

Definition Programmieren

Programmieren ist eine Tätigkeit, bei der man eine Lösung (**Algorithmus**) für ein bestehendes Problem sucht und diese Lösung mit Hilfe einer **Programmiersprache** in eine Folge von Anweisungen (**Programm**) umsetzt

Grundprinzip Programmentwurf

Reale Aufgabe

Bestellsystem für
Online-Shop

Zerlegung
in Teilprobleme

2.Kundenlogin

3. ...

„Rezept“

Algorithmus
finden

Programmcode

Befehle in einer
Programmiersprache
z.B. Java:
`println(„Welcome...“)`

Codierung

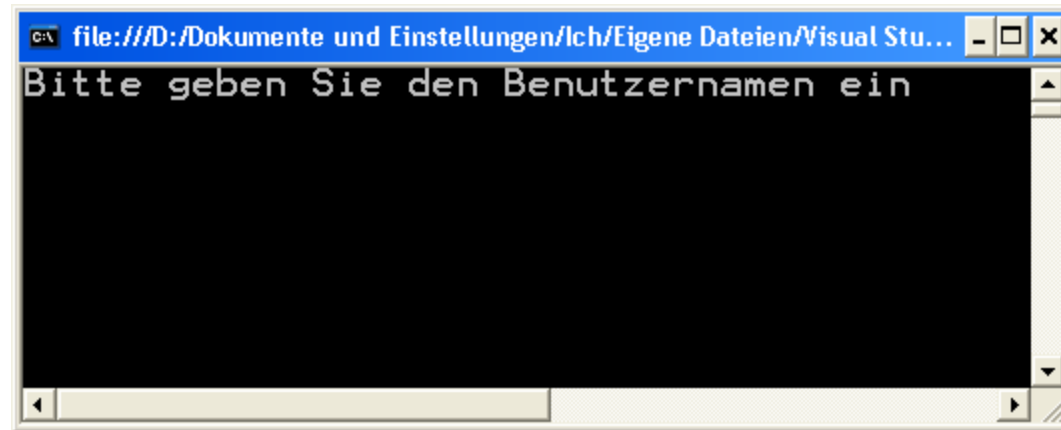
Begrüßung
1.Cookies lesen
2.Text anzeigen

...

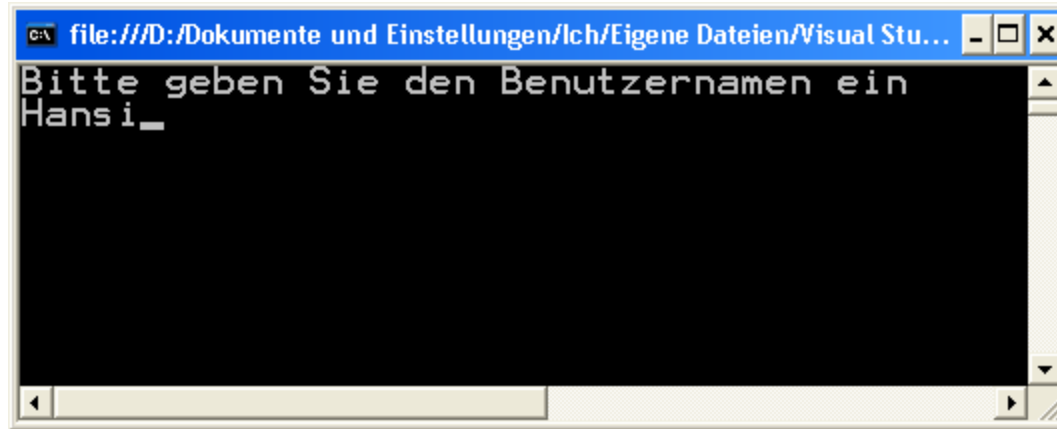
Typisches Problem: Anmeldung



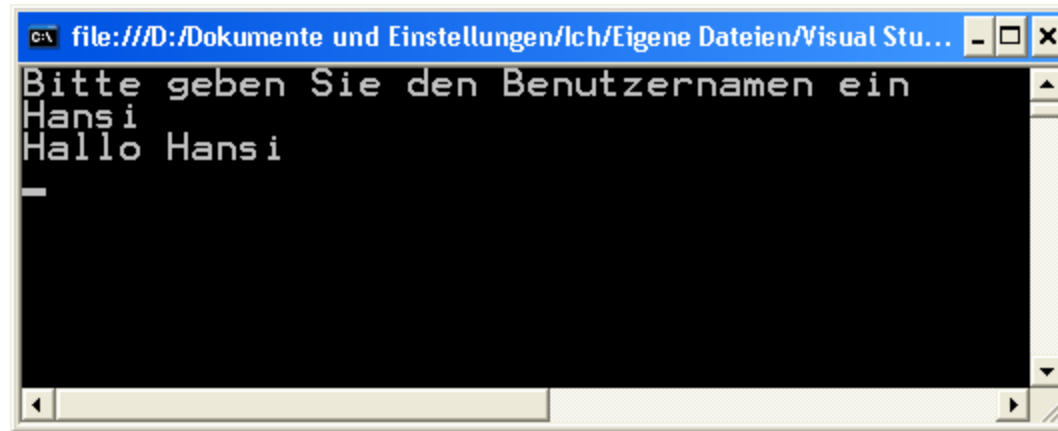
Hansi



Typisches Problem: Anmeldung

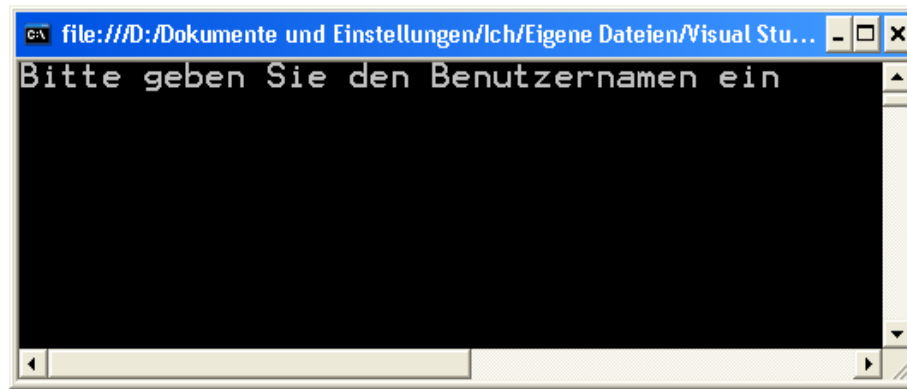


Typisches Problem: Anmeldung



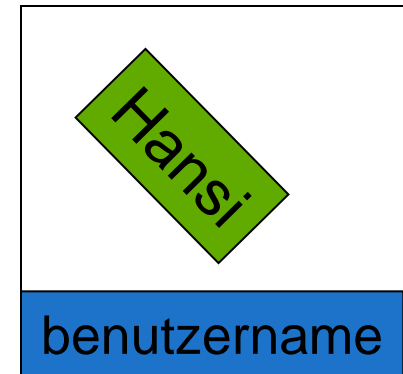
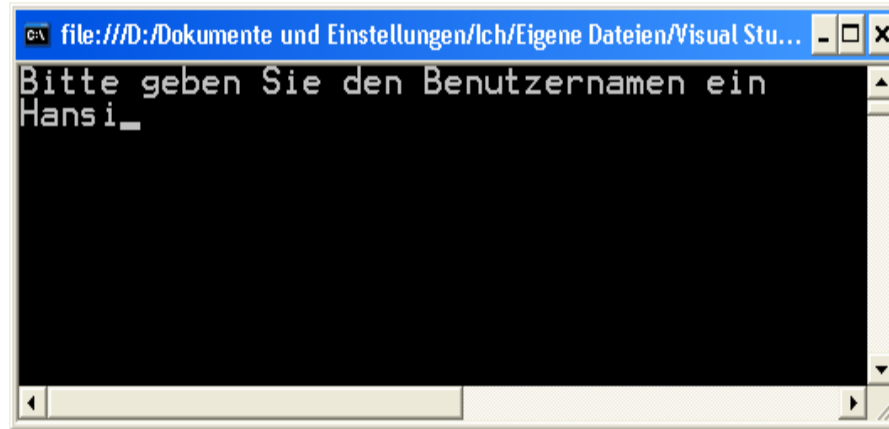
Wie merkt sich das Programm den
Benutzernamen ?

Lösung: Speicherplatz reservieren (Beispielsprache: Java)

A rectangular input field with a blue border. The text "benutzername" is written in blue at the bottom of the field.

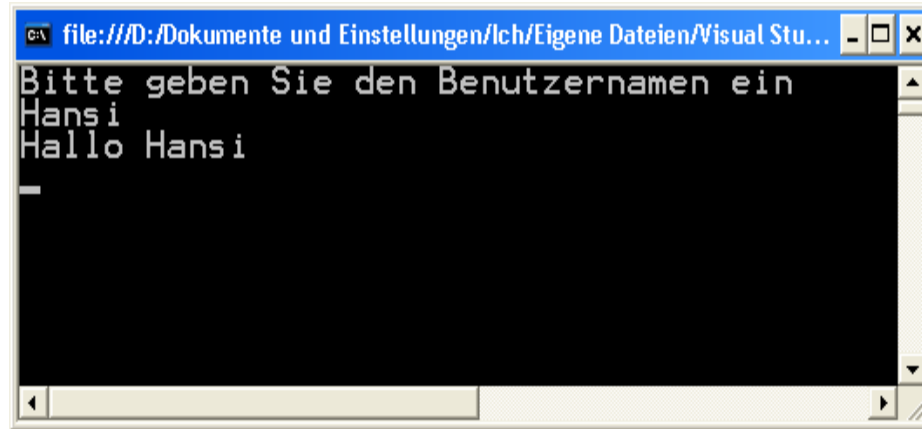
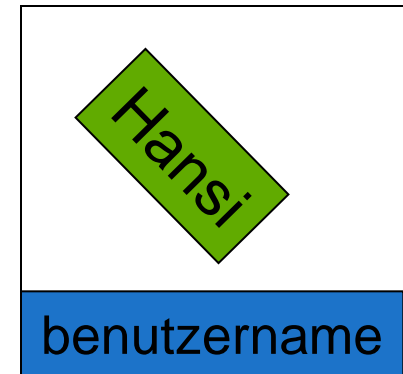
1. Aufforderung zur Eingabe : `System.out.println("Bitte geben Sie...: ");`
2. Speicherplatz reservieren: `String benutzername;`

Lösung: Speicherplatz füllen (Beispielsprache: Java)



1. Aufforderung zur Eingabe : `System.out.println("Bitte geben Sie...: ");`
2. Speicherplatz reservieren: `String benutzername;`
3. Verbind. zur Konsole(Eingabe): `Scanner eingabe=new Scanner(System.in);`
4. Speicherplatz mit füllen: `benutzername=eingabe.next();`

Lösung: Speicherplatz ausgeben (Beispielsprache: Java)

A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows the file path 'file:///D:/Dokumente und Einstellungen/Ich/Eigene Dateien/Visual Stu...'. The window contains the text: 'Bitte geben Sie den Benutzernamen ein', 'Hansi', and 'Hallo Hansi'. A cursor is visible on the line following 'Hallo Hansi'.

1. Aufforderung zur Eingabe : `System.out.println("Bitte geben Sie....: ");`
2. Speicherplatz reservieren: `String benutzername;`
3. Verbind. zur Konsole(Eingabe): `Scanner eingabe=new Scanner(System.in);`
4. Speicherplatz mit füllen: `benutzername=eingabe.next();`
5. Ausgabe: `System.out.println("Hallo "+benutzername);`

Java Runtime Environment

