

Woche 3 / Modul 319




Applikationen entwerfen und implementieren













Ablauf

Siehe grosser Screen 

Kahoot

LB1: Kompetenzraster

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

	A	B	C	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

 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

Auftrag

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

 [Selektion Aufgaben | Modulwebseite](#)

★ **Raster nicht vergessen!**



 Lehrergespräch mit Präsentation (15min)

 Freies Arbeiten

 Bis zur grossen Pause

 Ich stehe als Mentor zur Verfügung

Einfacher Methodenaufruf

-  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.

 Live-Coding

 Bis 15:30

 [Einfache Methode | Modulwebseite](#)

Debugging 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*

 Zusammen / Freies Arbeiten

 Bis 16:15