

# Wichtige Themen für die dritte Klassenarbeit

Das müsst ihr können:

- Aus den Elementen einer eindimensionalen Liste einen Wert berechnen (z.B. listen\_aufgaben.pdf bis points, removeZeros, contains, reverse, setAt auf 2048.pdf). Ihr müsst auch mit Idizes arbeiten können!
- Aus den Elementen einer zweidimensionalen Liste einen Wert berechnen (z.B. getColumn auf 2048.pdf )
- Zählerschleifen verwenden (z.B. fill, repeat auf 2048.pdf, cells auf pong.pdf )
- Datenklassen definieren und Objekte erzeugen (z.B. RowAndScoreIncrease, GameState auf 2048, V2, Paddle, Ball, GameState auf pong.pdf, Model, V2 auf Game\_of\_Life\_OOP.pdf )
- Funktionen schreiben, deren Parameter und/oder Rückgabewerte Objekte von selbst erstellten Datenklassen sind ( 2048\_highScore.pdf )
- Methoden definieren und verwenden (z.B. pong.pdf bis 5.7, Game\_of\_Life\_OOP.pdf ab Kapitel 6)
- Für eine sehr gute Note sollte man game\_of\_live\_oop.pdf fertig programmieren.