

Coding, Aufgabe 1 - "Hallo Welt!"

"Erstellt eine neue Webseite, ladet sowohl TypeScript als auch kompiliertes JavaScript hoch."

Konzept

Konzept ist optional.

Erwartet. Abgab (bis zum 26.05 zwei Wochen Zeit)

Simple HTML-File, ohne großen 'richtigen' Inhalt. Mehrere leere <Div>s mit einzigartigen IDs.

Kein CSS.

Ein TypeScript. [TypeScript und JavaScript sind in diesen Aufgaben ungefähr das gleiche. Wir müssen jedoch euren Code sehen können.]

Ein kompiliertes JavaScript, eingebunden in HTML. Das JS bzw das TS muss folgende Dinge erfüllen:

Mindestanforderung

- [] Webseite erzeugt eine Konsolenausgabe nach Start; *// Inhalt der Ausgabe ist fast egal, sollte jedoch nicht leer sein. Siehe auch Vorlesung*
- [] Skript soll mehrere Funktionen enthalten; *// In Vorlesung wurde nur eine Funktion im Skript gezeigt, Eigenrecherche möglicherweise notwendig*
- [] Nach dem Laden des Fensters soll eine Funktion aufgerufen werden. Diese Funktion soll nicht leer sein; *// Kann andere Funktionen aufrufen, zB.*
- [] Gebt einem HTML-Objekt eurer Wahl einen Event-Listener. Dieser soll bei einem "click" seinen Inhalt verändern;
- [] Verändert über TypeScript die Klasse eines HTML-Elements; *// Wurde in der Vorlesung kurz gezeigt*
- [] Benutzt eine Variable vom Typ "string" und eine variable vom Typ "number" in mindestens einer Funktion eurer Wahl;
- [] Weist einer bereits deklarierten Variable einen neuen Wert zu;
- [] Macht eine Rechnung zwischen (string + string), (string + number) UND auch (number + number), gibt die Ergebnisse in der Konsole aus;
- [] Erstellt über TypeScript mehrere neue HTML-Elemente; *// Neu, nicht in der Vorlesung gezeigt. Möglicherweise Eigenrecherche notwendig.*
- [] Kommentiert eine Zeile Code;

Optionale Ziele

- [] Optional 1: Erstellt über TypeScript eine Funktion, welche ein HTML-Element und ebenfalls einen Event-Listener darauf erzeugt. Bei Aktivierung des Events wird eine Funktion getriggert, welche bei einem Klick den Inhalt des neuen HTML-Elements verändert. *// Neu, nicht in der Vorlesung gezeigt*
- [] Optional 2: Benutzt eine Funktion mit return, bei welcher das return einen Value zurückgibt. *// Neu, nicht in der Vorlesung gezeigt*
- [] Optional 3: Erzeugt und benutzt eine Variable vom Typ boolean. *// In Vorlesung gezeigt, nicht in finalen Skript zu sehen.*

Nebeninformation

Hilfreich: Aufgabestellung langsam und sorgfältig durchlesen.

Hilfreich: Manche Aufgabenpunkte könnten in einer einzelnen Funktion gelöst werden.

Hilfreich: Code aus der Vorlesung steht bereit, erklärt aber nicht alles!

Hilfreich: Alles, was in JavaScript funktioniert* geht auch mit TypeScript.

Hilfreich: Lest euch Informationen und/oder Beispiele zu window.onload-event und dem click-event durch.

Hilfreich: Webseiten, welche viel Information über Events besitzen, haben oftmals auch einfache Code-Beispiele.

Weniger Hilfreich: Die Aufgaben-Punkte, welche ihr behandeln sollt, sind nicht notwendigerweise in der einfachsten Reihenfolge. Überlegt selber, womit ihr anfangen könntet.

*Minimale Abweichungen bei fragwürdiger Programmierung kann vorkommen. "var" sollte möglichst durch "let" ersetzt werden, möglicherweise verlangt TypeScript hier und da Variablen-Typen.

Ab hier stehen nur noch nebensächliche Infos.

Geht Evaluieren! <https://feval.hs-furtwangen.de/>

Nebeninfos

Konsistente Bewertung

Mindestanforderung muss in allen bis auf einen Punkt erfüllt werden, ansonsten gibt es eine gelbe Karte. // AKA: *"ihr dürft euch einen Fehler erlauben, alles darüber ist schlecht"*

Kommentare im Code helfen uns bei der Bewertung und sind gerne gesehen. Nicht jeder Zeile braucht einen Kommentar, aber besser zu viel als zu wenig!

Wer Mindestanforderung UND zwei von drei der optionalen Zielen erfüllt hat, bekommt einen Stern.

Ebenfalls Stern möglich für andersweitig herausragende Abgaben.

Vom HTML wird das Mindestmaß an semantischen Webdesign erwartet und CSS wird nicht gebraucht. Konzentriert euch auf das Coden, nicht auf die subjektive Schönheit.

Für visuelle Schönheit wird (außer bezogen auf den Code) kein Stern mehr vergeben.

Geschätzte Zeit: 2h - ???

Bewertung, gelbe Karten/Ampel/Sterne

Info "gelbe Karten" oder "Ampelstufen"

Bei nichterfüllen der (Mindestanforderung minus eins) wird eine gelbe Karte vergeben. // *Zwei Punkte einer Aufgabe nicht zu erledigen ist ein entsprechendes Risiko*

Diese kann unter Umständen am folgenden Freitag im Praktikum (falls es stattfindet) verteidigt werden.

Verteidigen heißt dabei, dass die angesprochenen Fehler dann behoben sind

und/oder falsch bewertet wurde.

Info "Sterne"

Sterne werden für besondere Leistungen vergeben.

Ein Stern kann dabei eine gelbe Karte bzw eine Ampelstufe rückgängig machen.

Sowohl Sterne als auch Karten/Ampelstufen fließen NICHT in die Endnote mit ein.