz (kurze Sätze, Paragraphen, Abschnitte)
- benutze einfache Sprache
- aktive statt passive Sprache
- erkläre den Zweck eines jeden Schritts
- sage, was in jedem Schritt passieren wird
- teste mit echten Benutzern
- kenne deinen Leser
- beachte Markenzeichen und Copyrights

3 Entwurfsmuster

- Was ist ein Entwurfsmuster?
- Bestandteile eines Entwurfsmusters
- Kategorien von Entwurfsmustern
- Entwurfsmuster Factory Method
- Entwurfsmuster Observer

- Verstehen, was Entwurfsmuster sind
- Qualitäten und Einsetzbarkeit der Entwurfsmuster kennen



Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice.

Christopher Alexander (Architekt und Mathematiker),
“A pattern language”, 1977.

Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice.

Christopher Alexander (Architekt und Mathematiker),
“A pattern language”, 1977.

Definition

Entwurfsmuster: „Musterlösung“ für ein wiederkehrendes Entwurfsproblem.

Bestandteile eines Entwurfsmusters

- **Name** (kurz und beschreibend)
- **Problem**: Was das das Entwurfsmuster löst
- **Lösung**: Wie es das Problem löst
- **Konsequenzen**: Folgen und Kompromisse des Musters.

Beispielentwurfsproblem

