
| Vorname | Nachname | Beruf | Dauer |
|---------|----------|---------------------|-------------|
| Marten | Meißner | Fachinformatiker AE | 07.22-07.24 |

Wochenbericht KW43 . (2022.10.24.- 28.)

Das Überthema dieser Woche war die Objektorientierte Programmierung (OOP). In der Objektorientierten Programmierung wird das Programm so geschrieben als wäre es existierendes Objekt, zb. eine Klasse Person, diese hat gewisse Eigenschaften die, Die Klasse weiter geben kann. Zb. kann die Klasse Person einfache Eigenschaften haben wie String Vornamen, String Nachname und ein int Alter. Mit der Oberklasse Person können Objekte erstellt werden die sich durch ihre Eigenschaften einzigartige Objekte werden können zb. eine Person: Max, Mustermann, alter 40. Zudem bekam ich noch hilfe bei einem Problem mit unserem Snackautomaten, in unserer App gab es immer einen Fehler mit der Wiedergabe der Bilder wenn die App über ein Android Emulator geladen wurde. Gemeinsam kamen wir darauf das, wenn wir ein Smartphone über Android Studio Emulieren, wird dafür Speicherplatz auf der Festplatte für den Emluator reserviert und beim Laden des Emulators nur dieser benutzt wird und nicht nach weiteren Informationen auf der restlichen FEstplatte sucht, dadurch kann das Emulierte Smartphone nicht auf die schon decodierten Bilder und als Base64 String gespeichert wurden nicht lesen, zur Lösung haben wir einen alternativ Pfad vor gegeben die nur gelesen wird wenn der Base64 String nicht gefunden werden kann. Jetzt wird beim Starten unseres Snackautomaten der Appstate erstellt und nach einem Base64 String gesucht, wenn dieser nicht vorhanden ist werden unsere Bilder über die URL das Bilds geladen und anschließend mit der "bas64Decode" Methode auch als String gespeichert.

Außerdem haben wir noch in Präsentationen etwas über:

- Branching If/else abfragen Switch Statement und Tenäre Opertation,
- Kommentare und Dokumentation von Code.
- Objektorientiere Programmierung.
- Compiler und interpretäer.

gelernt.

Kontrolliert am: _____ Unterschrift : _____