



hochschule mannheim

Fakultät für Informatik **Programmierung 2 (PR2)**

Prof. Dr. Frank Dopatka



Hochschule Mannheim University of Applied Sciences



hochschule mannheim



Über mich...

- 1998 - 2002 FH Köln, Abt. Gummersbach
Diplom der Technischen Informatik
- 2002 - 2003 FH Köln
M. Sc. der Medieninformatik
- 2003 - 2004 Universität Siegen
Diplom der Medienwissenschaften
- 2004 - 2008 Universität Siegen
Dr. rer. nat. im Umfeld der
 - Automatisierungstechnik: Antriebstechnik (Motion Control)
 - Informatik: Netzwerke & Scheduling
 - Mathematik: Graphentheorie



- 2003 - 2004:
wiss. Mitarbeiter an der Universität Siegen im BMBF-Projekt
SIMBA am Institut für Didaktik der Informatik und E-Learning
- 2004 - 2008:
wiss. Mitarbeiter an der Universität Siegen in der Fachgruppe
Betriebssysteme und verteilte Systeme
- 2001 - 2008:
selbständige Tätigkeit als Dozent, Berater und Programmierer



- 2008 - 2010:
Anstellung bei dem IT-Schulungsunternehmen
GFU Cyrus AG, Köln als Trainer und Berater
- 2010 - 2015
Mitglied im Aufsichtsrat der GFU Cyrus AG, Köln
- 2010 - 2017
Professor der Medieninformatik an der Hochschule Reutlingen
im Studiengang Medien- und Kommunikationsinformatik
- 2012 - 2017
Leitung des Instituts für Angewandte Informatik (IAI) Reutlingen zur
beruflichen Weiterbildung
- seit 01.09.2017
Professor für Web-Development und Game Engineering
an der Hochschule Mannheim



Schulung Java Einführung für Programmier- Anfänger (wahlweise mit Prüfung) (S347)



Gefällt mir

[Empfehlen](#) | [PDF-Download](#)

Überblick

Beschreibung

Java ist mittlerweile die Programmiersprache der Wahl für eine Vielzahl von Anwendung geworden, egal ob es sich hier um Applikationen für den Desktop oder um Rich bzw. Thin Client Anwendungen handelt. Mit seiner einfachen Syntax im Gegensatz zu vielen anderen Sprachen wie Smalltalk, Objective C und anderen, ist Java sehr gut geeignet, um den Einstieg in die Welt des Programmierens zu finden.

In diesem Kurs erhalten Programmieranfänger einen Einstieg, um dann gleich mit Java beginnen zu können. Die Bedeutung der Sprache Java, die Grundlagen der objektorientierten Programmierung und ihre praktische Umsetzung mit Java wird vermittelt. Nach dem Besuch dieses Seminars verfügen die Teilnehmer über ausreichende Programmierkenntnisse, um einfache Java-Anwendungen programmieren zu können.

Termin	Freie Plätze	Tage	€ zzgl. MwSt.		
12.12.-16.12.2011	>3	5	1.940,00 *	3=2	Buchen Reservieren
11.06.-15.06.2012	>3	5	1.940,00 *	3=2	Buchen Reservieren
12.11.-16.11.2012	>3	5	1.940,00 *	3=2	Buchen Reservieren

✓ = Durchführung garantiert

* = 10% Frühbucherrabatt

3=2 = Der dritte Mitarbeiter nimmt kostenlos teil

- Grundlagenausbildung der System-Modellierung und der Programmierung:
 - Java, JSP/Servlets,
 - HTML5, PHP, JavaScript,
 - UML, GPA/M, OOA/D/P
 - relationale Datenbanken
- Game Design, Game Engineering, Gamification, E-Learning
- 4x-Strategiespiele, Rollenspiele, Brett- und Kartenspiele
- Börsenhandelssysteme, Technische Analyse
- Suchmaschinenoptimierung & Social Media Marketing



- <https://frank-dopatka.de>
- <https://www.facebook.com/FrankDopatkaHochschule>
- <https://www.facebook.com/groups/hs.mannheim.dopatka/>
- 0176 - 30563010 für WhatsApp
- Schneller Support auch per Mail, falls Sie innerhalb Ihrer Übungsgruppe nicht weiter kommen:
 - f.dopatka@hs-mannheim.de
- persönliche Sprechstunde nach vorheriger Vereinbarung per Mail oder PN
 - Büro im Gebäude A, Raum 106a





Organisatorisches



- Die Studierenden sind in der Lage, ...
 - verschiedene Konzepte in Java zu beurteilen,
 - alle wichtigen Konzepte von Java anzuwenden,
 - nicht-triviale objektorientierte Programme in Java zu entwickeln,
 - in kleinen Teams zu arbeiten und ihre Arbeit vorzustellen.
 - den Aufwand für Algorithmen abzuschätzen.
- unterschiedliche Algorithmen und dynamische Datenstrukturen in Hinblick auf ihre Anwendung zu beurteilen und zu implementieren.

- Die wichtigsten fachlichen Inhalte werden sein:
 - schnelle Wiederholung der Grundlagen der prozeduralen Programmierung und der Objektorientierung
 - Vertiefung der Objektorientierung: Interfaces, Swing, innere Klassen
 - Input/Output: Handling von Strömen und Dateien
 - Kommentieren, Testen & Teamarbeit
 - Das Java Collection Framework (JCF) und Grundlagen der Generics
 - Wichtige Datenstrukturen: Hash, Baum, Tries, Graphen
 - Grundlagen der Nebenläufigkeit mit Threads und Sockets
- Guter Programmierstil und dienstleistungsorientiertes Denken

- Sie haben bereits ...
 - Einführung in die Informatik (nur in der neuen PO) und
 - Programmierung 1 (ehem. GDI)erfolgreich absolviert.
- Falls Sie dies nur formal „gerade so“ bestanden haben und seitdem nichts mehr getan haben, dann wird es hier schwer!
 - Vorlesungsfreie Zeit bedeutet, dass keine Vorlesungen statt finden.
 - Vorlesungsfreie Zeit bedeutet nicht, dass Sie Urlaub haben.
- Ich gehe davon aus, dass Sie die Inhalte aus den o.g. Veranstaltungen jetzt beherrschen und anwenden können.
 - Daher sollten Sie fast alle Inhalte der Kapitel 1 und 2 bereits kennen, so dass wir diese schnell durchgehen können.



- Ruhe im Hörsaal
- Fragen sind jederzeit erlaubt und erwünscht:
 - In der Vorlesung bin ich Ihr Dienstleister!
 - In den Übungen bin ich der (anspruchsvolle) Kunde und Sie sind der Dienstleister!
- Laptops und Smartphones sind erlaubt, solange Sie den Vorlesungsbetrieb nicht stören.
- Ständiges Kommen und Gehen ist unerwünscht:
Sie sind generell stets pünktlich!



- Sie können in den Übungen max. 200 Punkte erhalten.
- Sobald Sie 150 Punkte erreichen, sind die Übungen bestanden und Sie können an der Klausur teilnehmen.
- Die Übungen werden 4 schriftliche Tests à 25 Punkte über das Semester verteilt unter Klausurbedingungen beinhalten.
- Zusätzlich werden 4 Übungsblätter à 25 Punkte verteilt, die in Kleingruppen von 3 bis 4 Personen zu bearbeiten sind.
 - Diese Punkte erhalten Sie im persönlichen Abnahmegespräch.
 - Bis zum nächsten Test werden immer diejenigen zuerst befragt, die im letzten Test in ihrer Gruppe die wenigsten Punkte hatten.
- Es wird keine Musterlösungen geben.
- Zum genauen Ablauf der Übungen gibt es ein separates Regelwerk, an das sich strikt zu halten ist.



hochschule mannheim

Unterstützung bei den Übungen: Ihr Kunde im Spiel-Projekt

- Michael Köhler, M. Sc.
Mitarbeiter der Fakultät Informatik
Gebäude A, Raum 106c
m.koehler@hs-mannheim.de
- Seine Abnahmen erfolgen während
des Übungsblocks in Raum H0506.



hochschule mannheim

Unterstützung bei den Übungen: Tutor als Coach, Berater und Mediator

- Thorsten Müller
IB-Student
thorsten.mueller@stud.hs-mannheim.de
- Termine erfolgen mit ihm nach Absprache
zu seinen möglichen Zeiten.
- Coaches sind viel beschäftigt und teuer:
 - Schildern Sie Ihre Probleme also gut
vorbereitet, kurz und präzise.





hochschule mannheim

Unterstützung bei den Übungen: Mich als Manager

- Ich selbst nehme die Live-Codings in Raum H0406 ab und teste damit Ihre Tauglichkeit; sowohl individuell, als auch im Team.
- Ich stelle die Tests und bewerte sie.
- Ich bin jederzeit Ihr Ansprechpartner per Mail, Facebook, WhatsApp, wenn...
 - Sie fachliche Probleme haben, bei denen Ihnen weder Ihre eigene Gruppe, noch Ihr Kunde, noch Ihr Coach weiterhelfen konnten.
 - Sie Probleme innerhalb des Teams haben, bei denen Ihnen der Coach als Mediator nicht weiterhelfen konnte und wenn Sie daher die Teambesetzung ändern wollen.
- Falls Ihre Probleme erst ganz kurz vor einer Deadline auftreten, bin ich NICHT mehr ansprechbar! Arbeiten Sie also stets rechtzeitig!



Zur Klausur

- Die Klausurzeit beträgt 90 Minuten.
- Sie können in der Klausur max. 90 Punkte erhalten.
Wenn Sie 45 Punkte erreichen, so garantiere ich Ihnen eine 4.0.
- Bei den Übungsblättern und Tests zu den Übungen steht das Coding im Vordergrund: Sie selbst schreiben Quellcode!
- Bei der Klausur stehen Konzepte und Theorie im Vordergrund, die jedoch oft an/mit Quellcode zu erläutern sind.
- Die Übungen sind die ideale Klausurvorbereitung!



- Nehmen Sie das Fach und das Studium ernst:
 - Abbrecherquoten von ca. 50% sind (leider) die Regel
-> Wie sieht das im Lebenslauf aus?
 - Alle Regeln und Termine sind strikt einzuhalten.
 - Keinerlei Tricks bei den Pflichtübungen:
Sofortiger Ausschluß für dieses Semester!
Arbeiten Sie selbständig: Selbst und Ständig!
 - Fangen Sie jetzt mit dem Lernen an, falls Sie Defizite haben.
 - Unterschätzen Sie niemals den Aufwand für die Übungen
und für die Klausurvorbereitung.
 - Ich hasse den neuen TEAM-Geist von einigen Studierenden...
 - Toll Ein Anderer Machts...
 - Verkaufen Sie mir (auch in den Übungen) etwas als eigene Arbeit, die
Sie nicht verstanden haben, so sehe ich dies als Täuschungsversuch.



PROGRAMMERS LIFE

