|  |  |
| --- | --- |
| Modul 404  **C#** | Inhalt   * Taschenrechner * Schachbrett * Ping Pong   Kevin von Ballmoos  11.04.2020 |

Inhaltsverzeichnis

[Projektmethode IPERKA 2](#_Toc37512730)

[Taschenrechner 3](#_Toc37512731)

[Schachbrett 3](#_Toc37512732)

[Ping Pong 3](#_Toc37512733)

# Projektmethode IPERKA

|  |  |
| --- | --- |
| Informieren | Welche Karten gibt es?  Welche will ich nehmen ? Wieviel will ich nehmen ? |
| Planen | [Konzeptplan](file:///G:\BIS19\CSS_HTML_Webauftritt%20erstellen%20und%20veröffentlichen\Dokumentation%20HTML%20%20CSS.docx#_Konzeptplan) wird erstellt, wie das GUI aussehen soll, dann das Konzept schriftlich erstellen. |
| Entscheiden | Ich habe mich für die Dinosaurierkarten entschieden, und zwar Dinosaurier und Jurassier-Dinosaurier. |
| Realisieren | [Ausführung](file:///G:\BIS19\CSS_HTML_Webauftritt%20erstellen%20und%20veröffentlichen\Dokumentation%20HTML%20%20CSS.docx#_Ausführung) des HTML-Codes. CSS-Stylesheets |
| Kontrollieren | Läuft alles wie geplant, habe noch eine Änderung gemacht und zwar, das jede Karte eine eigene Seite bekommt. |
| Auswerten | Bin sehr zufrieden, aber hätte gerne noch zusätzlich JavaScript einfliessen lassen wollen, jedoch kenne ich mich da noch zu wenig aus mit der Syntax. |

# Taschenrechner

# Schachbrett

# Ping Pong