

Lernzielkontrolle

Fällig Kein Abgabetermin Punkte 0

Dies ist nur ein Container für die Lernziele. Hier kann man sehen, welche Lernziele wie gut erreicht wurden.

Lernzielkontrolle			
Kriterien	Bewertungen		
K1: Erklären der Prinzipien des objektorientierten Programmierens Das Lernziel kann im Verlauf des Moduls erreicht werden. Kriterien: Verstehen wie ein Objekt aufgebaut ist. Verstehen wie man Objekte anwendet. Verstehen wie und wozu man Daten abkapselt. Verstehen wie eine sinnvolle Hierarchie strukturiert ist.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht
K2: Erläutern von Algorithmen und deren Eigenschaften Das Lernziel kann am Ende des Moduls erreicht werden. Kriterien: Begründete Verwendung geeigneter Algorithmen. Begründete Verwendung geeigneter Datenstrukturen. Verstehen wozu man generische Klassen anwendet. Laufzeitverhalten von Algorithmen verstehen.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht
K3: Aufzeigen von computerspielbezogener Mathematik Das Lernziel kann im Verlauf des Moduls erreicht werden. Kriterien: Grundlegende Mathematik verstehen. Vektorrechnung beherrschen. Anwendungsgebiete kennen.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht
S1: Erstellen einer stabilen Codebasis mit Hilfe objektorientierter Programmierung Das Lernziel kann im Verlauf des Moduls erreicht werden. Kriterien: Ein Objekt richtig aufbauen können. Ein Objekt richtig verwenden können. Daten richtig abkapseln. Eine sinnvolle Hierarchie strukturieren.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht
S2: Entwerfen von Algorithmen für bestimmte Aufgaben Das Lernziel kann am Ende des Moduls erreicht werden. Kriterien: Rekursive und iterative Ansätze richtig verwenden. Generische Klassen sinnvoll und richtig implementieren können. Effiziente Algorithmen und Datenstrukturen in passenden Situationen anwenden können.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht
S3: Einsetzen relevanter Mathematik-Konzepte für Computerspielcode Das Lernziel kann im Verlauf des Moduls erreicht werden. Kriterien: Grundlegende Mathematik in der Programmierung einsetzen können. Eine Vektorklasse implementieren können. Vektorrechnungen anwenden können.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht
S4: Planen von Terminen und Ressourcen, um Projektziele und -ergebnisse erfolgreich zu erreichen Das Lernziel kann am Ende des Moduls erreicht werden. Kriterien: Erstellung eines Zeitplans. Verwenden von Versionskontrolle.	Lernziel erreicht	Lernziel teilweise erreicht	Lernziel noch nicht erreicht