

Woche 6 / Modul 319



Ablauf

Siehe grosser Screen 

Kahoot!

Fehleranalyse

- 🎯 Sie kennen die vier Arten von Fehlern, können Sie benennen und reproduzieren
- 🎯 Sie können bei Laufzeitfehlern (das Programm stürzt ab) den Stacktrace erkennen und von dort angezeigte Fehlerstellen in Ihrem Programm anspringen

Auftrag

Lesen Sie "Die vier Arten von Fehlern" **nochmals** und lösen Sie die **Aufgabe A1** sofern Sie dies noch nicht gemacht haben

 Einzelarbeit

 Bis 13:30

 A1: Bewusst Fehler generieren

 Die vier Arten von Fehlern

Schleifen und Wiederholungen

- 🎯 Sie können mit `while` eine bedingungsgesteuerte Wiederholung programmieren
- 🎯 Sie können mit `do .. while` korrekte Benutzereingaben erzwingen

Auftrag

Lösen Sie die restlichen `while` und `do .. while` Aufgaben

 Einzelarbeit

 Bis 14:20


 Schleifen Aufgaben

Reaktionsspiel


 Spass haben

 Das Gefühl für Spiele in Java erhalten

Auftrag

Erstellen Sie eine Klasse `ReactionGame` in Eclipse und
Kopieren Sie die Musterlösung vom  **Reaktionsspiel**



 Spielen Sie

 Vortrag


 Einzelarbeit

 Bis 15:10

Spiele

-  Sie kennen den Grundmechanismus für ein Game und können damit einfach Spiele programmieren.
-  Sie können in Java zufällige Zahlenwerte in einem vorgegebenen Bereich erzeugen.

Auftrag

 Machen Sie sich mit der **Generierung von Zufallszahlen** bekannt.

 Programmieren Sie das **Ratespiel**

 Einzelarbeit

 Bis 16:15