

Praktikumsregeln

1. Ziel des Praktikums ist es, dass die Studierenden Aufgaben, Prinzipien, Stile + Muster, Vorgehensweisen der Software-Architektur kennen und unter Verwendung unterschiedlicher Software-Paradimen mit der Programmiersprache Java einsetzen können. Dies weisen sie durch die kontinuierliche Bearbeitung der Praktikumsaufgaben nach.
Im Praktikum herrscht aus diesem Grund Anwesenheits- und Aktivitätspflicht.
2. Verstöße gegen diese Pflichten können zu einer Verwarnung, ggf. zu einem sofortigen Ausschluss durch den Praktikumsleiter führen. Bei Ausschluss sowie nach Erhalt von zwei Verwarnungen gilt die Veranstaltung als „nicht bestanden“ und muss in einem der folgenden Semester wiederholt werden.
3. Anwesenheitspflicht:
Die Studierenden müssen an den Praktikumsterminen teilnehmen.
Es werden bis zu 2 Fehltermine toleriert, wenn das Fernbleiben dem Praktikumsleiter unter Angabe eines plausiblen, überprüfbaren Grundes vor Praktikumstermin per E-Mail mitgeteilt wird und die Testierung eines Aufgabenblattes nicht verhindert (z.B. durch Fehlen in der letzten Praktikumswoche).
Jeder weitere Fehltermin führt zum Praktikumsausschluss. In Härtefällen, kann von dieser Vorgabe abgewichen werden.
Eine Verspätung von ≥ 15 Minuten nach Veranstaltungsbeginn wird als Fehltermin gewertet.
Bei einer unentschuldigten Verspätung < 15 Minuten wird eine Verwarnung ausgesprochen.
4. Aktivitätspflicht:
Während der Praktikumstermine muss aktiv am aktuellen Aufgabenblatt gearbeitet werden.
Der / die Studierende muss nachweisen, dass die Aufgaben eigenständig und umfassend in einem definierten Zeitraum gelöst wurden.
Der Zeitraum wird über Ausgabe- und Abgabetermin eines Aufgabenblattes festgelegt.
Der Praktikumsleiter prüft stichpunktartig die realisierten Lösungen und den erwarteten Wissensstand in Form von Testaten.
Wird bei einem Testat die Mindestpunktzahl eines Aufgabenblattes nicht erreicht, spricht der Praktikumsleiter eine Verwarnung aus.
Es wird (im Normalfall) keine weitere Nachprüfung (Nachtestat) vorgenommen.
Alle nicht geprüften Studierenden erhalten automatisch für das Aufgabenblatt die maximal zu erreichende Punktzahl.
Kopierte Lösungen führen zu einer Verwarnung sämtlicher beteiligter Personen / Gruppen.
5. Die Aufgabenblätter stehen für Sie frühzeitig in OSCA zur Verfügung. Sie bereiten sich vor dem Praktikumstermin vor, so dass Fragen zum aktuellen Aufgabenblatt direkt zu Beginn beantwortet werden können. Details zum konkreten Vorgehen legt Ihr Dozent fest.
6. Kriterien für die Bewertung der Aufgaben im Testat:
 - Entwurf / Design,
 - Lauffähigkeit und Korrektheit des Programms (Abstürze, falsche Ergebnisse),
 - Programmierstil (Effizienz, Speicherverwaltung, Einhaltung Codierregeln, ...),
 - Lesbarkeit, Struktur, Kommentierung,
 - TestsDie abschließende Bewertung erfolgt durch den Praktikumsbetreuer.
Reihenfolge und Häufigkeit der Begutachtungen werden von dem/den Praktikumsbetreuer(n) festgelegt.
7. Die Praktikumsbetreuer sind u.a. zu Ihrer Unterstützung da. Wenn Sie Fragen haben, stellen Sie diese!! Sie können den / die Betreuer auch außerhalb der Praktikumszeiten kontaktieren. Ihr Dozent wird Sie hierzu informieren.

Viel Erfolg!!