

# IS Projekt A20

---

Wähle ein betriebswirtschaftliches oder mathematisch-naturwissenschaftliches Problem oder finde eine Spielidee.

Entwickle ein GUI-Programm zur Lösung bzw. Umsetzung.

Definition; Entwurf; Implementation; Test

(bitte im Dokument ‚**Schritte der Programmentwicklung**‘ nochmal nachlesen)

- Nutzung der aus dem Unterricht bekannten Kontrollstrukturen (Auswahl, Schleifen)
- Einsatz von Funktionen und Prozeduren
- Übersichtliche Oberfläche unter Nutzung der aus dem Unterricht bekannten Komponenten und deren Eigenschaften und Ereignisse  
Inhalt der projektbegleitenden Dokumentation (mindestens 5 Seiten)
- Deckblatt (Name, Klasse, Projekttitel)
- ausführliche Problembeschreibung (Definition)
- Struktogramm / Algorithmus (Entwurf)
- kompletter Quelltext (mit Kommentaren an den Strukturen) (Implementation)
- Testfälle – mind. 3 (Beschreibung, Werte, Screenshots mit Ergebnissen)

Nicht der Umfang ist entscheidend, sondern die Komplexität und die Sorgfalt sind oberster Bewertungsmaßstab

Fertigstellung bis: 18.06.2021

Abgabe der Dokumente: digital als PDF

Benotung:

- eine Note auf das funktionsfähige Programm
- eine Note auf die Dokumentation

Zum Üben und als Unterstützung bei der Suche nach einer eigenen Projektidee stelle ich noch die Datei **Aufgabensammlung\_GUI** zur Verfügung.

Wer in seinem Projekt auf Daten einer Datei zugreifen möchte oder Daten in einer Datei ablegen muss, um sie dann wieder verwenden zu können, kann sich das **DokumentDateiarbeit** zu Hilfe nehmen.

Viel Erfolg!!