

MMProg: Praktikum: WiSe 2018/19

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

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise**:

Korrektheit: 3 (zu größeren Teilen überprüft)	Umfang: 4 (unwichtige Fakten fehlen)	Quellenangaben : 3 (wichtige Quellen vorhanden)	Quellenarten: 5 (ausgezeichnet)	Konformität: 3 (gut)
--	---	---	---	--------------------------------

Vorlesung MMProg

Inhalt | [EcmaScript01](#) | [EcmaScript02](#) | [EcmaScript03](#) | [Ball 01](#) | [Ball 02](#) | [Ball 03](#) | [Pong 01](#)

1 Ziel

Die [MMProg](#)-Praktikumsaufgaben unterscheiden sich von den Tutorien in der Hinsicht, dass Sie selbst mehr experimentieren sollen.

2 Praktikum

[EcmaScript01](#): Trainieren Sie Ihre EcmaScript-Skills.

[EcmaScript02](#): Trainieren Sie Ihre EcmaScript-Skills weiter.

[EcmaScript03](#): Trainieren Sie Ihre EcmaScript-Skills noch weiter.

[Ball01](#): Lassen Sie eine Eule (in Ballform) auf diversen Routen über den Bildschirm fliegen.

[Ball02](#): Verwenden Sie nun [PixiJS](#), um die Eule fliegen zu lassen.

[Ball03](#): Modularisieren Sie die Ball-App.

[Pong01](#): Implementieren Sie [Pong](#).

3 Quellen

Kowarschick (MMProg): [Wolfgang Kowarschick](#); Vorlesung „Multimedia-Programmierung“;

Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)

Kategorien:

[Multimedia-Programmierung/Tutorium](#)

[Praktikum:MMProg:WiSe 2018/19](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 6. Dezember 2018 um 20:24 Uhr bearbeitet.

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



