

Objektorientierte Programmierung II

Vorlesung 16

Zusammenfassung und Wiederholung

Zuletzt haben wir gelernt...

- welche Bibliotheken in C++ genutzt werden.
- Was die Standardbibliothek in C++ bietet.
- Wie man mit Containern, Iteratoren, und Algorithmen der Standardbibliothek umgeht.
- Was die Klassen vector und map leisten.
- Wie man grafische Oberflächen mit Qt Widgets entwickelt.
- Wie man Layout Container in Qt einsetzt.
- Was Signals und Slots in Qt sind.

Inhalt heute

- Lernziele
- Themen und Termine
- Prüfung

Lernziele

- **Ein umfangreiches objektorientiertes Framework für die Anwendungserstellung nutzen können.**
- Grafische Benutzeroberflächen in C# mit WPF entwickeln können.
- Das Konzept von XAML und Code Behind verstehen.
- Controls zur Nutzerinteraktion benutzen können.
- Layouts benutzen können.
- Data Binding verstehen und benutzen können.
- Grafikorientierte Programme mit WPF realisieren können.
- Nebenläufige Programme realisieren können.
- Netzwerkkommunikation umsetzen können.
- Grundlagen der C++ Programmierung beherrschen.

Themen und Termine

#	Thema	Datum	Zeit	Ort
1	Orga + Frameworks und GUIs	05.10.2017	15:00 Uhr	H1.1-E01-140
2	Projektmanagement	12.10.2017	15:00 Uhr	H1.1-E01-140
3	Delegates und Ereignisse	19.10.2017	11:30 Uhr	H4.2-E00-100
4	Einführung in die WPF	26.10.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
5	Einfache Steuerelemente	02.11.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
6	Fenster und Layouts	09.11.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
7	2D Grafik	16.11.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
8	Datenbindung	23.11.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
9	Styling	30.11.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
10	Listen, Tabellen und Bäume	07.12.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
11	Xamarin	14.12.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
12	Nebenläufigkeit	21.12.2017	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
13	Netzwerkprogrammierung	04.01.2018	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
14	Programmierung in C++	11.01.2018	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
15	C++ Bibliotheken	18.01.2018	11:30 Uhr	H4.3-E00-100
16	Zusammenfassung und Wiederholung	25.01.2018	11:30 Uhr	H4.3-E00-100