Woche 3 / Modul 319

Applikationen entwerfen und implementieren

Ablauf

Siehe grosser Screen 🗲

LB1: Kompetenzraster

- A: Grundlagen | B: Erweitert | C: Fortgeschritten
- 🖋 schriftlich | 🗣 mündlich | 💡 Eigene Idee und Quellcode

	A	В	С	Lernweg
1 Datentypen, Variablen	№ 0.25	\$ 0.25	≠ + ≥ 0.25	№ 0.25
2 Selektion (if/switch), Operatoren	№ 0.25	\$ 0.5	≠ + ≥ 0.25	№ 0.25
3 Methoden	№ 0.25	\$ 0.5	≠ + ≥ 0.5	№ 0.25
4 Debugging, Fehlersituationen	№ 0.25	\$ 0.25	* + * 0.5	№ 0.25

i Die Notenpunkte + 1 ergeben die Note

Selektion

- Sie können mit Vergleichsoperatoren und Bedingungen umgehen
- Sie können die if -Selektion anwenden
- Sie können die switch -Selektion anwenden

Lehrergespräch mit Präsentation (15min)

Auftrag

Sie lösen selbständig die Selektion Aufgaben zu if/else und switch/case

- Selektion Aufgaben | Modulwebseite
- **※** Raster nicht vergessen!

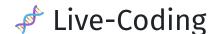
- Freies Arbeiten
- Bis zur grossen Pause
- Ich stehe als Mentor zur Verfügung

Head of the Second of the Sec

- Sie wissen was eine Methode ist
- Sie können einfache Methoden erklären und anwenden.

Auftrag

Zusammen erstellen wir eine Klasse welche nicht nur die main, sondern auch noch eine zusätzliche Methode besitzt.



P Bis 15:30

Einfache Methode | Modulwebseite



Debbugging und Fehleranalyse

- Sie können mittels Debugging Ihr Programm schrittweise durchlaufen
- Sie können Werte von Variablen beobachten und so Abläufe verstehen und Fehlerquellen entdecken

Auftrag

Zusammen Starten wir den Debugger in der zuvor erstellten Klasse mit Methode.

Lösen Sie dann selbständig die Aufgabe A2: Eine Debugging-Session Schritt-für-Schritt

Debugging / Fehleranalyse | Modulwebseite



