**1) Grundlagen in der Informationstechnik**

* Kenntnis des Zeichensatzes ASCII
  + Ameican Standard Code for Information Interchange
  + ASCII ist eine nummerische Tabelle für die Visuelle Darstellung und Interpretation von Symbolen (a-z, A-Z). Die Zeichenkodireung ist 2^7 = 128 Zeichen.
  + UTF-8, -16, -32 sind Erweiterungen der ASCII-Tabelle zb. Sprachspezifische Zeichen (chinesisch, …) oder Sonderzeichen und Akzente Symbole
* Kenntnis der Einheiten Bit, Byte
  + Bit ist die kleinstmögliche Recheneinheit mit 2 Zuständen 0 und 1
  + Wird im Binärsystem verwendet
  + Byte ist eine Gruppe von 8 Bits welche 256 Zustände besitzen (2^8)
  + Darstellung eines Bytes: bsp.: 1010 0111
* Kenntnis der Begriffe Gigabyte, Terabyte, Petabyte, Exabyte
  + Gigabyte 10^9
  + Terabyte 10^12
  + Petabyte 10^15
  + Exabyte 10^18
* Kenntnis der Begriffe Gibibyte, Tebibyte, Pebibyte, Exbibyte
  + Gibibyte 2^30
  + Tebibyte 2^40
  + Pebibyte 2^50
  + Exbibyte 2^60
* Kenntnis der gebräuchlichen Zahlensysteme in der IT
  + Binär (0 und 1)
  + Dezimal (0 – 9)
  + Hexedezimal (0 – 9 und A - F)
  + Octal (0 - 7)
* Umwandlung zwischen Binär-, Dezimal- und Hexadezimalzahlen
  + Binär zu Dezimal
    - (128, 64, 32, 16, 8, 4, 2, 1)
    - 1001 0110 = 150
  + Dezimal zu Binär
    - 199 = 1100 0 111
  + Binär zu Hexadezimal

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1100 | 0111 |  |  |
| 12 | 7 |  |  |
| C | 7 |  | C7 |

* + Dezimal zu Hexadezimal

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 199 | / | 16 | = | 7 | 7 |
| 12 | / | 16 | = | 12 | C |
|  |  |  |  |  | C7 |

* Kenntnis der Logik-Schaltungen (AND, OR, XOR, NOT) und deren Wahrheitstabellen
  + AND liefert true zurück, wenn alle Inputs true sind

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | B | Q |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 |

* + OR liefert true zurück, wenn mindestens 1 Input true ist

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | B | Q |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 1 |

* + XOR liefert true zurück, wenn nur explizit 1 Input true ist

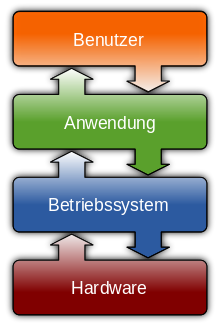
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | B | Q |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 0 |

* + NOT negiert den Input (1 wird zu 0, 0 wird zu 1)

|  |  |
| --- | --- |
| A | Q |
| 0 | 1 |
| 1 | 0 |

**2) Betriebssysteme und Software**

* Fachbegriff Betriebssystem



* + Das Betriebssystem (OS) ist eine Zusammenstellung von Computerprogrammen, die die Systemressourcen (Arbeitsspeicher, Festplatte, ...) verwaltet
* Kenntnis der am Markt führend verbreiteten Betriebssysteme
  + Windows
  + MAC OS
  + Linux
* Kenntnisse über Desktop-Betriebssysteme
  + Windows
  + Linux (Debian, Ubuntu (opensource), Respberry)
  + MAC OS für Apple Produkte
* Fachbegriff Firmware
  + Ist eine Software die in elektrischen Geräten eingebettet ist und dort grundlegende Funktionen leistet
  + Zwischenstellung zwischen Hardware und Anwendungssoftware
  + Ist auf Flash-Speicher oder ROM gespeichert und ist durch den Anwender nicht oder nur durch spezielle Mitteln (Funktionen) austauschbar
  + Firmware bezeichnet auch die Betriebssoftware (Mobiltelefon, Spielekonsolen, Festplatt, Drucker, ...) als auch dir grundlegende Software eines Computers (Flash-Speicher, BIOS) die notwendig ist, um den Betriebssystemkern des eigentlichen Betriebssystems laden und betreiben zu können
  + Verwendung
    - Festplattenrekordern
    - DVD-Brenner
    - DVD-Player
    - Fernsehgeräten
    - Digitalkameras
* Fachbegriffe Systemprogramm, Anwendungsprogramm
  + Systemprogramm
    - Bestandteil des Betriebssystems
    - Bezeichnet die Gesamtheit der Programme, die die Abläufe bei der Nutzung eines Rechners steuert
    - Systemprogramme sind Hardware bezogen und dienen zur computerinternen Durchführung von Anwendungsprogrammen
    - Bsp.: Datenbanksystem, Netzwerksystem, Datensicherungssystem
  + Anwendungsprogramm (Apps)
    - Als Anwendungssoftware werden Computerprogramme bezeichnet, die genutzt werden, um eine nützliche oder gewünschte nicht systemtechnische Funktionalität zu bearbeiten oder zu unterstützen
    - Sie dienen der Lösung von Benutzerproblemen
    - Bsp.: Bildbearbeitung, E-Mail-Programme, Webbrowser, Textverarbeitung, Computerspiele
* Fachbegriff Multitasking-Betriebssystem
  + So bald ein Gerät mehr als 1 Prozessorkern besitzt ermöglicht es ein Multitasking-Betriebssystem
  + Mit einem Multitasking-Betriebssystem können mehrere Anwendungen gleichzeitig ausgeführt werden (Multithreading 🡪 mehrere Prozesse werden ausgeführt und verarbeitet)
  + Bsp.: für Multitasking-Betriebssystem 🡪 Windows XP
* Fachbegriffe Single-User-System, Multi-User-System
  + Single-User-System
    - Ist ein Datenverarbeitungssystem, das eigenständig und zur selben Zeit für nur einen Benutzer arbeitet
    - Bsp.: Bankomat
  + Multi-User-System
    - Ist ein Datenverarbeitungssystem, das den Anschluss mehrere Arbeitsplätze (zb.: Terminals) an die Zentraleinheit einer Datenverarbeitungsanlage ermöglicht
    - Bsp.: Active Directory
* Kenntnis über die Powershell (inkl. einfacher Befehle)
* Kenntnisse über grafische Oberflächen unter Linux
  + Bsp.: Knom
* Fachbegriff Dateisystem
  + Ablageorganisation
  + Bestandteil des Betriebssystems

**3) Betreuung von mobiler Hardware**

* Technische Merkmale von Smartphones
* Technische Merkmale von Tablets
* Kenntnisse über Android
* Kenntnisse über IOS
* Fachbegriff QR-Code
* Vor- und Nachteile von geschlossenen Systemen mit Betriebssystem und App-Store

**4) Technische Dokumentationen/Projektarbeit/Schulungen**

* Aufgabe und Strukturierung von Testläufen
* Protokollieren technischer Arbeiten
* Inhalt einer technischen Dokumentation/technisches Protokoll (z.B. FAQ, …)
* Aufbereitung einer technischen Dokumentation/technisches Protokoll
* Kenntnis über Abläufe und Prozessschritte zum Roll-out von Applikationen (z.B.Einführungsvorgehen, Sicherheitsanforderungen, evtl. Abbruch und Rückführung, Datenmigration/Konvertierung, Anwenderschulung, Übergabe, Abnahme)
* Gestaltung und Vorbereitung von Präsentationen

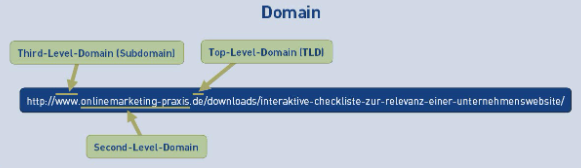
**5) Gesetzliche Bestimmungen im Zusammenhang mit**

**Applikationsentwicklung – Coding**

* Kenntnis über DSGVO (Datenschutzgrundverordnung)
* Fachbetriff "Datenminimierung" im Zusammenhang der DSGVO
* Fachbegriffe "betroffene Personen", Verantwortlicher, Auftragsverarbeiter
* Kenntnis über Rechte von "betroffene Personen" lt. DSGVO
* Fachbegriff "personenbezogene und sensible Daten" lt. DSGVO
* Bedeutung von Kopplungsverbot beim DSGVO
* Datenschutzbeauftragter lt. DSGVO und dessen Funktion
* Pflichten für Unternehmen bei bekannt gewordenen Datendiebstahl lt. DSGVO
* Kenntnisse über Grundbegriffe und Gültigkeitsbereich des Urheberrechtes
* Kenntnis gesetzlicher Gewährleistungs- und Garantiebestimmungen und deren unterschiedlicher Anwendung bei Hardware- und Softwareproblemen
* Kenntnisse über umweltgerechte Entsorgung von Elektronikschrott, Toner, Akkus oder Batterien
* Kenntnisse über das E-Commerce-Gesetz (ECG)
* Kenntnisse über das Telekom-Gesetz (TKG)
* Kenntnisse über Pflichtangaben eines Homepage-Betreibers (Impressum)
* Kenntnisse über Pflichtangaben beim E-Mail-Verkehr von Unternehmen
* Kenntnisse über die gesetzliche Einhaltung von Bildschirmpausen

**6) Netzwerkdienste**

* Fachbegriffe Domain, Sub-Domain und Top-Level-Domain
  + Domain ist der weltweit eindeutige Name einer Website 🡪 besteht aus Third-Level-Domain (Sub-Domain), Second-Level-Domain und Top-Level-Domain (TLD)



* + Sub-Domain 🡪 gängigste bezeichnung “www” – es ist möglich diese zu ändern oder auch weg zu lassen
  + Top-Level-Domain 🡪



* Kenntnis der Web-Protokolle HTTP und HTTPS
  + HTTP (Hypertext Transfer Protocol)
    - ist ein Protokoll, das zur Übertragung von Daten in Netzwerken verwendet wird
    - HTTP ist ein allgemein gültiger technischer Standard der definiert, wie ein Webclient mit einem Server kommuniziert, damit die angeforderten Daten vom Client geladen und angezeigt wird
  + HTTPS (Hypertext Transfer Protocol Secure)
    - ist ein Internetkommunikationsprotokoll, dass die Integrität und Vertraulichkeit des Datenverkehrs zwischen dem Computer des Nutzers und der Website schützt
    - wird über den Transport Layer Security-Protokoll (TLS) geschützt dies bietet 3 Sicherheitsebenen:
      * Verschlüsselung
        + Daten werden verschlüsselt
      * Datenintegrität
        + Daten können bei der Übertragung nicht verändert werden oder beschädigt
      * Authentifizierung
        + wird Bestätigt, dass nur der Nutzer mit der gewünschten Website kommuniziert
* Funktionsprinzip eines Mail-Servers
  + Mail-Server
    - nimmt Emails entgegen
    - kann Emails weiterleiten
    - Emails werden bereitgehalten und gesendet
  + durch die E-Mail-Adresse wird das Postfach verwaltet
  + Mail Transfer Agent nimmst Emails entgegen und leitet sie weiter
  + Mail Retrieval Agents rufen Emails von anderen Servern ab
  + Mailfilter blockiert Spam und Schadprogramme
  + Mail Delivery Agent sortiert Emails im Email-Postfach
  + Message Store gewährt Zugriff auf Mailserver
* Kenntnis des Mail-Protokolls POP3/POP3S
  + POP (Post Office Protocol)
    - Übertragungsprotokoll damit ein Client E-Mails von einem E-Mail-Server abholen kann
  + POP3
    - ist ein ASCII-Protokoll 🡪 Steuerung der Datenübertragung durch Kommandos – wird standardmäßig an den Port 110 geschickt
    - Funktionalität
      * Auflisten
      * Abholen
      * Löschen von Emails am E-Mail-Server
  + POP3S
    - ist ein Netzwerkprotokoll zur Erweiterung des Email-Übertragungsprotokoll POP3 um eine Verschlüsselung durch SSL/TLS zu gewähren
* Kenntnis des Mail-Protokolls IMAP/IMAPS
  + IMAP (Internet Message Access Protocol)
    - ermöglicht Online-Zugriff auf ein Email-Postfach
    - Emails werden nicht vollständig vom Server geladen, stattdessen wird immer nur die Nachricht geladen die man gerade lest anders als beim POP3
  + IMAPS (Internet Message Access Protocol Secure)
    - zum verschlüsseln des Internet Protokolls
* Kenntnis des Mail-Protokolls SMTP/SMTPS
  + SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)
    - ist ein Internetprotokoll das zum Austausch von Emails im Computernetzen dient
    - wird zum Einspeisen und zum Weiterleiten verwendet
  + SMTPS (Simple Mail Transfer Protocol Secure)
    - zur Absicherung der Kommunikation bei Email-Transport mittels SSL/TLS
    - ist keine Erweiterung von SMTP
* Kenntnisse über FTP/FTPS
  + FTP (File Transfer Protocol)
    - Netzwerkprotokoll zur Übertragung von Dateien über das IP-Netzwerk
    - Schicht 7 des OSI-Schichtenmodell
    - wird benutzt, um Dateien vom Server hochladen oder vom Server herunter zu laden oder für die Übertragung zwischen 2 FTP-Servern
    - Verzeichnisse können:
      * angelegt
      * ausgelesen
      * Verzeichnisse und Dateien umbenennt oder gelöscht werden
    - verwendet jeweils separate Verbindungen
    - Sitzung beginnt wenn vom Client zum Control-Port eine TCP-Verbindung aufgebaut wird und dadurch werden Befehle zum Server gesendet
  + FTPS (File Transfer Protocol over SSL)
    - durch die SSL/TLS-Zertifikate wird es verschlüsselt
* Kenntnisse über SSL
  + SSL (Secure Sockets Layer) oder wird auch als TLS (Transport Layer Security) bezeichnet
  + ist ein Verschlüsselungsprotokoll zur sichern Datenübertragung im Internet
  + verwendet TLS Handshake und TLS Record und werden verschlüsselt mit einem MAC
* Fachbegriff Cloud-Computing
  + bezeichnet eine Bereitstellung von Datenspeicher, Server, Anwendungen und mehr die über das Internet bereitgestellt wird
  + Cloud ist kein physischer Ort sondern eine Methode zur Verwaltung von IT-Ressourcen
  + ersetzt wird dadurch lokale Systeme und Rechenzentren
  + Cloud-Computing-Modell greifen Benutzer auf virtuelle Rechen-, Netzwerk und Speicherressourcen zu die von einem Remote-Anbieter zur Verfügung gestellt wird
* Kenntnisse über Private/Public/Hybrid Cloud
  + Private Cloud
    - betrieben und zugänglich gemacht wird es ausschließlich von eigenen Mitarbeitern
    - skalierbare IT-Infrastruktur oder installations- und wartungsfreie IT-Anwendung hat man
  + Public Cloud
    - frei zugänglichen Provider, der sein dienst öffentlich über das Internet für jeden zugänglich macht
    - Google-Docs, Webmailer-Dienste oder Microsoft Office 365
  + Hybrid Cloud
    - ist eine Mischform zwischen Private Cloud und Public Cloud
    - bestimmte Services laufen über öffentliche Anbieter über das Internet, während datenschutzkritische Anwendungen und Daten im Unternehmen betrieben und verarbeitet werden
* Fachbegriffe IaaS, PaaS, SaaS
  + IaaS (Infrastructure as a Service)
    - Cloud-Infrastruktur Service
    - Nutzer stellen eine IT-Infrastruktur per Internet bereit
  + PaaS (Plattform as a Service)
    - eine Form des Cloud Computings, bei der Hardware und eine Anwendungssoftware-Plattform von einem Drittanbieter zur Verfügung gestellt wird
  + SaaS (Software as a Service)
    - Software als Dienstleistung
    - SaaS-Anbieter übernimmt Anschaffungskosten, IT-Administration, Dienstleistungen, Wartungsarbeiten und Updates
    - Nutzer ist verantwortlich für die gesetzliche Vorgabe von korrekter Datenverarbeitung
* Beispiele für marktbekannte Cloud-Dienste
  + Google Drive
  + Drop Box
  + Amazon Cloud
  + Microsoft Onedrive
  + iCloud Drive
* Kriterien und Voraussetzungen für den Einsatz von Cloud-Diensten
  + Kriterien
    - Sicherheit und Vertrauen
    - mobiler Dienst
    - Investitionsbedarf
    - Daten Sensibilität
  + Voraussetzung
    - Verschlüsseln der Daten
    - Public/Private
    - Datensicherheit
    - Implementierbarkeit

**7) IT-Security und Betriebssicherheit**

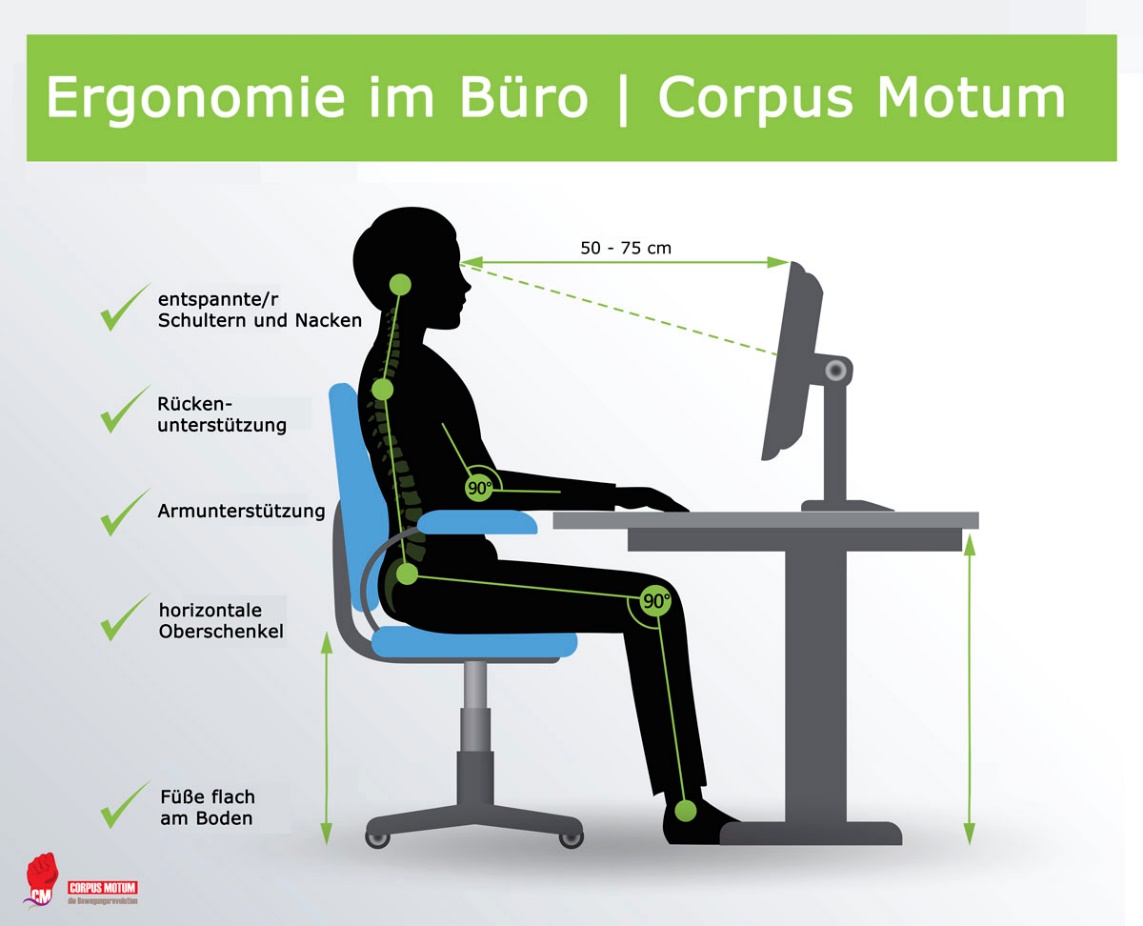
* Kenntnisse über Gefahren von Viren, Würmern, Trojanern, Spyware, Hackern und Phishing
  + Viren
    - kleine Programme die in einem Email Anhang oder Programmen vorkommen
    - Viren vervielfältigen und verbreiten sich 🡪 Schaden – kompletter Datenverlust oder auch Festtplattencrash
    - Computersysteme werden langsamer oder Programm starten verzögert sich oder hat Aussetzer
    - Daten auf dem Rechner überschreiben, manipulieren oder Ausführung der Schutzprogramme blockieren
  + Würmer
    - schädliches Programm dass sich selbst schnell selber kopiert und weiter verbreitet
    - verbreitet sich im Internet, Mails oder Sicherheitslücken
    - Würmer durchsuchen Adressbücher und Adresslisten um sich so im Anhang zu versenden und zu vermehren
    - Würmer brauchen enorme Netzwerkressourcen 🡪 finanziellen Schaden
  + Trojaner (Malware)
    - verstecken sich in nützliche Programmen
    - Trojaner verbreiten sich nicht und reproduzieren sich nicht weiter
    - Schäden:
      * sammeln von Passwörter, Kreditkartennummern bis zur Eingabe über die Tastatur (Keylogger)
      * Server-Programme 🡪 anderer User hat dann Zugriff auf den Rechner
      * Trojan-Downloader 🡪 kleines Programm um weitere schädliche Programme nachzuladen
      * Werbe-Trojaner 🡪 bombardieren mit unerwünschten Werbungen oder auf Seiten weiterzuleiten
    - Trojaner werden vom automatischen Starten vom Betriebssystem gestartet
  + Spyware
    - ist eine Software die Daten (Passwörter, PINs, Kreditkartennummerns, ...) an dritte weitergibt
    - Auswirkung auf das Netzwerkleistung, verlangsamen Systeme
    - 4-klassifizierungen:
      * Trojaner
      * Adware 🡪 überwacht Computer und Geräte
      * Verfolgungs-Cookies
      * Systemüberwachung
  + Hackern
    - verschaffen sich Zugang zu geschlossenen Netzwerken um dort Daten zu stehlen oder beschädigen
    - finden Bugs und Exploits und weisen darauf hin oder verkaufen diese Informationen
  + Phishing
    - Versand von manipulierten Emails um sensible Daten zu gewinnen
* Fachbegriff Zero-Day-Exploit
  + ist eine Methode, die Hacker verwenden zum Angriff auf unbekannte Schwachstellen um dann ihren eigenen Exploit-Code einzubauen
  + Exploit-Code kann gegen die Nutzer der Software gerichtet sein, um in Form von Identitätsdiebstahl führen kann oder andere Cyberkriminalität
  + der Angreifer kann den Nutzer um eine Aktion bewegen um seine Schädliche Software herunterzuladen 🡪 vertrauliche Daten werden gestohlen
* Kenntnisse über Einschränkungsmöglichkeiten bei Benutzerkonten
  + Begrenzung der Anzahl von privilegierten Accounts
  + Nicht alle Administratoren benötigen Domänenkonten oder Superuser-Privilegien auf externen Managern
  + Einsatz von Active Directory Administrative Groups bei der Zuweisung von privilegierten Benutzerkonten
  + Administratoren sollten die mehrstufige Authentifizierung für alle Remote-Zugriffe verwenden
* Funktion einer Software-Firewall
  + Software-Firewall dient zur Beschränkung des Netzwerkzugriffs, basierend auf Absender, Ziel oder genützten Dienst
  + Sie überwacht den durch die Firewall laufenden Datenverkehr und entscheidet nach den festgelegten Regeln ob die Netzwerkpakete durchgelassen werden oder nicht – unerlaubte Netzwerkzugriffe werden unterbunden
  + Funktion:
    - ausschließlich Regeln für die Netzwerkkommunikation umsetzen
    - Aufspüren von Angriffen sind die IDS-Module zuständig – Bestandteil einer des Produkts, aber gehört nicht zum Firewall-Modul
* Kenntnisse über Möglichkeiten Client-PCs vor Missbrauch zu schützen
  + Regelmäßige Backups
  + Antivieren-Software (Avira, Avast)
  + Starke Firewall einrichten
  + Vorsicht bei Emails (externe 🡪 Links nicht öffnen)
  + Mitarbeiter Schulen durch Schulungen
  + Passwörter regelmäßig ändern
* Kenntnisse über sichere Planung von Backups
  + Schutz vor Diebstahl
    - Tresore, Zutrittskontrollen
  + Schutz vor Manipulation
    - Verschlüsselung, Firewalls
  + Schutz vor Zerstörung
    - Feuer, Hochwasser, UV-Strahlen, Hitze
  + Schutz vor Datenverlust
    - Regelmäßige Test Wiederherstellung
* Kenntnisse über verschiedene Backup-Prinzipien
  + 3-2-1 Strategie
    - Daten 3-fach sichern
    - Auf mindestens 2 Speicher-Technologien
    - Externe Lagerung von mindestens 1 Backup
* Kenntnisse über Backup-Medien und deren richtiger Lagerung
  + Externe Festplatte
  + Bandlaufwerke
  + Online Backup – Cloud Speicher
  + Backups immer verschlüsseln

**8) Informatik und Gesellschaft**

* Fachbegriff Big-Data
  + bezeichnet Datenmengen, welche zu groß, komplex, zu schnelllebig oder zu schwach strukturiert sind, um sie manuellen und herkömmlichen Methoden der Datenverarbeitung auszuwerten
  + wird oft als digitale Technologie verwendet – digitaler Kommunikation und Verarbeitung
* Fachbegriff Web 2.0
  + Element des Internets, speziell für das World Wide Web
  + Nutzer konsumiert nicht nur den Inhalt sondern kann auch selbst einen Inhalt zur Verfügung stellen
* Fachbegriff Industrie 4.0
* Fachbegriff IoT
* Kenntnisse über Vor- und Nachteile bei Nutzung von Sprachassistenten
* Kenntnisse über e-Government, digitale Signatur und Handy-Signatur
* Schutzmöglichkeiten vor Cookie-Tracking und Cookieless-Tracking
* Kenntnisse über die Gefahr von Identitätsdiebstahl
* Fachbegriff Netzneutralität
* Kenntnisse über Vor- und Nachteile bei Nutzung von biometrischen Daten
* Inhalte von Unternehmensrichtlinien für Nutzung von sozialen Netzwerken

**9) Ergonomische Gestaltung eines Arbeitsplatzes**

* Kenntnisse über die ergonomische Einrichtung eines Bildschirmarbeitsplatzes
  + Helligkeit
  + Größe der Zeichen
  + Bildschirmauflösung oder Skalierung
* Kenntnisse über den optimalen Aufstellungsort von Bildschirmen (Lichteinfall)
  + Gerade Körperhaltung 🡪 damit man Bildschirm einstellen kann (man soll nicht hinunter oder rauf schauen)
  + Tastatur sollte passend eingestellt sein (alle Gelenke müssen gerade sein)
  + Bildschirm soll 45 – 70 cm vom Kopf entfernt sein
* Kenntnisse der gesetzlichen Bestimmungen von Pausen bei Bildschirmarbeit
  + Nach 50 min ununterbrochener Bildschirmarbeit eine Pause von mind. 10 min einlegen oder ein Tätigkeitswechsel einlegen
* Kenntnisse über die ideale Höhe von Tisch/Tastatur, Bildschirmoberkante und Bildschirmabstand zum Benutzer



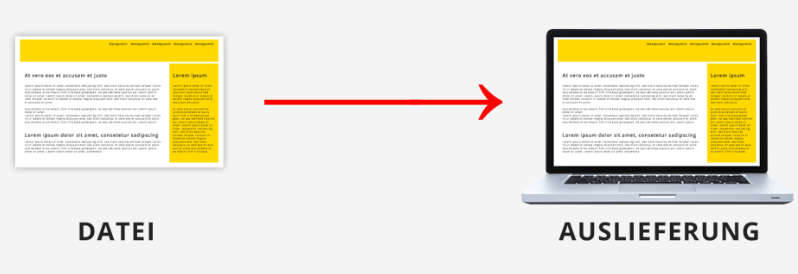
* Kenntnisse über Schutzmaßnahmen zur Vorbeugung körperlicher Schäden beisitzender Tätigkeit
  + Dehnung der Sehnen des Rückens und des Gesäßes
  + Von der Taille aus drehen, um den Rücken neutral zu halten und Gesäßmuskeln zusammendrücken
  + Hinsetzen und Brust nach oben ziehen, um Bauchmuskeln anzuspannen
* Kenntnisse über körperliche Entspannungsübungen beisitzender Tätigkeit
  + Alle 5 min Haltung wechseln
  + Schultern lockern (Hand zur Schulter geben und 10 x drehen 🡪 locker bleiben und nicht verkrampfen)
  + Rechte Hand zum linken Oberarm und Schulter nach unten ziehen 🡪 20 sec lang
  + Sitzen und am Stuhl rechts Halten und so weit es geht nach rechts den Kopf drehen (Körper bleibt gerade)
  + Nacken dehnen (Hände hinterm rücken nehmen und Kopf nach oben schauen)
  + Nacken dehnen (Kopf rechts und links bewegen oder Kopf kreisen lassen vor und zurück)
  + [8 Entspannungsübungen: So löst du Verspannungen | Gefühlssache - Bing video](https://www.bing.com/videos/search?q=%c3%bcber+k%c3%b6rperliche+Entspannungs%c3%bcbungen+beisitzender+T%c3%a4tigkeit&docid=607997439182340048&mid=032D69F614F6AB960202032D69F614F6AB960202&view=detail&FORM=VIRE)

**10)Fachberatung, Planung**

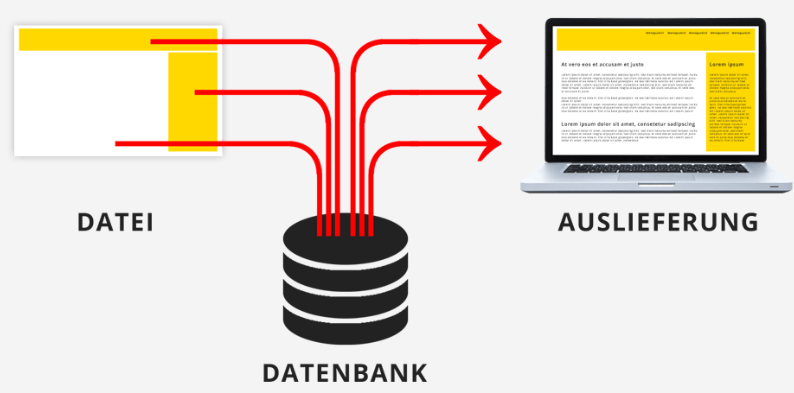
* Führen von fachspezifischen Verkaufsgesprächen, Produktberatung, Kompetenz, technische Zusammenhänge beratend erklären zu können
  + Vorteile des Produkts erklären
  + Keine Fachspezifischen Wörter verwenden – einfache Sprache wählen
  + Anwendung Präsentieren
  + Anwendung den Kunden ausprobieren lassen (Testumgebung)
* Beratung und Erstellen kundenorientierter Softwarelösungen
  + Problemanalyse (Wunsch des Kunden berücksichtigen)
  + Code-Dokumentieren
  + Besprechungen abhalten um Fortschritt zu präsentieren
* Kenntnisse über richtigen Umgang bei Reklamationen
  + Wo ist das Problem
  + Was möchte er als Feature noch dazu haben
  + Lösungsorientiert
* Richtiger Kundenumgang bei folgenreichen technischen Problemen
  + Problem analysieren
  + Versuchen den Schaden zu minimieren

**11)Informatik**

* Fachbegriff Informatik
  + In der Informatik werden Daten mit dem Computer verarbeitet
  + Ist eine Wissenschaft, dabei werden Informationen automatisch verarbeitet
  + Informatik setzt sich aus den Begriffen „Information“ und „Automatik“ zusammen
* Typen von Webseiten (statische, dynamische Webseiten)
  + Statische Webseite
    - Seite für Seite liegt auf dem Server und können so aufgerufen werden
    - Die Seiten sind untereinander verlinkt, somit kann man von der Startseite aus, andere Seiten öffnen
    - Bei statischen Seiten braucht man HTML-Kenntnisse oder eine spezielle Software zum ändern der Seite
    - FTP-Server ist notwendig um die geänderten Seiten hochzuladen
    - Seiten Layout zu ändern auf einer Seite geht nicht daher muss man es bei allen Seiten machen



* + Dynamische Webseite
    - Seiten lassen sich besonders leicht verändern
    - Dabei wird der Inhalt und der optische Rahmen getrennt
    - Inhalt und Layout werden erst beim Aufruf der Seite zusammengesetzt



* Fachbegriffe Weblog, Webshop, Web-Plattform
* Auszeichnungssprachen HTML, XML – Fachbegriff und Einsatzgebiet
* Kenntnisse über das HTML5-Grundgerüst mit den wichtigsten Bestandteilen
* Fachbegriff Meta-Element/Metadaten
  + Sind strukturierte daten, die Informationen über Merkmale anderer daten enthalten
  + Bsp.: Metadaten eines Buchs
    - Name des Autors
    - Auflagenname
    - Erscheinungsjahr
    - Verlag
    - ISBN
* Fachbegriff SEO und Maßnahmen
  + Suchmaschinen Optimierung (SEO)
  + Bezeichnet Maßnahmen, die dazu dienen, die Sichtbarkeit einer Website und ihre Inhalte für Benutzer einer Websuchmaschine zu erhöhen
  + Die Optimierung bezieht sich auf die Verbesserung der unbezahlten Ergebnisse im organischen Suchmaschinenranking und schließt Traffic und den Kauf bezahlter Werbungen aus
  + Optimierung kann auf verschiedene arten der Suche abzielen – Bildersuche, Videosuche, Nachrichtensuche oder vertikale Suchmaschinen
  + Suchmaschinenoptimierung ist Teilgebiet des suchmaschinenmarketings
* Fachbegriff Cascading StyleSheets und deren Einsatz
  + Ist eine Style-Sheetsprache, die es erlaubt für Elemente auf der Seite das Aussehen festzulegen
  + Unterschied Inline CSS und Externes CSS
    - Inline CSS
      * Wird im selben HTML-Tag verändert (Style = …)
    - Externes CSS
      * CSS File wird eingebunden und in diesem File werden alle HTML-Tags verändert
      * p {

color: red;

}

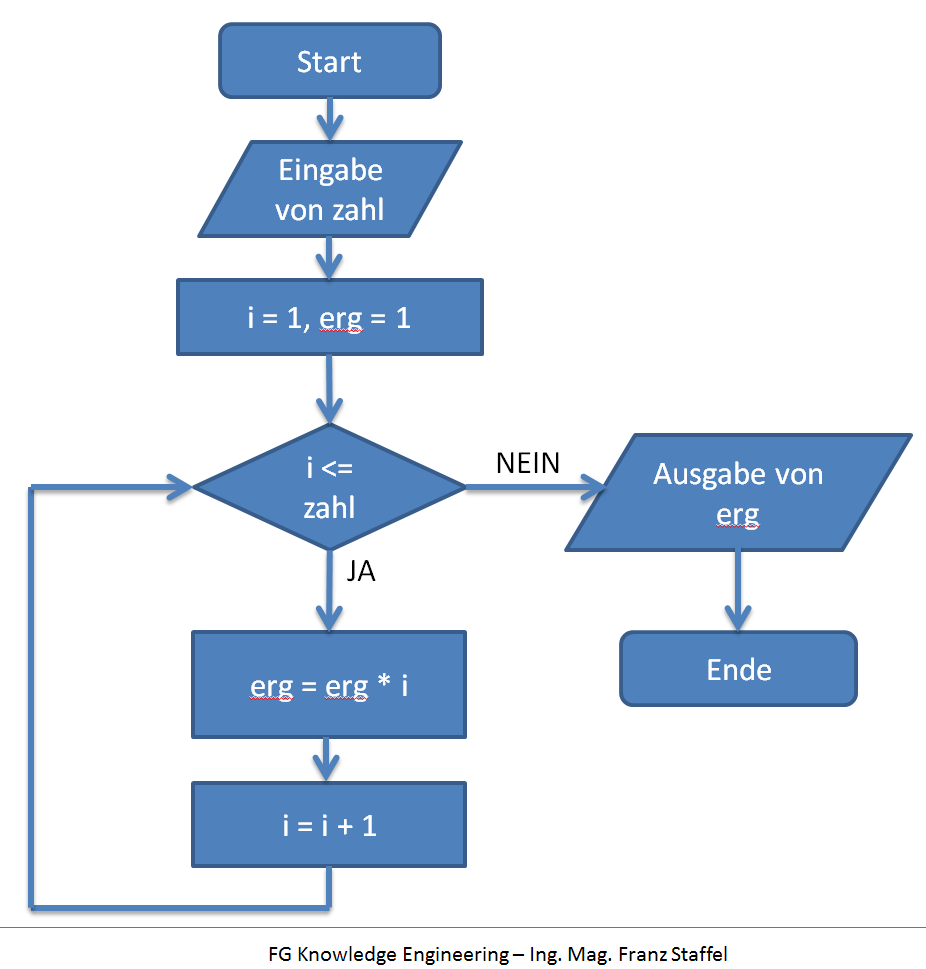
* Scripting (clientseitiges Scripting, serverseitiges Scripting)
  + clientseitiges Scripting
    - ist ein Programm, das im Clientbrowser verarbeitet wird
    - sind kleine Programme, die vom Browser heruntergeladen, kompiliert und ausgeführt werden
  + serverseitiges Scripting
    - wird verwendet, um einen Code zu generieren, der auf dem Webserver ausgeführt wird
    - daher wird ein Skript, das am Webserver ausgeführt werden kann, als serverseitiges Skript bezeichnet
* Software zum Erstellen und Betrachten von Webseiten (Code-Editoren, Web-Browser, FTP-Programme, Grafikprogramme, Serversoftware)
* Fachbegriff CMS (Einsatzgebiet, notwendige Voraussetzungen, existierende Systeme am Markt)
  + Content-Management-System (CMS)
  + Ist eine Software zur gemeinschaftlichen Erstellung, Bearbeitung, Organisation und Darstellung digitaler Inhalte, zumeist zur Verwendung von Webseiten
  + Inhalt kann aus Text- und Mulimedia-Dokumenten bestehen
  + Ein Autor mit entsprechenden Zugriffsrechten kann ein solches System ohne oder mit wenig Programmier- oder HTML-Kenntnisse bedienen, da die Mehrzahl der Systeme über eine grafische Benutzeroberfläche verfügt
  + Speicherung der Inhalte basiert auf einer relationalen Datenbank
  + Systeme am Markt:
    - WordPress
    - Joomla
    - TYP03
    - Drupal
* Unterschied LIFO/FIFO-Prinzip
  + Last In First Out (LIFO)
    - Der Letzte der eingefügt wird ist auch der erste der wieder Ausgegeben wird
  + First In First Out (FIFO)
    - Der Erste der eingefügt wird ist auch der erste der wieder Ausgegeben wird
* Fachbegriffe Stack und Queue
  + Stack
    - Verwendet LIFO
  + Queue
    - Verwendet FIFO
* Fachbegriff Userinterface (Arten, Regeln für Entwurf, Gestaltungshilfen/Toolkits/Frameworks)
  + Arten
    - User Interface (UI)
    - Composite User Interfaces (CUIs)
    - Grafische Benutzeroberfläche (GUI)
    - Multimedia-Benutzeroberfläche (MUI)
  + Regeln für Entwurf
    - Ein angenehmes Erlebnis für User, das ihnen gleichzeitig ermöglicht, erforderliche Dinge so schnell und einfach wie möglich zu erledigen
    - Barrierefreiheit
    - Benutzeroberfläche simple und optisch ansprechend gestalten, aber nicht überladen oder verwirrend
    - Den Leuten ermöglichen, so zu navigieren wie sie es möchten, ist aber bereit, bei Bedarf zu helfen oder zu assistieren
  + Gestaltungshilfen/Toolkits/Frameworks
    - UI-Frameworks
      * Windows App SDK
      * WPF
      * WinForms
* Fachbegriff Zeichencodierung (ASCII, ISO-Latin, Unicode, … – Unterschiede und Verwendung)
* Standards ANSI, ISO, IEEE
* Fachbegriff Frame
* Fachbegriff Webservices (verteiltes System für heterogene Systeme, …)
* Kenntnisse über Standards (SOAP, WSDL, …)
* Fachbegriff Rest API
* Fachbegriff JSON
  + Javascript Object Notation (JSON)
  + Ist ein kompaktes Datenformat in einer einfach lesbaren Textform für den Datenaustausch zwischen Anwendungen
  + Ist Programmiersprachen unabhängig
  + Parser und Generatoren existieren in allen verbreiteten Sprachen
  + Spezifizierte Standards:
    - RFC-8259
    - ECMA-404
  + Insbesondere wird es bei Webanwendungen und mobilen-Apps in Verbindung mit Javascript, Ajax oder Websockets zum Übertragen von Daten zwischen Client und Server verwendet
* Fachbegriff Agile Softwareentwicklung
  + Ist ein Sammelbegriff für mehrere Methoden, mit denen die Entwicklung von Software flexibler, schneller, transparent und nutzorientiert erfolgen soll – dadurch werden Risiken und Fehlentwicklungen im Entwicklungsprozess minimiert
  + Bsp.: Scrum
* Fachbegriff Reaktive Programmierung
  + Ist ein Programmierparadigma (Programmierstil), dass sich an Datenflüssen orientiert
  + Bsp.: Programm das reaktive arbeitet: Excel 🡪 Summen Funktion
* Kenntnisse über Frameworks
  + Rahmengerüst für eine bestimmte Aufgabe (Software-Frameworks)
* Einsatzgebiete Angular JS
  + Ist ein clientseitiges Javascript-Framework zur Erstellung von single-Page-Webanwendung nach einem Model-View-ViewModel-Muster
  + Komponententesten ist vereinfacht worden
  + Open-Source-Framework von Google
* Einsatzgebiete Bootstrap
  + Ist ein freies Frontend-CSS-Framework
  + Enthält HTML und CSS basierende Gestaltungsvorlagen für Formular, Buttons, Tabellen, Navigation, … und optionale Javascript-Erweiterungen
* Einsatzgebiet jQuery
  + Ist eine freie JavaScript-Bibliothek
  + Funktionen zur DOM-Navigation (Baumstruktur von HTML und CSS-Dokumenten im Ordner) und -Manipulation zur Verfügung stellt
  + Meistverwendete JavaScript-Bibliothek und wird bei CMS und Webframeworks mitgeliefert wie zb.: Joomla, WordPress, MediaWiki oder Drupal
* Kenntnisse über den Zugriff PHP auf mySQL-Datenbank (Dienste Server/Client)
  + Xampp verwenden und Apache-Server und MySQL-Server starten
  + Danach eine Klasse erstellen, wo die DB-Verbindung hergestellt wird



* Fachbegriff Multitasking
  + Bezeichnet die Fähigkeit eines Betriebssystems, mehrere Aufgaben (Tasks) nebenläufig auszuführen
* Kenntnisse über mobile Webseiten/Optimierung für Smartphones
  + Responsive Webdesign – passende Größe der Seite
  + Kontext anpassen – nicht zu viel Text, sondern auch mit Bildern arbeiten
  + Such Performance optimieren
* Fachbegriff Responsive Webdesign, Umsetzung
  + Mit Responsive Webdesign sorgt man, dass auf unterschiedlichen Geräten wie Desktop-Computer, Laptop, Tablet und Smartphone in einem ansprechenden Design dargestellt wird
  + Responsive-Webdesign ist eine Kombination aus CSS und HTML (HTML5)
  + Bsp.:
    - Viewport
    - <meta name="viewport" content="width=device-width, initial scale=1">
* Kenntnisse über Konzept Mobile First
  + Nutzer arbeiten mehr mit dem Handy oder Tablet – damit so angenehm wie möglich machen
  + Ladegeschwindigkeit anpassen
  + Dadurch haben Webseiten immer mehr Features geboten, denn die Downloads wurden dank DSL immer schneller – je nach Region musste es angepasst werden
* Kenntnisse über aktuelle Programmiersprachen
  + JavaScript
  + Python
  + Java
  + C/C++
  + C#
  + PHP
* Kenntnisse über Programmiersprachen für mobile Anwendungen/Internet
  + Android-Sprachen
    - Java
    - Kotlin
  + IOS-Sprachen
    - Swift
    - Object-C
  + Plattformübergreifende Sprachen
    - JavaScript
    - TypeScript
* Kenntnisse über die Anwendung von JAVA-Technologien im Web (Servlets, Java-Server-Pages)
* Grundkenntnisse über die Anwendung der .NET-Technologien im Web (ASP.NET)
  + .NET
    - Ist eine Entwicklungsplattform, die aus Tools, Programmiersprachen und Bibliotheken zum Erstellen vieler verschiedener Arten von Anwendungen besteht
  + ASP.NET
    - Erweitert die :NET Erweiterung um Tools und Bibliotheken speziell zum Erstellen von Web-Apps
    - Bsp.:
      * Basis-Frameworks für die Verarbeitung von Web-Requests in C#
      * Webseiten-Vorlagensyntax – Razor – zum Erstellen von dynamischen Webseiten in C#
      * Bibliotheken für gängige Webmuster – Model View Controller (MVC)
      * Authentifizierungssystem – Multi-Faktor-Authentifizierungen und externe Authentifizierung mit Google, Twitter, …
      * Editor-Erweiterung – Syntaxhervorhebungen, Codevervollständigung und mehr
* Fachbegriff Metadaten
  + Sind strukturierte daten, die Informationen über Merkmale anderer daten enthalten
  + Bsp.: Metadaten eines Buchs
    - Name des Autors
    - Auflagenname
    - Erscheinungsjahr
    - Verlag
    - ISBN
* Prinzipien der Softwareentwicklung: KISS, DRY
* Kenntnisse über Coding-Standards/Code-Konventionen
* Fachbegriff Cross Plattform Entwicklung
* Fachbegriff Corporate Identity (CI)
* Fachbegriff Corporate Design (CD)
* CI/CD Vorgaben bei der Applikationsentwicklung

**12)Projektmanagement**

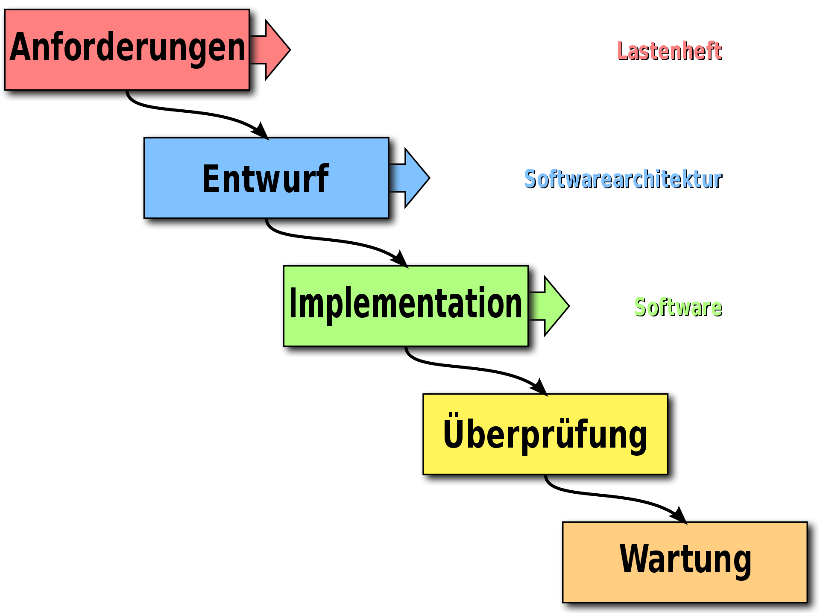
* Fachbegriff Projektmanagement
  + Durchführung eines Projekts
  + Projektleiter
  + Projektgruppe
* Definition von Projekten
  + Ziele und wesentliche Inhalte festlegen
  + Chancen und Risiken analysieren
  + Machbarkeitsstudie
    - wirtschaftlich, technisch und personell machbar
    - Analyse von Kosten, Zeit, Ressourcen-Bedarf, etc.
  + Erstellung eines Projektauftrages (Lastenheft)
* Fachbegriff Pflichtenheft und notwendiger Inhalt
  + Projekt-Planung
  + Dokumentation der Ziele und Pläne
  + Analog zum Lastenheft
  + Inkl. Erweiterungen um geplante Umsetzung der geforderten Punkte
  + Beschreibung des Designs, des „Wie‘s“ der Umsetzung
  + Das Pflichtenheft beschreibt in konkreter Form, wie der Auftragnehmer die Anforderung des Auftraggebers zu lösen gedenkt – das sogenannte wie und womit. Der Auftraggeber beschreibt vorher im Lastenheft möglichst präzise die Gesamtheit der Forderungen – was er entwickelt oder produziert haben möchte. Erst wenn der Auftraggeber das Pflichtenheft akzeptiert, sollte die eigentliche Umsetzungsarbeit beim Auftragnehmer beginnen.
* Fachbegriff Lastenheft und notwendiger Inhalt
  + Projekt-Definition
  + Analysieren des Lastenhefts
    - Zielfindung
    - Zerlegung in Teilaufgaben und Bereiche
    - Methoden (Mind-Mapping, Brainstorming)
  + Planung von
    - Aufgaben, Abläufen, Terminen
    - Meilensteinen
    - Kapazität der Kosten
    - Risikomanagement (Vorgehen bei Problemen oder Scheitern)
* Kenntnisse über Spannungsfelder in einem Projekt
  + Sachziel
    - Was soll erreicht werden?
  + Kostenziel
    - Was darf das Projekt insgesamt kosten?
  + Terminziel
    - Bis wann soll das Projektziel erreicht werden?
* Kenntnisse über den Fachbegriff Primäres Projektziel
  + Inhalt
  + Zeit
  + Kosten
  + Risiko- und Performance-Indikatoren
* Kenntnisse über Vor- und Nachteile einer Projektorganisation
  + Vorteile
    - Mitarbeiter sind zu 100% im Projekt vorhanden
    - Es gibt keine Konflikte, was den Einsatz der Mitarbeiter angeht
    - Projektleiter ist fachlich und disziplinarisch verantwortlich
    - Schnelle Reaktionen bei Störungen im Projekt
  + Nachteile
    - Auslastung der Projektmitarbeiter ist mittels Projektes zu gewährleisten
    - Bei schwankender Auslastung ist die Anpassung schwierig
    - Hohe Umstellkosten
* Ziel einer Projektdokumentation
  + Projektverlauf wird dokumentiert
    - Probleme und Lösung
    - Inhalts-, Termin und Kostenanpassungen
    - Erfahrung
* Fachbegriff Struktogramm
  + Aufteilung der Projektaufgaben in Teilaufgaben
  + Gliedern nach
    - Funktionen
    - Objekten
    - Zeitliche Abläufe
* Fachbegriff Ablaufdiagramm (Flowchart)



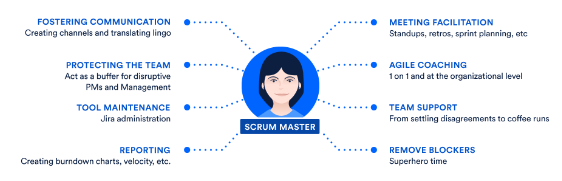
* Kenntnisse über wesentliche Schritte einer Projektplanung
  + Aufstellung des Projekt-Teams
  + Analyse des Lastenhefts
    - Zielfindung
    - Zerlegung in Teilaufgaben und Bereiche
    - Methoden (Mind-Mapping, Brainstorming)
  + Planung von
    - Aufgaben, Abläufen, Terminen
    - Meilensteinen
    - Kapazität der Kosten
    - Risikomanagement (Vorgehen bei Problemen oder Scheitern)
  + Pflichtenheft
    - Dokumentation der Ziele und Pläne
* Kenntnisse über Eigenschaften eines Projektleiters
  + Projektmanagement Know-Hows
  + Entscheidungsfreudig, Durchsetzungsvermögen
  + Vernetztes Denken
  + Soziale Kompetenzen – konstruktiver Umgang mit Konflikten
  + Zeit und Selbstmanagement
  + Gute Kommunikationsfähigkeit und Motivationsfähigkeit
  + Kreativität und Flexibilität
* Aufgaben eines Projektleiters
  + Lenkt das Projekt während seiner Dauer
  + Vertretung nach draußen – dem Auftraggeber verantwortlich für
    - Termine
    - Budget
    - Ergebnisse
    - Ressourcen
  + Vertritt das Projekt nach innen (Führung des Teams)
  + Zusammenstellung des Projektteams
  + Erstellung der Projektstruktur, der Termin-, Ressourcen- und Kostenpläne
  + Koordination der mitwirkenden Personen
  + Durchführung des Controllings
* Kenntnisse über Dokumentationen eines Projektes
  + Dokumentiert wird alles!
    - Projektziel
    - Projektplan
    - Projektüberwachung
    - Projektsteuerung
    - Projektverlauf
      * Probleme und Lösung
      * Inhalts-, Termin und Kostenanpassungen
      * Erfahrung
* Fachbegriff Projektauftrag
  + Wie das Projekt am Ende aussehen soll
* Fachbegriff Projektstrukturplan
  + Der Projektstrukturplan ist das Ergebnis einer Gliederung des Projekts in plan- und kontrollierbare Elemente
* Fachbegriff Arbeitspaket
  + Das Arbeitspaket ist ein plan- und kontrollierbares Element in einem Projekt, das nicht weiter untergliedert wird
* Fachbegriff Meilenstein
  + Abschnitt eines Zieles des Projekts
* Unterschiede internes/externes Projekt
  + Internes Projekt
    - Eigene Mitarbeiter die das Projekt machen
    - Mitarbeiter müssen für das Projektverfügbar sein
    - Angabe des Ziels des Projektes
  + Externen Projekt
    - Angabe des Ziels des Projektes
* Kenntnis Projektkostenplanung
  + Übersicht über alle Kosten eines Projektes

**13)Projektmethoden, Tools**

* Kenntnisse über Softwareprozessmodelle
  + ist ein Modell für den Ablauf der Entwicklung eines Software-Systems
  + Dabei geht es nicht um die Darstellung des Ablaufs eines bestimmten Software-Entwicklungsprojekt, sondern einer ganzen Klasse von Projekten
  + dabei wird der Entwicklungsprozess in Phasen eingeteilt
    - Planung des Prozesses
    - Spezifikation der Anforderungen an das Produkt
    - Design der Software-Produkte
    - Implementierung (Kodierung)
    - diversen Tests des Software-Produkts
  + innerhalb dieser Phasen werden auch die Rollen und Qualifikation der Mitarbeiter definiert, die gewisse Aktivitäten durchführen oder für sie verantwortlich sind
  + Artefakt --> alle Dokumente und Unterlagen
* Kenntnisse über den Aufbau des Wasserfallmodells
  + ist in aufeinander folgenden Projektphasen organisiert
  + Wie bei einem Wasserfall mit mehreren Kaskaden fallen die Ergebnisse einer Stufe nach unten in die nächste und sind dort verbindliche Vorgaben
  + für jede Phase hat das Wasserfallmodell einen vordefinierten Start- und Endpunkt mit eindeutigen Ergebnissen
  + meist beschreibt das Modell auch einzelne Aktivitäten, die zur Herstellung der Ergebnisse durchzuführen sind
  + zu bestimmte Meilensteine und am jeweiligen Phasenende werden die vorgesehenen Entwicklungsdokumente im Rahmen des Projektmanagements verabschiedet
  + vorteilhaft angewendet wird dieses Wasserfallmodell, wo sich Anforderungen, Leistung und Abläufe in der Planungsphase relativ präzise beschreiben lassen

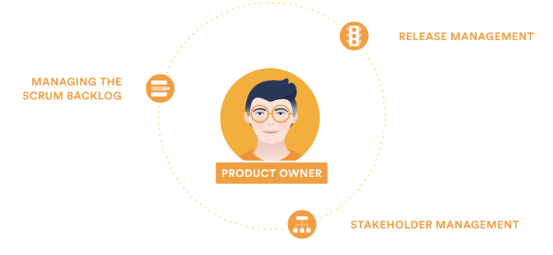


* Kenntnisse über Agiles Projektmanagement/Methoden
  + bezeichnet Vorgehensweisen, bei denen das Projektteam über hohe Toleranzen bezüglich Qualität, Umfang, Zeit und Koste verfügt und eine sehr hohe Mitwirkung des Auftraggebers bei der Erstellung des Werks (vertragliche Leistung) erforderlich ist
  + der Fokus dabei liegt am zu liefernden Werk und die Akzeptanz durch die Anwender
  + hingegen werden geschäftliche Anforderungen wie zb.: die Termintreue, Kostentreue oder Erfüllung eines spezifizierten Leistungsumfang wenig oder nicht berücksichtigt
  + Agile Methoden:
    - Scrum (ist ein Rahmenwerk zur Entwicklung, Lieferung und Wartung komplexer Produkte, das auf eine leichtgewichtige, iterativinkrementelle Vorgehensweise in kurzen Lernschleifen setzt. Das Rahmenwerk definiert Rollen, Artefakte und Ergebnisse sowie das Zusammenspiel der drei Elemente)
    - Kanban (Prozesse lassen sich visualisieren und bestehende Abläufe nachhaltig verbessern)
    - Design Thinking (zur kreativen Bearbeitung komplexer Problem- und Aufgabenstellungen mit Fokus auf den beteiligten Mensch, beschäftigt sich mit 3 wesentlichen Elementen – Prozess, Haltung und Raum)
* Fachbegriff DevOps
  + ist eine Sammlung unterschiedlicher Methoden und eine Kultur zu Zusammenarbeit zwischen Softwareentwicklung und IT-Betrieb
  + DevOps soll durch gemeinsame Prozesse und Software-Werkzeuge eine effektivere und effizientere Zusammenarbeit der Bereiche Softwareentwicklung, Systemadministrator, aber auch Qualitätssicherung und der Nutzer Schaft ermöglichen
  + DevOps soll die Softwarequalität, die Geschwindigkeit der Entwicklung und der Auslieferung, sowie das Miteinander der beteiligten Teams verbessern
  + Die Entwicklung möchte dem Kunden möglichst schnell Updates oder neue Funktionalitäten zu Verfügung stellen. Der IT-Betrieb muss die Betriebs Stabilität sicherstellen und potentielle technische Defekte durch Änderung verhindern – DevOps soll beide Ziele vereint helfen
* Fachbegriff Scrummaster
  + sind die Wegbereiter für Scrum, das schlanke Agile-Framework, bei dem der Fokus auf zeitlich begrenzten Iterationen liegt, den sogenannten Sprints
  + Scrum master fungieren als Coach für den Rest des Teams, weswegen sie im Scrum-Leitfaden als „Servant Leader“ bezeichnet werden
  + Scrum Master haben sich zwar den Grundlagen und Werten von Scrum verschrieben, bleiben dabei jedoch flexibel und offen für Gelegenheiten zur Verbesserung des Team-Workflows



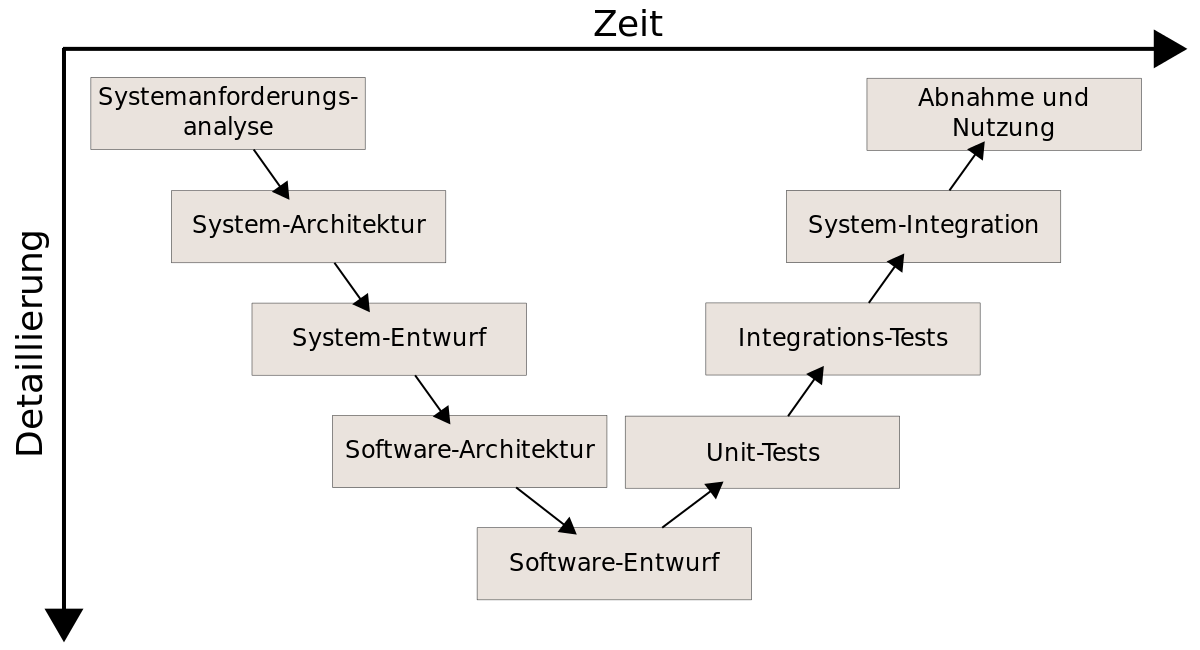
<https://www.atlassian.com/de/agile/scrum/scrum-master>

* Fachbegriff Productowner
  + sorgt dafür, dass das Team den größtmöglichen Mehrwert schafft
  + repräsentiert das Unternehmen und teilt dem Entwicklerteam mit, was geliefert werden soll
  + Produktinhaber muss nicht nur die Kunden kennen, sondern auch eine Vorstellung davon haben, welchen Mehrwert das Scrum-Team den Kunden bieten soll
  + Außerdem muss er die Anforderungen anderer Stakeholder aus dem Unternehmen berücksichtigen
  + priorisiert die Arbeit
  + Aufgaben des Productowner
    - Management des Scrum-Backlogs
    - Release-Management
    - Stakeholder-Magament



<https://www.atlassian.com/de/agile/scrum/roles>

* Fachbegriff Backlog
  + ist ein gut priorisiertes agiles Backlog vereinfacht nicht nur die Release- und Iterationsplanung, sondern beinhaltet alle Aufgaben eines Teams – einschließlich interne Aufgaben, die der Kunde nie zu sehen bekommt
  + Backlog hilf, Erwartungen von Stakeholdern und anderen Teams einzudämmen, wenn diese zusätzliche Aufgaben an das Team herantragen, und macht die Entwicklungszeit zu einer festen Ressource
* Fachbegriff Sprint
  + ist ein kurzer, fest definierter Zeitraum, in dem ein Scrum-Team ein bestimmtes Arbeitskontingent erledigt
  + Sprints zählen zu den Grundlagen von Scrum- und Agile-Methoden
  + durch richtige Gestaltung von Sprints kann ein Team mühelos bessere Software ausliefern
  + Bei Scrum wird ein Produkt in einer Reihe von Iterationen entwickelt, die als Sprint bezeichnet werden und große, komplexe Projekte in handlichere Einzelschritte unterteilt
* Fachbegriff Stakeholder
  + ist eine Person oder Gruppe, die ein berechtigtes Interesse am Verlauf oder Ergebnis eines Prozesses oder Projekt hat
  + Bsp.:
    - Interne Stakeholder
      * Mitarbeiter
      * Manager
      * Eigentümer
    - Externe Stakeholder
      * Lieferant
      * Gesellschaft
      * Staat
      * Gläubiger
      * Kunden
* Fachbegriff Daily Scrum/Daily Standup
  + Projekt mit nur 15min täglich auf Kurs halten
  + Team stimmt sich mit dem Daily Scrum effizient ab, plant den Arbeitstag und identifiziert sofortigen Handlungsbedarf für das Projektmanagement
* Fachbegriff User Story/Story Board
  + sind kurze, einfach gehaltene Beschreibungen einer Funktionalität oder eines Gegenstands aus der Perspektive der Anwender oder Kunden
  + Beschreibung erfolgt als
    - <Rolle der beschreibenden Person>, möchte ich <Funktion/Gegenstand>, damit ich <Nutzen>
    - bsp.: Als Anwender möchte ich, dass beim Anklicken der Schnelldruck-Schaltfläche die aktuelle Dokumentenauswahl an den Standarddrucker gesendet wird, damit ich Zeit spare
* Probleme, die beim Wasserfallmodell auftreten können
  + lineare Ansatz und die klare Abgrenzung der einzelnen Phasen ist oftmals nicht möglich oder nur schwer durchzusetzen
  + Fehler treten erst in den Tests auf die anschließend behoben werden müssen, wiederholen sich meist viele Phasen wieder
  + Je größer das Projekt desto eine höhere Gefahr hat man um Rücktritte zu anderen Phasen zu machen
  + die entwickelten Systeme können daher nur sehr langsame und spät eingeführt werden, was die Kosten deutlich in die Höhe treiben
  + lange Produktionszyklen sind mit einem solchen Modell kaum zu verhindern
* Kenntnisse über den Aufbau des V-Modells
  + Das V-Modell ist ein Vorgehensmodell, welches ursprünglich für die Softwareentwicklung konzipiert wurde
  + Ähnlich dem Wasserfallmodell organisiert es den Softwareentwicklungsprozess in Phasen
  + Zusätzlich zu diesen Entwicklungsphasen definiert das V-Modell auch das Vorgehen zu Qualitätssicherung (Testen), indem den einzelnen Entwicklungsphasen Testphasen gegenübergestellt werden
  + Auf der linken Seite wird mit einer funktionalen/fachlichen Spezifikation begonnen, die immer tiefer detailliert zu einer technischen Spezifikation und Implementierungsgrundlage ausgebaut wird
  + In der Spitze erfolgt die Implementierung, die anschließend auf der rechten Seite gegen die entsprechenden Spezifikationen der linke Seite getestet wird



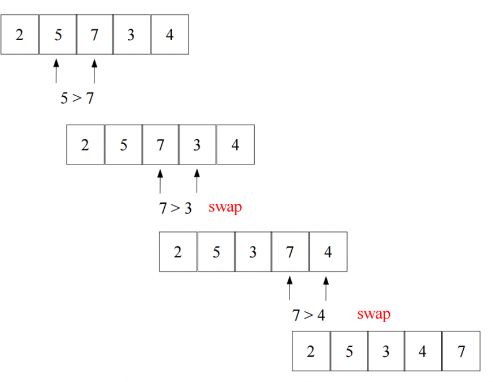
* Kenntnisse über Vor- und Nachteile des V-Modells
  + Modell ist sehr einfach zu verstehen und lässt sich dementsprechend gut umsetzen
  + leicht zu verwalten, da für jede Phase klare Ziele und Kontrolltests festgelegt sind
  + fixe Testphasen eingeplant, damit das Endprodukt fehlerfrei ist
  + Modell ist nichts für komplexe Projekte
  + Modell ist auch nicht für lange oder iterative Projekte
  + Modell macht es schwierig Änderungen später noch vorzunehmen, sobald die Testphase gestartet ist
* Fachbegriff Softwareentwurf
  + es geht um die Benennung und Beziehung von Softwaresystemen und ihre Komponenten, um das fertige Programm zu umreißen
  + bei der gezielten Entwicklung eines Systems oder einer Software müssen unterschiedliche Projektphasen berücksichtigt werden, um unnötige Korrekturen zu minimieren
* Fachbegriff Prototyp
  + Ist ein funktionsfähiges, oft aber auch vereinfachtes Versuchsmodell für den jeweiligen Zweck
* Fachbegriff Soll-Ist-Analyse
  + IST-Situation – Wo stehen wir?
  + SOLL-Situation – Wo wollen wir hin?
  + Wird zwischen Ist-Werten und -leistungen und den erwarteten Werten durchgeführt und ist eine Form des Projektcontrollings
  + Die zwei Analysen werden gegenübergestellt, um deren Zielerreichungsgrad zu prüfen und bei gravierenden Abweichungen entsprechende Gegensteuerungsmaßnahmen zu ergreifen
* Fachbegriff Versionsverwaltung
  + Ist ein System zum Erfassen von Änderungen an Dokumenten oder Dateien
  + Alle Versionen werden im Archiv mit einem Zeitstempel und Benutzererkennung gesichert und können später wiederhergestellt werden
  + Bsp.:
    - Softwareentwicklung – um Quelltext zu verwalten
    - Büroanwendungen
    - Content-Management-System (CMS)
  + Nach jeder neuen Version einer Datei kann man genau nachvollziehen – wer, wann und was geändert hat
  + Alle Versionen bilden eine Kette, somit kann man zu älteren Versionen wieder zurückkehren
  + Versionsverwaltungssysteme ist die Abkürzung VCS (Version Control System)

**14)Qualitätssicherung**

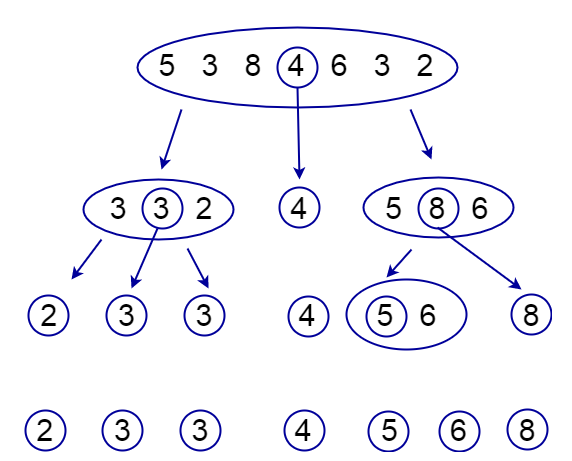
* Kenntnisse über den Zweck von Code-Reviews
  + Damit kann ein anderer Kollege den Code anschauen, ob man ihn so lassen kann oder Performance technisch noch verbessern muss
* Fachbegriff Schreibtischtest
  + Damit wird die Logik am Zettel mal umgesetzt und danach fängt man zum Coden an
* Kenntnisse über Black-Box-Test/White-Box-Test, wesentliche Unterschiede
  + Black-Box-Test
    - ist eine Methode des Softwaretests
    - werden eingesetzt um Fehler gegenüber der Spezifikation aufzudecken, sind aber nicht geeignet um Fehler in Bestimmten Komponenten oder fehlerlösende Komponenten zu identifizieren – was White-Test-Box kann
    - bessere Verifikation des Gesamtsystems
    - Testen von bedeutungsmäßigen Eigenschaften bei geeigneter Spezifikation
    - Portabilität von Systematisch erstellten Testsequenzen auf plattformabhängige Implementierungen
  + White-Box-Test
    - wird eingesetzt um Fehler in den Teilkomponenten aufzudecken und zu lokalisieren – aufgrund der Methodik nicht geeignet, Fehler gegenüber der Spezifikation aufzudecken
    - Testen von Teilkomponenten und der internen Funktionsweise
    - Geringer organisatorischer Aufwand
    - Automatisierung durch gute Tool-Unterstützung
* Kenntnisse über wichtige Qualitätsmerkmale der Softwarefunktionalität
  + Wartbarkeit
  + Funktionalität
  + Performance
  + Kompatibilität
  + Usability
  + Sicherheit
* Kenntnisse über Changemanagement
  + Um zu bestimmen was und wer programmiert hat 🡪 Repository
  + um aufgaben zusammenzufassen (Branch) und die Änderungen nochmal anzuschauen und eventuell Performance technisch noch etwas zu verbessern 🡪 Pull Request
* Fachbegriff Versionierung und deren Nutzen
  + ist um Programme eine Version zu geben damit weiß man welche die alte und welche die neue Version ist
  + Änderungen einer Datei oder einer Gruppe von Dateien zu speichern
  + Kompatibilität muss auch gewährleistet sein damit mehrere Dateien zu einem Projekt passen
  + Version erhöht sich wenn ein neues Feature dazu kommt oder Fehlerbehandlungen vorgenommen wurde
* Kenntnisse über Problemmanagement
  + unbekannte Ursachen werden von der IT gesteuert und behoben
  + Land OÖ verwendet das IET-Workcenter um Incidents aufzuschreiben und zu beheben

**15)Grundkenntnisse des Programmierens**

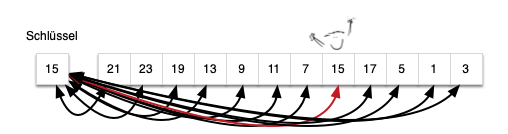
* Stadien der Softwareentwicklung
  + Anforderungsanalyse
  + Design (Planung)
  + Umsetzung
  + Test
  + Veröffentlichen
  + Instandhaltung
* Fachbegriffe Prozedurale Programmierung, Objektorientierte Programmierung, Unterschiede
  + Prozedurale Programmierung
    - Teile eines Unterprogramms Bsp.: Prozedur oder Funktion oder die Sichtbarkeit der Variablen kann geregelt werden
    - Dadurch kann Code Wiederholungen verhindert werden
      * Pascal
      * C
  + Objektorientierte Programmierung
    - Klassen, Vererbung
    - C++
    - Java
    - C#
* Fachbegriff Algorithmus
  + Ist eine Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems oder einer Klasse von Problemen
  + Besteht aus endlich vielen, wohldefinierte Einzelschritten
  + Eine bestimmte Eingabe wird in eine bestimmte Ausgabe überführt
* Fachbegriff Pseudocode
  + Ist ein Programmcode, der nicht zur maschinellen Interpretation, sondern lediglich zur Veranschaulichung eines Paradigmas oder Algorithmus dient
* Kenntnisse über Sortieralgorithmen (Bubblesort, Quicksort)
  + Bubblesort



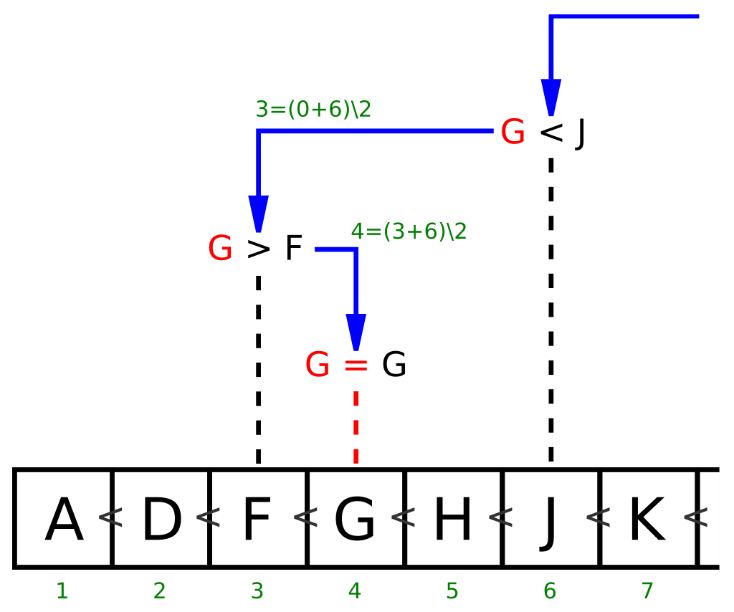
* + Quicksort



* Kenntnisse über Suchalgorithmen (sequenzielle Suche, binäre Suche)
  + Sequenzielle Suche
    - Datenbestandteil wird vollständig durchsucht bis das passende Element gefunden wird – muss nicht Sortiert sein
    - Wenn Datenbestandteil sortiert ist wird nach dem finden des passenden Elements abgebrochen



* + Binäre Suche
    - Liste muss sortiert sein, erst dann kann man mit der Suche beginnen
    - Dazu wird die hälfte geprüft ob der Wert größer, kleiner oder gleich ist
    - Ist der Wert kleiner als der Suchwert wird die hintere Hälfte wieder geteilt und geprüft bis der Suchwert gefunden wurde (rekursiv)



* Ablauf der Programmentwicklung
  + Anforderungsphase
  + Konzeptionsphase
  + Entwicklungsphase
  + Qualitätssicherungsphase
  + Releasephase
  + Wartung- und Optimierungsphase
* Fachbegriffe zum Aufbau einer Programmiersprache (Syntax, Semantik, Kommentare, Schlüsselwörter, Anweisung)
  + TODO
* Fachbegriffe Interpreter und Compiler (Unterschiede, Vor- und Nachteile)
  + Compiler
    - Ist ein Übersetzer, der Eingaben, das heißt Hochsprachen, übernimmt und eine Ausgabe der Low-Level-Sprache, das heißt Maschinen- oder Assemblersprache erzeugt
    - Compiler ist Intelligenter als ein assembler, er überprüft alle Arten von Grenzen, Bereichen, Fehlern
    - Programmierlaufzeit ist mehr und nimmt einen größeren Teil des Speichers ein
  + Interpret
    - Ist ein Programm, das eine Programmiersprache in eine verständliche Sprache übersetzt
    - Er übersetzt jeweils nur eine Anweisung des Programms
    - Interpret sind meistens kleiner als Compiler
  + Unterschied Compiler und Interpret

|  |  |
| --- | --- |
| Compiler | Interpret |
| Scannt ganze Programm auf einmal | Code wird Zeile für Zeile gescannt, dabei werden Fehler in der Zeile angezeigt |
| Ausführzeit sehr schnell | Langsame Ausführzeit |
| Konvertiert Quellcode in Objektcode | Konvertiert Quellcode nicht in Objektcode, sondern scannt ihn Zeile für Zeile |
| Ausführung wird kein Quellcode benötigt | Erfordert Quellcode für die spätere Ausführung |

* Fachbegriff Debugger (Einsatz)
  + Ist ein Werkzeug zum diagnostizieren und Auffinden von Fehlern in Computersystemen, dabei vor allem in Programmen, aber auch in der Ausführung benötigten Hardware
* Fachbegriff Assembler
  + Ist eine Programmiersprache, die auf den Befehlsvorrat eines bestimmten Computertyps ausgerichtet ist
  + Befehle und Operanden können in mnemonische Symbole in Textform dargestellt werden
  + Quellcode wird mit Hilfe einer Übersetzungssoftware (Assembler) in Maschinencode übersetzt werden
  + In höhere Programmiersprachen übersetzt jedoch der Compiler abstrakte Befehle in den Maschinencode
* Fachbegriff Rekursive Funktionen
  + Eine Prozedur, Funktion oder Methode ruft sich selbst wieder auf
  + Wichtig dabei ist, dass man eine Abbruchbedingung schreibt, sonst ruft sie sich immer wieder selbst auf
* Kenntnisse über ASCII-Tabellen
  + TODO
* Kenntnisse über Variablenarten, Datentypen und Definitionen
* Unterschied Variable und Konstante
* Gültigkeitsbereiche (Lebensdauer) von Variablen
  + Globale Variablen Lebensdauer in der gesamten Class (außerhalb + innerhalb)
  + int a --> Lebensdauer innerhalb der Class oder Block
* Fachbegriff Schleifen, Beispiele für Schleifen
  + While-Schleife
  + Do-While-Schleife
  + For-Schleife
  + For-Each-Schleife
* Fachbegriffe "kopfgesteuert" bzw. "fußgesteuert" im Zusammenhang mit Schleifen
  + kopfgesteuert
    - while-Schleife
    - while( Bedingung ){

Code

}

* + fußgesteuert
    - do-While-Schleife
    - do{

Code

}while( Bedingung);

* Kenntnisse über Verzweigungen und Fallunterscheidungen
  + If (Bedingung){

Wenn die Bedingung true liefert, geht es in das If rein

}else{

Wenn die Bedingung false liefert, geht es in das else rein

}

* Kenntnis der objektorientierten Programmierung (Klassen, Objekte, Vererbung, …)
  + Klassen – Schablone für einen Datentyp
  + Objekt – Person pers = new Person();
  + Vererbung
    - Mit Vererbung können Programmteile wieder verwendet werden, dabei werden die Merkmale von bereits vorhandenen Klassen auf abgeleitete Klassen übertragen

**16)Kenntnis und Verwendung von Datenbanken, Datenmodellen und**

**Datenstrukturen**

* Fachbegriff Datenbanksysteme (Traditionelle Datenbanken (RDB), Objektorientierte Datenbanken, Multimedia-Datenbanken (GIS), Data-Warehouse und OLAP)
  + System zur Beschreibung, Speicherung und Wiedergewinnung von Datenmengen
  + Traditionelle Datenbank (RDB) 🡪 Konzept der Datenspeicherung in Datenbank und Operatoren zur Datenmanipulation (SQL)
  + Objektorientierte Datenbanken 🡪 basiert auf Objektdatenbankmodell, Unterschied zwischen der relationalen Datenbank ist, die Daten werden bei der Objektdatenbank als Objekte im Sinne der Objektorientierung verwaltet, DBMS (Datenbankmanagementsystem) wird hier als objektorientierte DBMS bezeichnet, Objektdatenbank und Objektdatenmanagementsystem bilden das Objektdatenbanksystem
  + Multimedia-Datenbanken (GIS) 🡪 Verbreitung von multimedialen Inhalten spezialisiert, die eine relationale Datenbank nicht ermöglichen kann
  + Data-Warehouse 🡪 ist für Business Intelligence (BI)-Aktivitäten, insbesondere für Analysen und Abfragen – enthält häufig große Mengen an historischen Daten
    - Enthält eine relationale Datenbank
    - Eine ELT-Lösung zur Vorbereitung der daten für die Analyse
    - Statische Analyse-, Berichts- und Data Mining-Funktionen
    - Client-Analyse-Tools zur Visuellen Darstellung von Daten
  + Online Analytical Processing (OLAP) 🡪 neben Data-Mining zu den Methoden der analytischen Informationssysteme gezählt
    - Analyst muss vor der Untersuchung wissen, welche Anfragen er an das OLAP-System stellen soll – danach wird die Hypothese bestätigt oder widerlegt
* Fachbegriffe zu Datenbankabfragen (z.B.: SQL, SQL/XML)
  + SQL 🡪 Structured Query Language
  + Konzept der Datenspeicherung in Datenbank und Operatoren zur Manipulation
  + XML 🡪 Extensible Markup Language
  + Auszeichnungssprache zur Darstellung hierarchisch strukturierter Daten im Format einer Textdatei
* Fachbegriff Datenbankmanagementsystem (DBMS)
  + Zur Nutzung und Verwaltung der in der DB gespeicherten Daten benötigt der Anwender ein DBMS
* Fachbegriff Content Management System (CMS)
  + Ist eine Software zur gemeinschaftlichen Erstellung, Bearbeitung, Organisation und Darstellung von digitalem Inhalt – wird in Webseiten oft verwendet
* Fachbegriff Integrität im Zusammenhang mit Datenbanken
  + Beziehung zwischen PK (Primary Key) und FK (Foreign Key)
  + Ein FK kann nur existieren, wenn ein entsprechender PK existiert
  + Ein PK kann nur geändert oder gelöscht werden, wenn es auch der FK zulässt
* Fachbegriff Redundanz im Zusammenhang mit Datenbanken
  + Redundanz 🡪 wenn Daten mehrfach gespeichert wurden
* Vorgangsweise bei der Datenmodellierung (RDB)
  + Ein ERM (Entity Relationship Model) erstellen
  + Tabellen definieren und dazugehörigen Attributen
  + Beziehung zwischen den Tabellen
  + In der Tabelle PK und FK setzen
* Kenntnisse über grundlegende Datenbankoperationen (SELECT, FROM, WHERE, …)
  + Select 🡪 Ausgabe der Daten
  + From 🡪 wird benötigt, um auf die Tabelle zuzugreifen
  + Where 🡪 um eine Abfrage zu erstellen
  + Order by 🡪 um es zu sortieren
  + Natural left join 🡪 um mehrere Tabellen zu verknüpfen (Join-Ausdruck)
* Kenntnisse über die ersten drei Normalformen im Zusammenhang mit Datenbanken
  + 1. Normalform
    - Wenn, alle Attribute maximal einen Wert haben (Attribute sind atomar)
    - Das Nichtvorhandensein von Daten ist zulässig
  + 2. Normalform
    - Wenn, die 1. Normalform erfüllt ist und jedes Attribut (ohne FK) von Allen Schlüsselkandidaten funktional abhängt
    - Schlüsselkandidaten sind jene Attribute, die einen Datensatz eindeutig ausweisen (Sozialversicherung)
    - Meist führt die Verletzung der 2. Normalform zu Anomalien
    - Relationstypen, die in der 1. Normalform sind, sind automatisch auch in der 2. Normalform, wenn ihr PK nicht zusammengesetzt ist
  + 3. Normalform
    - Wenn, die 2. Normalform erfüllt ist und die Nicht-Schlüsselattribute funktional abhängig voneinander sind. Null Werte bei unique Keys sind nicht erlaubt
    - Transitive Abhängigkeit: wenn ein Attribut nicht nur durch alle Schlüssel, bzw. einen identifiziert werden kann, sondern auch durch einen einzelnen
    - Eine funktionale Abhängigkeit kann auch von einer Gruppe von Attributen bestehen
* Fachbegriffe Primärschlüssel, Fremdschlüssel, Relationen
  + Primärschlüssel (PK)
    - Zeichnet die Eigenschaft einer Entität aus
    - Macht eine Relation eindeutig (Sozialversicherungsnummer)
    - Ein PK kann auch zusammengesetzt sein, sofern die Werte der Attribute eindeutig (in Kombination unique) sind
  + Fremdschlüssel (FK)
    - Ist der PK einer anderen Entität und durch Normalisierungsregeln in Zwischentabellen aufgenommen wurde
  + Relationen (Relationship)
    - beschreibt, die Zusammengehörigkeit und Abhängigkeit von Entitäten
* Kenntnis über Vor- und Nachteile bei Verwendung eines Indexes
  + PK macht die Entität eindeutig
  + Keine Redundanz
  + FK kann man verwenden
  + mit joins sehr aufwendig zum prüfen (außer natural join)
  + Ein FK kann nur existieren, wenn ein entsprechender PK existiert
  + Ein PK kann nur geändert oder gelöscht werden, wenn es auch der FK zulässt
* Vor- und Nachteile von Freeware Datenbanken
  + Kostenlos
  + Falls eine große Community vorhanden ist, entwickelt sich ein Projekt schneller
  + Fehler können von jedem gefunden werden und auch behoben werden
  + Software kann selbst modifiziert werden und an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden
  + Abhängigkeit einer großen Community
  + Weder Garantie noch klassischen Support
  + Fehler können schnell behoben werden aber potenzielle Angreifer können in einem Projekt schneller Schwachstellen entdecken
* Kenntnisse über Sicherungsmethoden
  + Full Backup
    - Alle daten werden gesichert
    - Bsp.: (Transact-SQL)
      * [Vollständige Datenbanksicherungen (SQL Server) - SQL Server | Microsoft Docs](https://docs.microsoft.com/de-de/sql/relational-databases/backup-restore/full-database-backups-sql-server?view=sql-server-ver16)
  + Differenzielles Backup
    - Full Backup + Änderung zur ersten Version
  + Inkrementelles Backup
    - Full Backup + Änderung zur Vorversion
  + Snapshots
    - liefern logische Kopien des Dateisystems zu einem bestimmten Zeitpunkt, ohne dass eine physische Kopie des gesamten Dateisystems erforderlich ist
* Fachbegriff Sperrtabelle und Sperrverhalten
  + Sperrtabelle
    - Zur Verwaltung aller sperren
    - Bei jeder Sperranfrage, die den Enqueue-Server erreicht, wird in der Sperrtabelle nachgesehen, ob die Sperranfrage mit einer bestehenden Sperre kollidiert
    - Wenn ja, wird die Anfrage zurückgewiesen
    - Wenn nein, wird die neue Sperre in die Sperrtabelle geschrieben
  + Sperrverhalten
    - Dient dazu, das System im Hinblick auf die Sperrlogik zu Überwachen
    - Man kann ermitteln, was für Sperren momentan gehalten werden und diese Sperren auch löschen
      * Sperreintrage auswählen und anzeigen
      * Sperreintrage löschen
      * Sperrverwaltung Testen
      * Sperrstatistik anzeigen
* Fachbegriff BIS (Betriebliches Informationssystem)
  + Ist ein System zur Erfassung, Übertragung, Verarbeitung, Speicherung und Bereitstellung von Informationen innerhalb sozialer Organisationen
  + Die Basis dieser Systeme sind die Daten, Funktionen und Prozesse sowie die Organisations- und Kontrollstrukturen der Organisation
  + Vorrangig werde die betrieblichen Funktionen Daten effizient zur Verfügung gestellt
* Kenntnisse/Fachbegriff ERP Systeme
  + Ist eine Softwarelösung für Unternehmen aller Art, welche dabei hilft, die firmeninternen Arbeitsabläufe und Prozesse besser zu strukturieren und zu automatisieren
* Kenntnisse/Fachbegriff BI/BW Systeme
  + TODO
* Kenntnisse der Abläufe und Prozessschritte (Auswählen DBMS, Erstellen des physischen Modells, Performance- und Stresstests, Datensicherheit, Datenschutz, Datenverschlüsselung – Kryptografie, Datenmigration) zum Umsetzen von Datenmodellen in eine Datenbank
* Kenntnisse der Abläufe und Prozessschritte (Zugriffsschnittstelle, Zugriffstechnologie, Transaktionskonzept, Programmierung, Testreihen, Benutzerabnahmetest, Ergebnisprüfung)

**17)Systementwicklung/Testkonzepte**

* Fachbegriff Programmspezifikation
  + Beschreibt was geleistet wird von einem System
  + Beschreibt die funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen an ein System
  + Typische Beschreibung: Anwendungsfälle und Datenmodelle
  + Konstruktion gibt an wie etwas gelöst werden soll von einem System – beschreibt die fachliche und technische Struktur
  + Bsp.:
    - Klassen
    - Komponentendiagramme
    - Entity-Relationship-Modell
* Fachbegriff Datenmodell
  + Ist ein Modell der zu beschreibenden und verarbeitenden Daten eines Anwendungsbereichs und ihre Beziehung zueinander (ERM-Modell)
  + Datenmodelle dienen zu deren Erstellung durchgeführten Aktivitäten dazu, die Struktur für die in den Systemen zu verarbeitenden Daten zu finden und festzulegen
* Kenntnisse über wichtige Datentypen und Datenstrukturen
  + Datentypen
    - Integer
    - int
    - double
    - float
    - boolean
    - String
    - Char
  + Datenstruktur
    - Arrays
    - Dateien
    - Liste
    - Tabellen
    - Bäume
    - Graphen
* Kenntnisse über Funktionen (Definition, Schnittstelle, Parameter, Rückgabewert, Aufruf)
  + Funktionen dienen dazu, das Programm übersichtlich zu gestalten
  + Bezeichnet Anweisungsblöcke, die unter dem Funktionsname aufgerufen werden können
  + An Funktionen können Argumente übergeben werden und Funktionen können ein Ergebniswert zurückgeben
  + Vorteile
    - Code ist übersichtlicher
    - Anweisungsblöcke die mehrfach aufgerufen werden sollen, nur einmal geschrieben werden müssen
  + Prozedur ist ohne Rückgabewert
  + **Private** nur in derselben Klasse kann man diese Funktionen Aufrufen
  + **Public** kann man in derselben Klasse + Subklassen in und draußen desselben Packages + Non-Subklassen Aufrufen
  + **Protected** kann man in derselben Klasse + Subklassen in und draußen desselben Packages Aufrufen
  + Public String AusgabeHallo (String hallo){

return hallo;

}

String ausgabe = AusgabeHallo(„Hallo“);

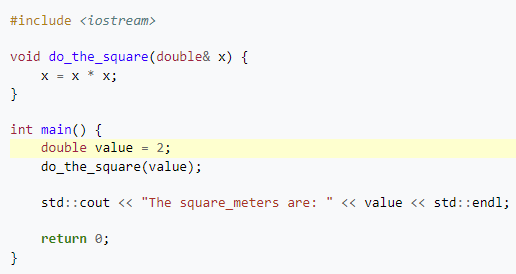
* Unterschiede zwischen Call-By-Value und Call-By-Reference
  + Call-By-Value



Wert wird bei der Funktion übergeben – bei der Funktion wird dann der Wert vertauscht

<https://de.wikipedia.org/wiki/Wertparameter>

* + Call-By-Reference



Hier wird mit einer Referenz gearbeitet, kein Wert, sondern nur ein Verweis auf die Variable

<https://de.wikipedia.org/wiki/Referenzparameter>

* Kenntnisse über Klassen (Datenelemente, Konstruktor, Destruktor, Methoden, Zugriffsmodifikatoren)
  + Klassen
    - Mithilfe von Klassen können logische Einheiten gebildet werden
    - Dienen als Schablone, aus denen dann die Objekte (Instanz) erzeugt wird
    - Eine Klasse beschreibt somit einen Datentyp
    - Klasse kapselt die Variablen und die Operationen auf die Variablen
    - Packages beispiel;

Public Class Beispiel {

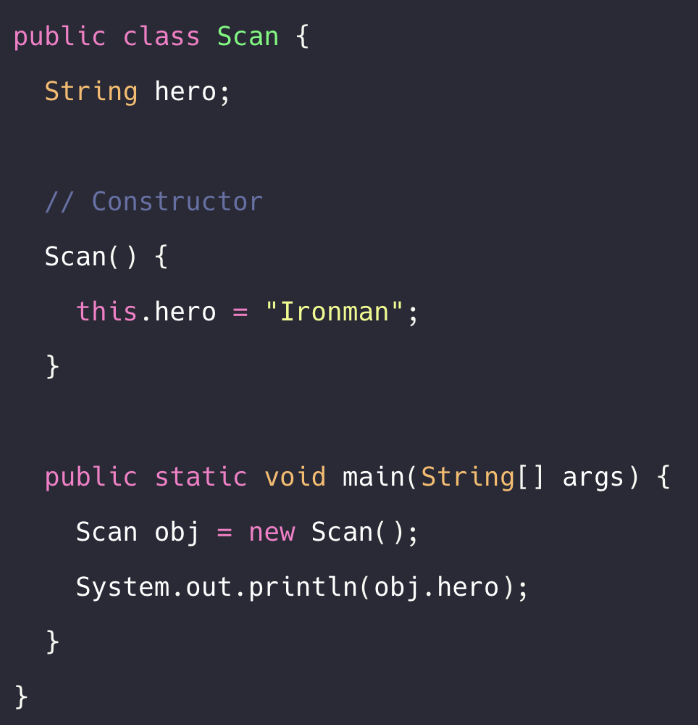
Public static void main(String[] args){

// Code reinschreiben

}

}

* + Konstruktor
    - Beim Anlegen einer Instanz (new) von einer Klasse wird ein Konstruktor vom System aufgerufen
    - Besitzt eine Klasse keinen Konstruktor, wird ein Default-Konstruktor generiert
    - Konstruktor wird verwendet zum Initialisieren eines Objektes einer Klasse
    - Konstruktor hat immer den Namen der Klasse
    - Klasse kann mehrere Konstruktoren haben, aber mit einer unterschiedlichen Parameterliste

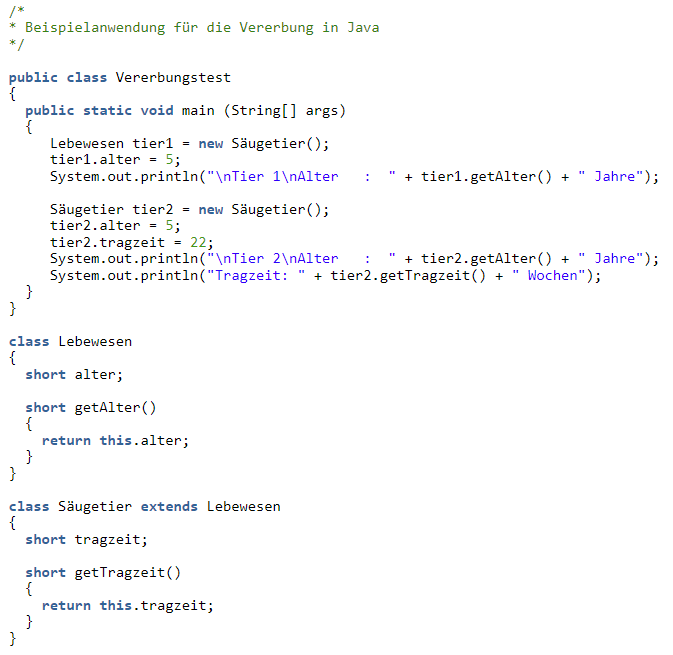


* + Destruktor
    - Wird verwendet um Objekte zu löschen oder zu zerstören – Objekt belegte Ressourcen werden freigegeben
    - Garbage Collector (GC) löscht nicht verwendete Objekte und gibt somit den Speicher frei
    - System.gc(); 🡪 Garbage Collector wird aufgerufen und löscht nicht verwendete Objekte
  + Methoden
    - Sind Prozeduren oder Funktionen, die in einer Klasse definiert sind
    - Methoden beschreiben das Verhalten eines Objekts
    - Methoden können public, protected und private sein
    - public String methode(){

return „Methode“;

}

* + Zugriffsmodifikatoren
    - **Private** nur in derselben Klasse kann man diese Funktionen Aufrufen
    - **Public** kann man in derselben Klasse + Subklassen in und draußen desselben Packages + Non-Subklassen Aufrufen
    - **Protected** kann man in derselben Klasse + Subklassen in und draußen desselben Packages Aufrufen
* Kenntnisse über das Prinzip der Vererbung
  + Mit Vererbung können Programmteile wieder verwendet werden, dabei werden die Merkmale von bereits vorhandenen Klassen auf abgeleitete Klassen übertragen
  + In Java, ist das Vererbung‘s Konzept begrenzt somit kann eine neuer Klasse maximal von einer anderen Klasse abgeleitet werden
  + Andere Objektorientierte Sprachen verfügen über die Möglichkeit Mehrfachvererbung, bei der eine Klasse von mehreren Klassen abgeleitet werden kann
  + Interface ist in Java eine Möglichkeit der Mehrfachvererbung



* Fachbegriff Standardbibliothek
  + Ist eine Programmbibliothek, die mit der Entwicklungsumgebung einer Programmiersprache mitgeliefert wird
  + Mit import kann man Bibliotheken importieren und in der Klasse verwenden
* Kenntnisse über Testkonzepte
  + IEEE-829 Standard für Software Test-Dokumentation
  + Testentwurfsspezifikation
    - Beschreibt die Vorgehensweise für das Testen der Software
    - Identifiziert die Produktionsfunktionen die von Tests abgedeckt wird
    - Beschreibt die Testfälle und Abläufe der Tests um bestehen zu bleiben
  + Testfallspezifikation
    - Dokumentiert die zu verwendenden Eingabewerte und erwartete Ausgabewerte
  + Testablaufspezifikation
    - Beschreibt alle Schritte zur Durchführung der spezifizierten Testfälle und Implementierung des Test-Designs
  + Testbericht
    - Testobjektübergabebericht
    - Testprotokoll
    - Testabweichungsbericht
    - Testabschlussbericht
* Auswertung eines Softwaretests
  + Testfall wird geprüft ob er Erfüllt wurde oder nicht und misst die Qualität
  + Die gewonnenen Ergebnisse werden zur Erkennung und Behebung von Softwarefehlern genutzt
  + Tests dienen dazu, die Software möglichst fehlerfrei in Betrieb zu nehmen
* Kriterien für den Test von Datenbankfeldern unterschiedlicher Typen (Mail, Datum, …)
  + Inserts machen danach mit select wieder aufrufen, wenn das Format nicht passt oder gar nicht eingefügt wird ist der Typ falsch oder das Format
  + Bsp.:
    - Entity Attribute ist ein Date und Format ist YYYY-MM-DD wenn es so nicht eingegeben wurde wird 0 eingesetzt
* Unterschiede zwischen einem reproduzierbaren/nicht-reproduzierbaren Fehler
  + reproduzierbaren Fehler
    - Fehler kann nach mehrfachen ausführen wieder erreicht werden (Fehlermeldung bleibt)
  + nicht-reproduzierbaren Fehler
    - Fehler ist nach erneutem ausführen nicht mehr gekommen (keine Fehlermeldung)
* Kenntnisse über Möglichkeiten zur Automatisierung von Tests
  + JUnit-Tests
    - eigene Class wird erstellt, damit werden Testfälle für jede Funktion gemacht – wenn der Testfall rot ist geht die Funktion noch nicht, wenn er grün ist geht die Funktion, außer der Testfall ist falsch