

Grundlagen der Programmierung - Processing

Curriculum

Konsolenprogramme allein werden den Anforderungen an einen allgemeinbildenden Informatikunterricht nicht gerecht. Die Programmiersprache wird als Mittel zum Zweck verstanden und steht nicht im Vordergrund des Unterrichts. Neue Sprachelemente werden nur dann eingeführt, wenn sie zur Implementierung erforderlich sind. Es wird eine objektorientierte Programmiersprache eingesetzt, aber die objektorientierte Modellierung in der Einführungsphase nicht thematisiert.

- grafische Benutzeroberflächen und ereignisgesteuerte Programmierung: Fenster, Label, Textfeld und Button
- einfache Datentypen: Integer, Double, Char, Boolean
- Variablen, Operationen, logische Ausdrücke, Typkonvertierungen
- Modellierung und Implementierung einfacher Algorithmen bezogen auf die genannten Kontexte: Anweisung, Kontrollstrukturen, Struktogramme
- strukturierte Datentypen mit Operationen und Relationen: Zeichenkette (String), Feld (Array)
- Modularisierung: Funktionen, Prozeduren, Parameter

Lektionen

Java-Programmierung mit Processing

#	Inhalt	Fachkonzepte	Sprachelemente
1	Grundlagen von Processing	Programm, Fehlermeldung	Befehl / Methodenaufruf
2	Interaktion und weitere Grundlagen	EVA, Codestyle, Compiler	
3	Variablen		
4	Verzweigungen		
5	Wiederholungen (Schleifen)	Wiederholung	While-Schleife, For-Schleife
6	Methoden & Funktionen	DRY - Don't Repeat Yourself	Methode, Funktion
7	Arrays	Felder - Arrays	Array, For-Each-Schleife
8	Graphical User Interfaces (GUI)		
9	Dateizugriff	fk-datei	

From:

<https://wiki-mathe-info.de/> - **Wiki: Mathe und Info**

Permanent link:

<https://wiki-mathe-info.de/info/sek-ii/e2/processing/start?rev=1646078585>

Last update: **2022-02-28 21:03**

