Deckblatt der Projektmappe

enthält Informationen zu:

* Name des Projekts
* Name der Entwickler
* Kürzel des Kurses
* Name der Schule
* Datum der Abgabe

Hinweis: Sie formulieren selbstverständlich alle Kapitel im Fließtext. Des Weiteren dürfen Sie jederzeit Grafiken oder Quellcode in dieses Dokument einbauen. Die ästhetische Qualität Ihrer Projektmappe fließt ebenso wie die sprachliche Ausdrucksweise und Korrektheit in Ihre Bewertung mit ein.

Inhaltlich werden in jedem Kapitel die Verständlichkeit, der Umfang und der Detailgrad Ihrer Ausführungen in die Bewertung einbezogen.

Inhaltsverzeichnis

[Projektidee 1](#__RefHeading___Toc227_552067384)

[Erwartungen 1](#__RefHeading___Toc161_2526760558)

[Projektplanung 1](#__RefHeading___Toc157_2526760558)

[Lerntagebuch 1](#__RefHeading___Toc159_2526760558)

[Reflexion 2](#__RefHeading___Toc163_2526760558)

[Quellenverzeichnis 3](#__RefHeading___Toc230_2526760558)

# Projektidee

Ein grafisches Mock OS, mit Spielen und Programmen, eventuell auch eine eigene Programmiersprache. Einstellungen zur Veraenderung des Aussehens sollen ebenfalls implementiert sein.

# Erwartungen

Es wird fordernd, da Vieles gleichzeitig gemanaged werden muss. Ich bin jedoch zuversichtlich dass ich der Aufgabe gewachsen bin. Ich werde mich viel mit Optimierung beschaeftigen muessen, mit mehreren Dateien arbeiten und vor allem an der Lesbarkeit meines Codes arbeiten.

# Projektplanung

Vorerst muss die grundlegende Framework programmiert werden, auf eine Weise die Erweiterungen spaeter vereinfacht. Sobald dieser Grundbaustein steht, werde ich an Einstellungen, Programmen und Spielen arbeiten und diese implementieren. Zuletzt werde ich den Code bereinigen, die Grafik designen und Bugtest durchfuehren.

Framework – bereits fertig

Einstellungen, Programme, Spiele – bis 25.2

Bereinigen, Kommentieren – bis 28.2

Grafik – zwischendurch, bis 10.3

Bugtests – zwischendurch, bis 14.3

# Lerntagebuch

Hier stellen Sie dar, welche Herausforderungen Ihnen im Verlauf der Projektarbeit begegnet sind und was Sie aus diesen gelernt haben. Sicherlich werden nämlich die Grundlagenkenntnisse, die Sie im Verlauf des regulären Unterrichts erworben haben, für Ihr Projekt nicht ausreichend sein, denn es gibt etliche Programmierkonzepte, die sich nicht alle im Unterricht behandeln lassen und die aber auch nicht für alle Projekte notwendig sind.

Sollten Sie also während der Projektphase auf kognitive Hindernisse stoßen, dürfen Sie gerne auf externe Quellen zurückgreifen und sich selbstständig fortbilden. In dem Fall wird aber von Ihnen erwartet, dass Sie Ihre neu erworbenen Kenntnisse hier darstellen.

Sie könnten zum Exempel darstellen, dass Sie in Ihrem Programm eine Kollisionserkennung zwischen zwei Objekten implementieren möchten. Dann geben Sie an, wie Sie bei Ihrer Recherche zu diesem Thema vorgegangen sind. Anschließend erklären Sie das neu gelernte Programmierkonzept in eigenen Worten, damit nachvollzogen werden kann, dass Sie nicht einfach fremden Code kopiert, sondern das Thema wirklich verstanden haben.

**Wichtiger Hinweis:** Jedes Mitglied Ihres Teams formuliert ein eigenes Lerntagebuch in einem Unterkapitel.

# Reflexion

Abschließend reflektieren Sie Ihre Projektarbeit. Was lief gut? Was hätte besser laufen können? Was waren Ihre größten Herausforderungen und wie sind Sie mit diesen umgegangen? Was haben Sie gelernt? Hatten Sie Freude an Ihrem Lernprozess? Gehen Sie auch auf Ihre eingangs formulierten Erwartungen ein.

# Quellenverzeichnis

Hier stellen Sie übersichtlich Ihre verwendeten Quellen dar.