

<b>Grundlagen der Programmierung</b>						
<b>Kennnummer</b>	<b>Workload</b> 180 Std.	<b>Credits/LP</b> 6	<b>Studiensemester</b> 2	<b>Häufigkeit des Angebots</b> Jedes Semester	<b>Dauer</b> 1 Semester	
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b>		<b>Sprache</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Geplante Gruppengröße</b>
	a) Grundlagen der Programmierung		a) Deutsch	a) 22,5 Std.	a) 37,5 Std.	a) 50
	b) Grundlagen der Programmierung, Praktikum		b) Deutsch	b) 45 Std.	b) 75 Std.	b) 50
<b>2</b>	<p><b>Lernergebnisse/Kompetenzen</b></p> <p>Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul können die Studierenden ...</p> <p><b>Wissen (1)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>... grundlegende Terminologien der Objektorientierung definieren.</li> <li>... Programmabläufe darstellen</li> <li>... Java Programmeabläufe erklären</li> <li>... primitive Datentypen, Konstanten, Variablen, Operatoren, Ausdrücke, Anweisungen, Kontrollstrukturen, zusammengesetzte Datentypen erklären</li> <li>... Prinzipien der objektorientierten Programmierung wie Klassen und Objekte, Kapselung, Zugriffskontrolle, Vererbung und Polymorphie beschreiben</li> </ul> <p><b>Verständnis (2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>... die Funktionalität von Programmabläufen visualisieren</li> <li>... objektorientierte Eigenschaften wie Vererbung und Polymorphie erklären</li> <li>... die Strukturierung von Programmen (Prozeduren, Parameter, Modularisierung) verstehen</li> <li>... Programmabläufe verstehen</li> </ul> <p><b>Anwendung (3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>... Java Programme erstellen</li> <li>... Fehlersuche in Java-Programmen bewerkstelligen</li> <li>... Struktogramme erstellen</li> <li>... Beschreibungen in Programme umsetzen</li> <li>... Prinzipien der objektorientierten Programmierung wie Klassen und Objekte, Kapselung, Zugriffskontrolle, Vererbung und Polymorphie anwenden</li> </ul>					
<b>3</b>	<p><b>Inhalte</b></p> <p>a) <b>Inhalte</b> a) Die Vorlesung vermittelt den Studierenden die Grundlagen der Programmierung. Die Prinzipien der Objektorientierung werden erklärt und gezeigt wie man diese in Java anwendet.</p>					

	<p>b) Anhand von 5 bis 6 Übungsaufgaben sollen die in der Vorlesung vorgestellten theoretischen Konzepte umgesetzt werden. Dabei werden anhand von Flußdiagrammen, Szenarienbeschreibungen und vorgegebenen Bibliotheken Programme implementiert und somit vertieft.</p>
<b>4</b>	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>a) Vorlesung</p> <p>b) Praktikum/Labor</p>
<b>5</b>	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>Keine Eingabe vorhanden</p>
<b>6</b>	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>a) Prüfungsleistung 1K (Klausur) (2 LP)</p> <p>b) Studienleistung 1sbA (Praktische Arbeit) (4 LP)</p>
<b>7</b>	<p><b>Verwendung des Moduls</b></p> <p>IT-Produktmanagement B.Sc. (ITP)</p>
<b>8</b>	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b></p> <p>Prof. Dr. Harald Glaeser (Modulverantwortliche/r)</p>
<b>9</b>	<p><b>Literatur</b></p> <p>a)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• D. Ratz, J. Scheffler, D. Seese, J Wiesenberger; Grundkurs Programmieren in Java, Band 1; 4., überarb. Aufl.; 2007</li> <li>• Ch. Ullenboom; Java ist auch eine Insel; Rheinwerk-Verlag.</li> <li>• Deck , K.-G.; Neuendorf , H.; Java-Grundkurs für Wirtschaftsinformatiker; Springer</li> <li>• Braun , R.; Esswein , W.; Greiffenberg, St.; Einführung in die Programmierung; Springer</li> </ul>