

IGS LILIENTHAL

INFORMATIK

JuicySoup Dokumentation

*Leon Kommerau, Pascal Jung,
Hauke Schnau, Amro El-Seyed*

Lehrer:
Herr ENGELBERTZ

29. November 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Unser Spiel	2
1.1	Die Idee	2
1.2	Anleitung	2
1.3	Warum serious?	2
2	Grundlagen der Algorithmik	3
2.1	Was ist ein Algorithmus?	3
2.2	Was ist ein Programm?	3
2.3	Was braucht man zum Programmieren?	3
2.4	Was ist p5.js?	3
2.5	Was sind Variablen und Datentypen?	3
2.6	Was sind Kontrollstrukturen?	3
2.7	Was sind Funktionen und Objekte?	3
3	Organisation der Gruppenarbeit	4
3.1	Verlauf der Projektarbeit	4
3.2	Probleme	4
3.3	Aufgabenverteilung	4
4	Fazit	5
5	Quellenverzeichnis	6

Kapitel 1

Unser Spiel

1.1 Die Idee

1.2 Anleitung

1.3 Warum serious?

Kapitel 2

Grundlagen der Algorithmik

- 2.1 Was ist ein Algorithmus?
- 2.2 Was ist ein Programm?
- 2.3 Was braucht man zum Programmieren?
- 2.4 Was ist p5.js?
- 2.5 Was sind Variablen und Datentypen?
- 2.6 Was sind Kontrollstrukturen?
- 2.7 Was sind Funktionen und Objekte?

Kapitel 3

Organisation der Gruppenarbeit

3.1 Verlauf der Projektarbeit

3.2 Probleme

3.3 Aufgabenverteilung

Kapitel 4

Fazit

Kapitel 5

Quellenverzeichnis