**Begriffe die für die Klassifizierung benutzt wurden**

**Schwierigkeit:**

leicht, mittel, schwer

**Voraussetzung:**

Basics {

Datentypen {

Ganze Zahlen

Zeichen

Strings

Boolean

}

Variablen/Attribute

Bedingungen

Bool’sche Ausdrücke

Schleifen

Konsoleneingabe

Kommentare

}

Advanced {

Konstanten

Methoden {

Funktionen

Prozeduren

}

Formale Parameter impliziert Funktionen

Arrays {

Eindimensionale Arrays

Zweidimensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

}

JUnit

Debugging

Switch-Case

Rekursion impliziert Methoden

Generische Typen

Exceptions/Ausnahmen

Abstrakte Datentypen

Enumerationen

Objektorientierung {

Schnittstellen {

Abstrakte Klassen

Interfaces

Generische Interfaces impliziert Interfaces

}

Generische Klassen impliziert Klassen

Vererbung impliziert Klassen

Implementierung

Klassen

Instanzen/Objekte

}

}