

Grundpraktikum Programmierung

mit dem Kurs

01584 Grundpraktikum Programmierung

Durchführung: in jedem Semester

SWS: 4

Arbeitsaufwand: 300 Stunden

ECTS-Punkte: 10

Häufigkeit: in jedem Semester

Dauer Modul: ein Semester

Detaillierter studentischer Arbeitsaufwand:

Bearbeiten der Programmieraufgaben: 250 Stunden

Überarbeitung der Teillösungen gemäß Rückmeldung (sofern notwendig): 40 Stunden

Teilnahme an Präsenzphase (sofern angekündigt): 10 Stunden

Inhalt: Im Grundpraktikum Programmierung wird den Teilnehmern eine Programmieraufgabe vorgegeben, anhand derer sie die Bedeutung der Modularisierung schätzen lernen. Die Teilnehmer bearbeiten die Programmieraufgabe zu Hause. Während der Bearbeitungszeit werden ihre Fragen mit Hilfe der Praktikumsnewsgroup und per E-Mail von den Betreuern beantwortet. Auf Basis der eingereichten Teillösungen erhalten die Teilnehmer detailliertes Feedback und ggf. eine Aufforderung, innerhalb einer Nachfrist Änderungen durchzuführen. Bei der Ankündigung des Praktikums wird darüber informiert, ob eine Präsenzphase in Hagen stattfindet. Sofern eine Präsenzphase angekündigt wird, findet gegen Ende des Semesters ein Präsenztermin in Hagen statt, bei dem in kleinen Gruppen eine Vorstellung der von den Teilnehmern erstellten Programme und eine Diskussion mit allen Teilnehmern und den Betreuern erfolgt.

Lernergebnisse / Kompetenzen:

Die Teilnehmer können eine größere Programmieraufgabe selbstständig lösen und hierzu ein objektorientiertes Programm entwerfen und realisieren, welches die vorgegebene Anforderungsspezifikation erfüllt. Sie können dazu in einer modernen objektorientierten Programmierumgebung (Java, Eclipse) ein Programm implementieren, testen und dokumentieren. Die dabei anfallenden Dateien und Versionen können sie mittels eines Versionsverwaltungssystems (z.B. CVS) verwalten. Sie können zudem Kommentare und Änderungsspezifikationen verstehen und umsetzen sowie fachbezogene Diskussionen mit den Betreuern führen.

Literatur: -

Inhaltliche Voraussetzungen:

Für die Teilnahme am Programmierpraktikum sind fundierte Java-Kenntnisse erforderlich.

Anmerkung:

keine

Vergabe von Leistungspunkten (Modulabschluss):

Prüfung: in diesem Studiengang nicht möglich

Stellenwert Note:

Voraussetzung Anmeldung Prüfung:

oder

Leistungsnachweis (LN): erfolgreich bearbeitete Praktikumsaufgabe

Voraussetzung Anmeldung LN: bei Anmeldung zum Praktikum: erfolgreicher Abschluss Modul Softwaresysteme oder Computersysteme und Module Einführung in die imperative Programmierung und Datenstrukturen I sowie Einführung in die objektorientierte Programmierung

Modulverantwortliche/r: Jörg M. Haake

Lehrende: Hochschullehrende der Informatik