

Lehrveranstaltung: IAM 2006: Softwareentwicklung und Programmierung I

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Für diese Lehrveranstaltung werden nur noch Wiederholungsprüfungen angeboten.

Studiengang	Interaktive Medien (IAM 2006)
Studienabschnitt	Grundlagen- und Orientierungsphase
Modul	Softwareentwicklung und Programmierung
Name	Softwareentwicklung und Programmierung I
Name (englisch)	
Kürzel	i1.SOFT
Voraussetzungen	Das Praktikum (Prüfungsnummer 1916530) muss erfolgreich ansolviert werden, um an der Klausur (Prüfungsnummer 1916070) teilnehmen zu können.
Wird gehalten:	nur Prüfung
Semester	IAM 1
Lehrformen	Vorlesung
Credits	7
SWS	4 (Lehre: 4, Praktikum: 2, Teaching Points: 10)
Workload	Präsenzstudium: 60 h (durchschnittlich 4 h pro Woche) Eigenstudium: 150 h (durchschnittlich 10 h pro Woche)
Notengebung	Kommanote (1,0; 1,3; 1,7; 2,0, 2,3; 2,7; 3,0; 3,3; 3,7; 4,0; 5,0)
Gewichtung (Modulnote):	58,33 %
Verantwortliche(r)	Michael Kipp
Lehrende(r)	Michael Kipp
Homepage	http://michaelkipp.de/j15/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=35&Itemid=56&lang=de

Inhaltsverzeichnis

- 1 Anmerkungen
- 2 Lernziele
- 3 Inhalte
- 4 Literatur
 - 4.1 Links
- 5 Prüfungen

1 Anmerkungen

Melden Sie sich nicht nur zur Klausur ([1916070](#)), sondern – sofern Sie die Praktikumsprüfung nicht schon in einem früheren Semester bestanden haben – auch zur Prüfung des [zugehörigen Praktikums \(1916530\)](#) an.

2 Lernziele

Die Vorlesung führt in die grundlegenden Konzepte der Softwareentwicklung und des Programmierens ein. Anhand der Programmiersprache Java wird das objektorientierte Programmieren erlernt. Dazu gehören auch Grundkonzepte wie z.B Datentypen, Kontrollstrukturen und Arrays.

In Vorlesung und Praktika verwenden wir die Umgebungen Greenfoot und BlueJ, die einen schnellen und pädagogisch sinnvollen Einstieg ermöglichen.

3 Inhalte

Klassen, Objekte und Methoden
Quellcode und Dokumentation
Datentypen
Kontrollstrukturen
Listen und Arrays
Debugging und Testen

4 Literatur

D.J. Barnes, M. Kölling (2009): Java lernen mit BlueJ: Eine Einführung in die objektorientierte Programmierung, 4. Auflage, Pearson Studium

M. Köllig (2010): Einführung in Java mit Greenfoot: Spielerische Programmierung mit Java, Pearson Studium

C. Ullenboom (2011): Java ist auch eine Insel, Galileo Computing,
<http://openbook.galileocomputing.de/javainsel> (Online-Buch)

4.1 Links

Moodle-Kurs: <https://moodle.hs-augsburg.de/course/view.php?id=1014>

JDK1.5Docu: Java Development Kit Documentation, JDK 1.5, <http://www.javasoft.com>

JavaLangRef: Sun Microsystems; Java Language Reference, <http://www.javasoft.com>

JavaTutorial: Das Java Tutorial, <http://www.javasoft.com>

5 Prüfungen

Nummer	Prüfer	Zweitprüfer	Prüfung	Prüfungsart	Prüfungsdetails	Hilfsmittel
1916070	Michael Kipp	Gerhard Meixner	Wiederholungsprüfung	Klausur	Dauer: 60 min	

Kategorie:

[Lehrveranstaltung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 28. September 2018 um 11:35 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

