

# **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 

Vom Algorithmus zum Programm

## Ziele


- Sie können erklären, was ein Algorithmus ist und welche 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 das  [HelloWorld Programm](#)

## 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:

## 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.

