

Hinweis: Diese Lernnotiz enthält einen sehr sinnvollen Vorschlag um den Lehrstoff der 3. Woche der Veranstaltung zu erlernen. Er ist gegliedert in die generellen Ziele und die Arbeitsschritte. Es ist notwendig, dass Sie die in dieser Lernnotiz genannten Videos bis zum Ende der offiziellen Vorlesungszeit (Mi 09:30 und Mo 11:30) durchgearbeitet haben. Zu den Vorlesungszeiten besteht die Möglichkeit in Zoom Fragen zu stellen und weitergehende Themen zu diskutieren.

<https://hs-osnabrueck.zoom.us/my/kleuker>

Denken Sie daran, dass ich auch über E-Mail erreichbar bin und Fragen beantworte.

Ziele Mi

- Objektmethoden mit Parametern schreiben, nutzen und aufrufen können
- selbstständig Hilfsklassen erstellen können, um andere Klassen und deren Objektmethoden ausprobieren zu können
- die Klasse EinUndAusgabe nutzen zu können

Arbeitsschritte Mi

- *Laden Sie sich die folgenden Videos zuerst herunter, wenn Sie die HS-Plattform nutzen und schauen Sie sich diese an. Es ist sinnvoll die Folien danach nochmals durchzugehen.*

Objektmethoden in BlueJ schreiben und nutzen

<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden1.mp4> (36:10), auch <https://youtu.be/8L1-VpRGHdk>

Folien 130 – 157: Objektmethoden, Getter und Setter, Analyseklassen zum ausprobieren

<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden2.mp4> (29:44), auch <https://youtu.be/7GQAX2R-pOg>

Laden und Nutzen der Klasse EinUndAusgabe in BlueJ

<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden3.mp4> (18:33), auch <https://youtu.be/Ls0YRS7ykwv>

Ziele Mo

- den Begriff Objektreferenz kennen und nutzen können
- den Aufbau von Speicherdiagrammen kennen und diese selbstständig erstellen können
- die Begriffe „eingeben“, „ausgeben“, „übergeben“ und „zurückgeben“ im Detail unterscheiden können und ihre Umsetzung in Programmen verstehen

Arbeitsschritte Mo

- *Laden Sie sich die folgenden Videos zuerst herunter, wenn Sie die HS-Plattform nutzen und schauen Sie sich diese an. Es ist sinnvoll die Folien danach nochmals durchzugehen.*

Folien 158 – 161: Bisheriges Wissen über Klassen gesammelt

<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden4.mp4> (12:11), auch <https://youtu.be/Hx0ZTkkr34>

Folien 162 – 164: Besonderheiten der Konsole (Ein- und Ausgabe)
<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden5.mp4> (10:14), auch
<https://youtu.be/IOXMCdDUOZQ>

Folien 165 – 170: Umgang mit Objektreferenzen
<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden6.mp4> (9:24), auch
<https://youtu.be/5DWIMDxUfMY>

Folien 171 – 175: Interaktionsbrett und Fallstudie zur Programmentwicklung
<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden7.mp4> (33:31), auch
https://youtu.be/rZ_ptN05lb8

Folien 176 – 180: Präzisierung typischer Begriffe und ihre Umsetzung
<http://home.edvsz.hs-osnabrueck.de/skleuker/Videos/Prog1/Prog1Objektmethoden8.mp4> (22:31), auch
<https://youtu.be/ct81j3Y4z7I>

- Bearbeiten Sie Aufgabenblatt 3. Denken Sie daran, dass ich für Fragen meist kurzfristig erreichbar bin.
- Prüfen Sie, ob Sie die angegebenen Lernziele erreicht haben.