**Download – Übersicht**

A3 – Programmierung II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | Titel | Beschreibung |
| ☻ 0\_A3 | Modulbeschreibung | Einführung für Lehrkräfte inkl. Stundenverlaufsskizzen |
| ☻ A3.1 | Einstieg | Bietet einen Einstieg in Python, wobei ein Programm/Spiel von Scratch in Python überführt wird. |
| ☻ A3.2 | Objektorientierte Programmierung – Teil 1 | Einstieg in die objektorientierte Programmierung. Erklärt, was es ist und gibt Beispiele zur Verwendung von Klassen und Objekten. |
| ☻ A3.3 | Einstieg grafische Oberflächen | Vorstellung der Bibliothek Tkinter zur Gestaltung von grafischen Oberflächen. Enthält auch ein Beispiel Programm als Tutorial. |
| ☻ A3.4 | Memory | Aufgabenstellung zur Gestaltung eines eigenen Memorys. Beinhaltet auch ein Paar Problemstellungen inklusive deren Lösungen. |
| ☻ A3.5 | Memory – Vorlage | Vorlage für Schülerinnen und Schüler zur Aufgabenstellung in A3.4. |
| ☻ A3.6 | Objektorientierte Programmierung – Teil 2 | Der zweite Teil der objektorientierten Programmierung wird vorgestellt. Inhaltlich umfasst dieses Material die Vererbung, Datenkapselung und das Entwurfsmuster MVC. |
| ☻ A3.7 | Handelssimulator | Aufgabenstellung zur Einarbeitung in eine Rohvariante des Handelssimulator sowie der zusätzlichen Aufgabenstellung zur Erweiterung dieses Programms/Spiels. |
| ☻ A3.8 | Befehlsübersicht | Eine Gegenüberstellung einiger Bausteine aus Scratch zu den Befehlen aus Python. |
| ☻ A3.9 | Installationsanleitung | Kurze Einführung in Python und Geany sowie eine Installationsanleitung. |

**Legende**

☻ Material für Schülerinnen und Schüler

☻ Material für Lehrkräfte sowie Unternehmensvertreterinnen und Unternehmensvertreter

☻ Zusatzmaterial