

# **Woche 2 / Modul 319**

**Applikationen entwerfen und implementieren**

# Ablauf

👉 **Siehe grosser Screen**

# LB1: Kompetenzraster

## Google Classroom

Die Dokumente zum Beurteilungsraster befinden sich im [Google Classroom](#).

Diese können dort bearbeitet und abgegeben werden.

- Für die Klasse INP23A: **lx4viyj**

## Webseite

Bitte lest alle als Hausaufgaben die Beschreibung zum LB1 durch!

Macht euch mit dem Bewertungsraster im Google Classroom vertraut

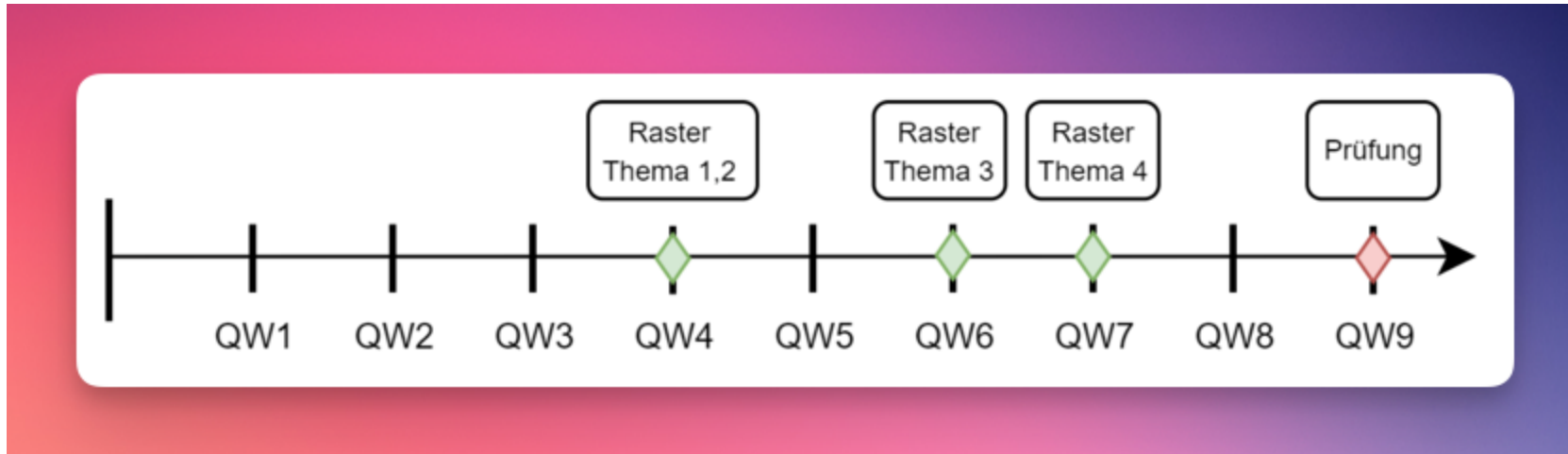
# LB1: Themenübersicht

1. 📄 Variablen / Datentypen
  2. 🔁 Operatoren / Kontrollstrukturen (if / else)
- 
3. 🏭 Methoden / Funktionen
- 
4. 🐛 Fehleranalyse und Debugging

# LB1: Wichtige Details

- Code Beispiele müssen der **Konvention entsprechen**
  - Es gibt pro Konventionsfehler 0.1 Notenpunkt Abzug
- Die **Abgabefrist** muss eingehalten werden
  - Pro Dokument gibt es 0.25 Notenpunkte Abzug
- Für den fortgeschrittenen Schwierigkeitsgrad Rasters benötigen Sie **eigene Beispiele mit eigenen Ideen**

# Meilensteine



# EVA Prinzip



# **Was gibt es für Eingabearten?**



# Eingabe Beispiele

- Formular einer Applikation
- Mausbewegung
- Joystick bewegung
- Gamepad
- Wischgeste auf einem Smartphone
- Spracheingabe
- Kamera
- ...

# **Was macht wohl die Verarbeitung?**

# Verarbeitung Beispiele

- Cursor auf dem Bildschirm bewegen
- Im Computerspiel auf user Input reagieren. Z.B. Steuern
- Formulardaten in eine Datenbank speichern
- ...

# **Und wo wird nun was Ausgegeben?**

# Ausgabe Beispiele

- Bildschirm
- Konsole / CMD
- Visuell
- Text
- Roboterarm bewegt sich
- Lampe geht an
- Auto steuert
- NASA Rakete nimmt die richtige Laufbahn