

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

```
public class Player {
public Player() {
}
}
```



ÜBUNGSAUFGABEN UND ZUSAMMENFASSUNG



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



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

entwickeln – Das Werkzeug dazu sind Computer und Programmiersprachen.



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



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



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



IHRE AUFGABEN FÜR DIESE WOCHE

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