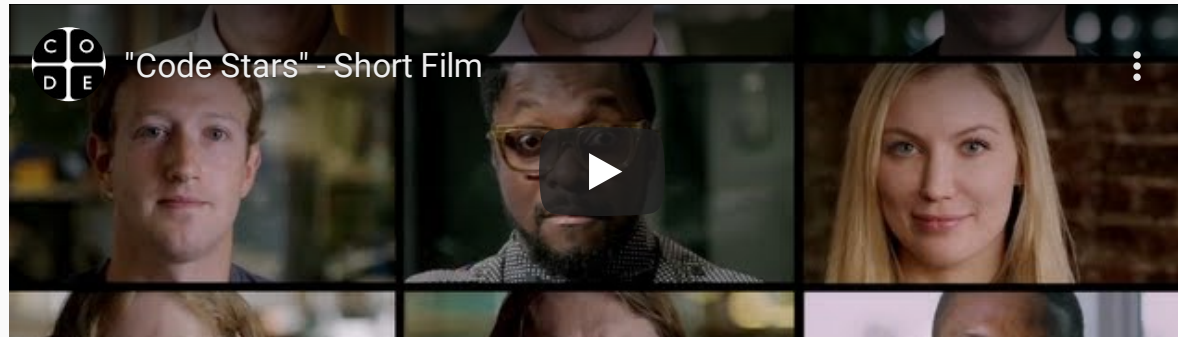


EINFÜHRUNG IN DIE PROGRAMMIERUNG MIT JAVA

Kursaufbau, Grundlagen & Bouncer

"CODE STARS" (CODE.ORG)



<https://www.youtube.com/watch?v=dU1xS07N-FA>

GLIEDERUNG

- Allgemeine Informationen zum Kurs
- Einführung in die Programmierung
- Bouncer: Das erste Programm
- Übungsaufgaben und Zusammenfassung

ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM KURS

EINFÜHRUNG IN DIE PROGRAMMIERUNG

BOUNCER: DAS ERSTE PROGRAMM

```
1 public class Player {  
2  
3     public Player() {  
4  
5     }  
6  
7 }
```

ÜBUNGSAUFGABEN UND ZUSAMMENFASSUNG

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Kurs lernen Sie einen wichtigen Teil der Grundlagen, die Sie für ein erfolgreiches Studium der Medieninformatik benötigen.

ZUSAMMENFASSUNG

Es geht in diesem Kurs (und im späteren Studium) darum, Anwendungen für bestehende Probleme zu

entwickeln – Das Werkzeug dazu sind Computer und Programmiersprachen.

ZUSAMMENFASSUNG

Anweisungen werden in Java/Bouncer in Methoden zusammengefasst – innerhalb der Methoden können andere Methoden aufgerufen werden.

ZUSAMMENFASSUNG

Der Programmablauf eines Java/Bouncer-Programms kann über Kontrollstrukturen gesteuert werden: for-Schleife, while-Schleife und if-Abfrage.

ZUSAMMENFASSUNG

Ein Algorithmus löst Probleme, in dem er ein System durch eine Abfolge von Anweisungen in einen vorher definierten Endzustand überführt.

IHRE AUFGABEN FÜR DIESE WOCH

- LSF-Anmeldung für Vorlesung und Übung nachholen
- GRIPS-Kurs beitreten
- IntelliJ auf eigenem Rechner installieren
- Zentralübun und Übung besuchen