

Lehrveranstaltung

PI2 - Praktische Informatik 2

Version: 2 | Letzte Änderung: 10.09.2019 15:52 | Entwurf: 0 | Status: vom verantwortlichen Dozent freigegeben

^ Allgemeine Informationen

Langname	Praktische Informatik 2
Anerkennende LModule	PI2_BaET
Verantwortlich	Prof. Dr. Dieter Rosenthal Professor Fakultät IME
Niveau	Bachelor
Semester im Jahr	Sommersemester
Dauer	Semester
Stunden im Selbststudium	60
ECTS	5
Dozenten	Prof. Dr. Dieter Rosenthal Professor Fakultät IME Ursula Derichs Lehrkraft für besondere Aufgaben
Voraussetzungen	Grundkenntnisse der Sprache C
Unterrichtssprache	deutsch
separate Abschlussprüfung	Ja

Abschlussprüfung

Details

Schriftliche Klausur:

Die Studierenden sollen nachweisen, dass sie 1.) mit grundlegenden Begrifflichkeiten sicher umgehen, 2.) programmiersprachliche und abstraktere Konstrukte zur Lösung von Anwendungsproblemen einsetzen und 3.) programmiersprachliche Lösungsvorschläge auf Korrektheit prüfen können.

Typische Aufgabenformen zu 1.) sind Multiple-Choice-Fragen, Lückentexte, Bewertung von Aussagen hinsichtlich ihrer Korrektheit, zu 2.) Lösung

kleinerer umgangssprachlich formulierter Probleme durch Struktogramme und Programmstücke und zu 3.) das Finden von Fehlern in vorgegebenen Programmstücken.

Mindeststandard

Mindestens 50% der möglichen Gesamtpunktzahl.

Prüfungstyp

Schriftliche Klausur:

Die Studierenden sollen nachweisen, dass sie 1.) mit grundlegenden Begrifflichkeiten sicher umgehen, 2.) programmiersprachliche und abstraktere Konstrukte zur Lösung von Anwendungsproblemen einsetzen und 3.) programmiersprachliche Lösungsvorschläge auf Korrektheit prüfen können. Typische Aufgabenformen zu 1.) sind Multiple-Choice-Fragen, Lückentexte, Bewertung von Aussagen hinsichtlich ihrer Korrektheit, zu 2.) Lösung kleinerer umgangssprachlich formulierter Probleme durch Struktogramme und Programmstücke und zu 3.) das Finden von Fehlern in vorgegebenen Programmstücken.

^ Vorlesung / Übungen

Lernziele

Kenntnisse

Grundlagen der objektorientierten Programmierung

Aufbau von Klassen, Erstellen von Objekten
Konstruktoren, Überladen von Methoden, Initialisierungsliste
Referenzen vs. Pointer
Destruktoren

Vererbung

Polymorphie
abstrakte Methoden und Klassen
virtuelle Methoden

Zugriffsmechanismen
private, protected, public
friend

Schlüsselwort static
Benutzung in
Funktionen/Methoden vs. Klassen

Templates:
Methoden
Klassen

Fertigkeiten

Erstellung von Klassen und Objekten

Programmierung von abgeleiteten Klassen und Erstellung der zugehörigen Objekte

Anwenden von Polymorphie bei geerbten Klassen

Programmierung abstrakter Klassen

Programmierung virtueller Methoden

Programmieren von Attributen und Methoden in verschiedenen Schutzbereichen

Programmierung von templates

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Vorlesung	2
Übungen (ganzer Kurs)	1
Übungen (geteilter Kurs)	1
Tutorium (freiwillig)	0

Separate Prüfung

keine

^ Praktikum

Lernziele

Kenntnisse

Erstellung von Klassen und Objekten

Programmierung von abgeleiteten Klassen und Erstellung der zugehörigen Objekte

Anwenden von Polymorphie bei geerbten Klassen

Programmierung abstrakter Klassen

Programmierung virtueller Methoden

Programmieren von Attributen und Methoden in verschiedenen Schutzbereichen

Fertigkeiten

Anwendung der unter "Kenntnisse" und "Fertigkeiten" genannten Aspekte auf praxisbezogene Szenarien durch selbstständige Arbeit in kleinem Team.

Aufwand Präsenzlehre

Typ	Präsenzzeit (h/Wo.)
Praktikum	1
Tutorium (freiwillig)	0

Separate Prüfung

Prüfungstyp

praxisnahes Szenario bearbeiten (z.B. im Praktikum)

Details

Die Studierenden schließen sich zu Kleingruppen zusammen. Jede Kleingruppe absolviert mehrere "Praktikumsrunden" mit zugewiesenen Laborterminen. In jeder Runde werden Programmieraufgaben algorithmischer und objektorientierter Art gelöst - erstens durch eine abstraktere Darstellung (z.B. Beschreibung eines Algorithmus durch ein Struktogramm), zweitens durch eine programmtechnische Umsetzung (z.B. C++ - Programm).

Zur Vorbereitung eines Labortermins muss ein "Vorbereitungsblatt" praktisch gelöst werden. Die dabei erworbenen Kenntnisse werden zu Beginn des Termins geprüft (kurzer schriftlicher Eingangstest, persönliches Gespräch mit dem Betreuer). Wird diese Prüfung nicht bestanden, so muss ein Folgetermin wahrgenommen werden; im Wiederholungsfall führt dies zum Nichtbestehen des Praktikums. Im Erfolgsfall wird ein "Laborarbeitsblatt" mit weiteren Aufgaben unter Aufsicht (und ggf. mit Hilfestellung) bearbeitet.

Mindeststandard

Erfolgreiche Teilnahme an allen Laborterminen, d.h. insbesondere selbstständige (ggf. mit Hilfestellung) Lösung der Programmieraufgaben.