

# B Überblick

---

## B.1 Objektorientierte Programmierung

---

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

## 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 und Architekturüberblick
  - ◆ Der Object Request Broker (ORB)  
(Interface Description Language (IDL), Remote invocation,  
Dynamic invocation, Komponenten des ORB)
  - ◆ Portable Object Adaptor
  - ◆ CORBA Services
- Design Patterns für verteilte Systeme

## B.3 Objektorientierte Komponentenmodelle

---

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

## B.4 Verteilte Anwendungen, Web-Anwendungen

---

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

## B.5 Peer-to-Peer-Architekturen

---

- JXTA: Middleware für P2P

## B.6 WebServices

---

- viele Standards, wenig Neues — kritischer Überblick

## B.7 Verteilte Betriebssysteme

---

- JX - unser Java-Betriebssystem