

Woche 1 / Modul 319

Applikationen entwerfen und implementieren

Vorstellungsrunde

Ablauf

➔ **Siehe grosser Screen**

Kompetenz

Die Lernenden kennen die Grundlagen des Programmierens, deren Herkunft, ihrer Voraussetzungen und sind in der Lage im Beruflichen Umfeld Probleme zu verstehen und Lösungen dafür zu entwickeln.

Modulübersicht

Euch erwarten folgende tolle Themen!

 Entwicklungsumgebung Eclipse

 Code-Konventionen

 Variablen und Datentypen

 Operatoren

 Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe

 Kontrollstrukturen / Bedingungen

 Methoden / Funktionen

 Fehleranalyse

 Spiele

 Arrays

Prüfungen

Kompetenzraster LB1

- 60%
- 4 Teile

Prüfung LB2

- 40%
- 2 Teile
- Multiple Choice / Programmieren

Webseite

<https://codingluke.github.io/bbzbl-modul-319>

Der ganze Unterrichtsstoff kann auf der Webseite nachgeschlagen werden!



Vom Algorithmus zum Programm

Lass uns **zusammen** ergründen, was es mit Algorithmen so auf sich hat und was diese mit Programmieren zu tun haben.

- Öffnen Sie nun alle  **Algorithmus / Programm**

Ziele

- Sie können erklären, was ein Algorithmus ist und welches die wichtigsten Kontrollstrukturen sind.



HelloWorld in Eclipse erstellen

Das HelloWorld Programm gibt es für alle Programmiersprachen. Wir wollen es in Java mit der Entwicklungsumgebung Eclipse **zusammen** umsetzen um uns mit dem Programmieren anzufreunden.

- Öffnen Sie nun alle  Hallo Eclipse

Ziele

- Sie wissen, was der Umfang einer Entwicklungsumgebung ist.
- Sie können Eclipse starten und Projekte anlegen.
- Sie können ein das Programm HelloWorld , schreiben und beschreiben.



Konventionen und Kommentare

Eine gute Struktur und Einheitlichkeit ist wesentlich beim Programmieren. Bitte Lest alle die Seite  [Konventionen und Kommentare](#) und löst die Aufgaben selbstständig:

A1: Konventionen in der HelloWorld Klasse

- Prüfen Sie ob das `HelloWorld.java` Programm den Konventionen entspricht.

A2: Kommentieren Sie Ihr «HelloWorld» Programm

- beschreiben Sie mit Kommentaren Ihr «HelloWorld»-Programm, so dass Sie sich später wieder an alle Schritte der Erstellung erinnern.

