1. Wiederholung

Du solltest aus dem 3 JG. Folgende Begriffe kennen erklären können, sowie über deren praktischen Einsatz Bescheid wissen:

* Fehlerbehandlung (Exzeption)
* Static
* Generische Listen
* Dictonaries
* Artbeiten mit strings
* Klassenbibliothek (Assembly)
* C
  + Sprachkonstrukte der Programmiersprache C
  + Zeiger
  + Call-by-value und call-by-reference
* Arduino
  + Grundlegende Programmierung
  + I2C
  + SPI
  + Ethernet-UDP-TCP

1. C# Advanced