

PROJEKTARBEIT

PROJEKTARBEIT

- In Kleingruppen
 - Meist zu viert
 - Zusammensetzung ändert sich zwischendurch mal
- Jede Woche Doppelstunde + Hausaufgaben
- Meist fortlaufend über mehrere Wochen an einem Thema
- Weniger festgelegt, mehr eigenverantwortlich
 - Aufteilung der Arbeit in der Gruppe
 - Aufteilung der Arbeit in den Stunden und in der HA-Zeit
 - Wie kommt ihr ans Ziel?
 - Nachforschen zu Details
 - Ergebnisse sichtbar machen!
- Ich unterstütze Euch, kommt auf mich zu!

PROJEKT MyChat

- Oberthema: Ein eigenes Chat-System
- Ca. 20 Doppelstunden
- Teilprojekte
 - Entwurf eines Chat-Client-UIs
 - Betrieb eines Chat-Servers
 - Angriffsmöglichkeiten

TEILPROJEKTE

- Entwurf eines Chat-Client-UIs
 - Was macht ein Programm für einen Benutzer aus?
 - Entwurf einer Oberfläche
 - Umsetzen einer Oberfläche in HTML
- Betrieb eines Chat-Servers
 - Wie funktioniert Netzwerkverkehr?
- Angriffe auf ein Chat-System
 - Welche Angriffe sind möglich?
 - Wie kann man sie durchführen?
 - Wie kann man sie vereiteln?

TEILPROJEKT CHAT-CLIENT-UI

TEILPROJEKT CHAT-CLIENT-UI

- Umfang: 4 Doppelstunden + Hausaufgabenzeit, umgesetzt in Teams aus 4 SuS
- Eingereichte Ergebnisse
 1. Erläuterte Liste mit Funktionen des Chat-Clients
 2. Zeichnung einer passenden Oberfläche
 3. Erläuterung der Vorzüge und Nachteile der Oberfläche
 4. Umsetzung der Oberfläche mit HTML
- Ich erwarte, alle Ergebnisse vor den Herbstferien von Euch bekommen zu haben!
- In den nächsten Stunden braucht ihr Karopapier, habt welches dabei!

GROBES VORGEHEN VORSCHLAG

- Brainstorming & Recherche zu den Funktionen eines Chat-Clients
- Zusammentragen und Vorstellen der Ergebnisse im Gesamtkurs
- Einordnen der Ergebnisse
 - Welche Funktionen werden oft benötigt, welche selten?
 - Welche Funktionen scheinen notwendig, welche überflüssig?
- Sortieren der Funktionen nach Wichtigkeit
- Recherche zur Benutzerfreundlichkeit von Programmen
- Zeichnet Entwürfe (EA, zunächst nur für die allerwichtigste Funktion) und diskutiert sie im Team.
- Finalen GUI-Entwurf zeichnen.
- Erläuterung schreiben, warum der Entwurf gut ist (mit den Erkenntnissen zur Benutzerfreundlichkeit)
- Recherche: Was ist HTML? Wichtige HTML-Elemente kennenlernen & ausprobieren.
- Finale GUI-Zeichnung in HTML umsetzen.