



Vorlesung an der Berufsakademie Oldenburg

Übersicht

Dr. Dietrich Boles

Ziele :

- Kennenlernen der Basiskonzepte der Programmierung
- Programmierung I: Imperative Programmierung
- Programmierung II: Objektorientierte Programmierung
- Erlernen des sauberen Algorithmen- / Programmentwurfs
- Beherrschung der Programmiersprache Java

Keine Ziele:

- generelle Einführung in die EDV / Informatik / Rechnernutzung
- Auswendiglernen von syntaktischen Feinheiten

Struktur und Inhalte:

- UE 1: Grundlagen der Programmierung
- UE 2: Einführung in das Hamster-Modell
- UE 3: Syntaxdiagramme
- UE 4: Anweisungen und Programme (Hamster-Modell)
- UE 5: Prozeduren (Hamster-Modell)
- UE 6: Aussagenlogik
- UE 7: Kontrollstrukturen (Hamster-Modell)
- UE 8: Boolesche Funktionen (Hamster-Modell)
- UE 9: Programmentwurf (Hamster-Modell)
- UE 10: Variablen (Hamster-Modell)

- UE 11: Einführung in Java
- UE 12: Java-Programme und –Entwicklungswerkzeuge
- UE 13: Typen, Operatoren und Ausdrücke
- UE 14: Anweisungen
- UE 15: Funktionen und Parameter
- UE 16: Rekursion
- UE 17: Arrays
- UE 18: Referenzdatentypen
- UE 19: Verbunde