

# [4FSC0PD001.1] - Portfolio (K1, K2, K3, S1, S2, S3, S4)

Mit Aufgabe beginnen

Fällig 9. Feb 2024 bis 23:59  
Dateitypen zip

Punkte 100

Wird eingereicht eine hochgeladene Datei

## Modul-Portfolio

Die finale Abgabe in diesem Modul ist eine Sammlung von Arbeitsproben, die im Laufe des Moduls entstanden sind. Basierend auf der Qualität dieser Arbeitsproben, deiner Vorgehensweise bei der Erstellung und deinem Engagement in dem Modul bekommst Du eine Note für das Modul.

Folgende Arbeitsproben müssen in der Abgabe enthalten sein:

- Escape Room (K2, S2)
- Monsterkampf-Simulator (K1, S1, S4)
- Vektor Mathematik (K3, S3, S4)
- Sortier-Algorithmen (K2, S2, S4)

Zu diesen Arbeitsproben hast du im Laufe des Moduls Feedback bekommen. In der finalen Abgabe sollst du die Arbeitsproben passend zum Feedback noch verbessern, um eine möglichst gute Note zu erzielen.

## Tipps:

- Das Portfolio ist für die Bewertenden die Grundlage für die Notengebung. Hierbei sollten nicht nur ausgewählte, besonders gelungene Ergebnisse gezeigt werden, sondern auch die Vielfalt und Menge, die du während des Moduls erstellt hast. Packe also alle Ergebnisse deiner Arbeit in die Sammlung.
- Damit sich die Bewertenden auskennen sind eine übersichtliche Struktur und ordentliche Dateibenennungen wichtig. Lege also in deiner Sammlung passende Ordnerstrukturen an und benenne die Dateien so, dass sich daraus direkt erschließen lässt worum es sich handelt.
- Achte bei den schriftlichen Elementen stets auf Rechtschreibung, Grammatik und eine ordentliche Formatierung. Dies sind die Voraussetzungen dafür, dass deine Abgabe überhaupt angemessen bewertet werden kann.

## Lernziele:

K1 - Erklärung der Prinzipien des objektorientierten Programmierens

K2 - Erläutern von Algorithmen und deren Eigenschaften

K3 - Aufzeigen von computerspielbezogener Mathematik

S1 - Erstellen einer stabilen Codebasis mit Hilfe objektorientierter Programmierung

S2 - Entwurf von Algorithmen für bestimmte Aufgaben

S3 - Einsetzen relevanter Mathematik-Konzepte für Computerspielcode

S4 - Planung von Terminen und Ressourcen, um Projektziele und -Ergebnisse erfolgreich zu erreichen.

## Portfolio (1)

Kriterien	Bewertungen			
<b>Lernzielkontrolle</b> Sind alle Lernziele erreicht, dann ist das Modul bestanden und die Note wird anhand der folgenden drei Ps gegeben. Sind nicht alle Lernziele erreicht, dann ist das Modul nicht bestanden. Die folgenden drei Ps geben in diesem Fall lediglich Hinweise, die bei der Verbesserung der summativen Prüfung helfen können.	Alle Lernziele erreicht		Nicht alle Lernziele erreicht	
<b>Proficiency</b> Ich habe ein solides Verständnis für die Grundlagen der Programmierung erlangt. Ich kann OOP sinnvoll einsetzen. Ich habe einfache Algorithmen verstanden und kann sie programmiertechnisch umsetzen. Ich kann computerspielbezogene Mathematik einsetzen.	Sehr gut - First	Gut - Upper Second	Befriedigend - Lower Second	Ausreichend - Third
<b>Process</b> Ich habe verstanden, wie ich an ein Problem herangehe und es programmiertechnisch löse. Ich bin in der Lage effiziente Lösungen mit vorgegebenen Coding-Conventions zu programmieren.	Sehr gut - First	Gut - Upper Second	Befriedigend - Lower Second	Ausreichend - Third
<b>Person</b> Ich erstelle gut lesbaren Code und sinnvolle Kommentare. Ich habe gelernt meinen Zeitbedarf richtig einzuschätzen.	Sehr gut - First	Gut - Upper Second	Befriedigend - Lower Second	Ausreichend - Third