SchoolProject – Lernprogramm

Lernprogramm ist ein Projekt, welches im Zuge der Ausbildung durchgeführt wurde.

Ein Schulprojekt, welches über einen Zeitraum von acht Wochen in Eigenarbeit bearbeitet wurde. Das Thema war frei wählbar. Dieses Projekt hatte zum Ziel ein Programm zu schreiben, welches automatisiert mathematische Aufgaben erstellt und diese dabei an die Fähigkeiten des Nutzers anzupassen. Die Programmiersprache für dieses Projekt ist Python, HTML und CSS, in Verbindung mit sqlite3 und flask als Verbindung zwischen der Benutzeroberfläche, dem Programm und einer Datenbank. Bestandteil waren das eigentliche Projekt, eine Projekt- und Kundendokumentation, sowie eine abschließende Präsentation. Durch dieses Projekt konnte ich Erfahrungen sammeln, verschiedene Ebenen, grafische Oberfläche, Programm und Datenbank, miteinander zu Verbinden. Weiterhin konnte ich Erfahrungen in der Planung und Umsetzung von Projekten sammeln.

GrowthV2

GrowthV2 ist ein kleines textbasiertes Rollenspiel mit Graphischer Nutzeroberfläche.

Es wurde als vollständiges Projekt auf Basis der Schulischen Vorgaben in Eigenarbeit entworfen. Ziel war es ein Projekt von der Idee bis zur fertigen Umsetzung zu bearbeiten, um erste Erfahrungen zu sammeln. Die Programmiersprache für dieses Projekt ist Java. Zur Gestaltung der Oberfläche wurde Java.swing benutzt. Es wurden sowohl eine Projektdokumentation als auch eine Kundendokumentation erstellt. Grundlage war das fertige Programm Growth, welches mit einer graphischen Benutzeroberfläche erweitert werden sollte. Durch dieses Projekt bekam ich Einblicke in die Projektorganisation und habe erste Erfahrungen mit Oberflächen gesammelt.

Growth

Growth ist ein kleines textbasiertes Rollenspiel.

Es wurde als erstes eigenständiges kleines Programm in Eigenarbeit entworfen. Ziel war es dabei verschiedene Klassen und Methoden zu verwenden, um die Wiederholung gleicher Programmteile zu minimieren und den Umgang zu erlernen. Die Programmiersprache für dieses Projekt ist Java. Die Ausgabe erfolgte über das Terminal, die Eingabe durch vorgegebene Antworten beschränkt. Durch dieses Programm habe ich gelernt, kleine Projekte in Eigenarbeit in Java umzusetzen.

Webseite

Meine Webseite, die einen Überblick über bisherige Projekte bietet.

Die Webseite wurde zur Darstellung meiner bisherigen Projekte entworfen. Ziel ist es einen einfachen und schnellen Überblick über meine Kenntnisse und Fähigkeiten zu zeigen. Für die Entwicklung der Webseite wurden HTML und CSS verwendet. Eine gewisse Flexibilität der Webseite werden durch Flex und Media Queries gewährleistet. Durch dieses Projekt konnte ich meine gelernten Fähigkeiten aus dem Unterricht in einer eigenen Webseite umsetzen.