LU00m - LB2 V2.2 - Inhalt

LU01 - Verweise und URL-Aufbau

#	Stufe	Lernziel
1.1	**Kennen**	Ich kenne die Syntax und seine Bestandteile einer URL.
1.2	**Aufzählen**	Ich kann mindestens drei verschiedene Protokolle aufzählen, die in einer URL verwendet werden können.
1.3	**Unterscheiden**	Ich kenne den unterschied zwischen einer Referenzierung mit absoluter und relativer Pfadangabe.
1.4	**Anwenden**	Ich kann Referenzierungen mit absoluter und relativer Pfadangabe gezielt in HTML-Dokumenten anwenden/einsetzen.

LU03 - Box Modell

#	Stufe	Lernziel
3.1	**Unterscheiden**	Ich kenne den Unterschied zwischen dem klassischen und dem neuen Box-Modell.
3.2	**Erklären**	Ich kann den Vorteil des neuen Box-Modells in eigenen Worten angeben.
3.3	**Erklären**	Ich kann Inhalte (Content) in Boxen syntaktisch (Aufbau) und semantisch (Bedeutung) korrekt mit dem klassischen und dem neuen Box-Modell erstellen und strukturieren.
3.4	**Anwenden**	Ich kann Inhalte (Content) in Boxen in der ausführlichen und in der kurzen Schreibweise lesen, verstehen, strukturieren und gestalten.
3.5	**Erstellen**	Ich kann den Begriff zusammenfallende (vertikale) Aussenabstände (Collapsing Margins) in eigenen Worten erklären.

LU04 - Display

#	Stufe	Lernziel
4.1	**Kennen**	Ich kenne die Standardwerte von der Eigenschaft *display* und kann die Unterschied in eigenen Worten erklären.
4.2	**Kennen**	Ich kenne den Aufbau eines Flexbox Layouts (Container, Items) und deren Eigenschaften.
4.3	**Kennen**	Ich kenne den Aufbau eines Grid Layouts (Container, Zeilen, Spalten, Zellen).
4.4	**Unterscheiden**	Ich kann die Standardwerte der Eigenschaft display unterscheiden und den Unterschied in eigenen Worten erklären.
4.5	**Unterscheiden**	Ich verstehe den Unterschied zwischen Flexbox und Grid Layout.
4.6	**Erstellen**	Ich kann ein Flexbox Layout syntaktisch und semantisch korrekt erstellen und strukturieren.
4.7	**Erstellen**	Ich kann ein Grid Layout syntaktisch und semantisch korrekt erstellen und strukturieren.

LU05 - Responsive Webdesign (RWD)

#	Stufe	Lernziel
5.1	**Erklären**	Ich kann erklären, was Responsive Webdesign ist und warum es heute für professionelle Webentwicklung unverzichtbar ist (inkl. Google Mobile-First-Indexierung).
5.2	**Unterscheiden**	Ich kann die Schlüsselelemente des Responsive Webdesigns (flexibles Grid, flexible Medien, Media Queries) benennen und voneinander unterscheiden.
5.3	**Definieren**	Ich kann den Begriff Viewport definieren und dessen Bedeutung für die Darstellung einer Webseite auf verschiedenen Endgeräten erläutern.
5.4	**Aufzählen**	Ich kann die aktuell gültigen CSS-Medientypen *(all, screen, print, speech)* aufzählen und deren Verwendungszweck beschreiben.
5.5	**Anwenden**	Ich kann das media-Attribut im <link>- oder <style>-Tag korrekt einsetzen, um gerätespezifische Stylesheets (z. B. für Bildschirm und Drucker) einzubinden zu können.
5.6	**Beurteilen**	Ich kann veraltete (deprecated) Medientypen wie *handheld*, *tv* oder *braille* identifizieren und begründen, und begründen warum diese durch moderne CSS3-Media-Queries ersetzt wurden.
5.7	**Kennen**	Ich kenne die drei Varianten, um Media Queries in ein HTML-Dokument einzubinden (*<link>*, *<style>*, *@media)*.
5.8	**Beurteilen**	Ich kann den Begriff *Breakpoint* in eigenen Worten erklären und dessen Funktion im Responsive Webdesign beschreiben.
5.9	**Beurteilen**	Ich kann Media Queries mit Breakpoints und *and*-Verknüpfungen syntaktisch und semantisch korrekt erstellen und in HTML-Dokumente einbinden.
5.10	**Kennen**	Ich kenne die wichtigsten Medienmerkmale (width, height, orientation, resolution etc.) und deren Bedeutung für Media Queries.
5.11	**Unterscheiden**	Ich kann den Unterschied zwischen width/height (Viewport) und device-width/device-height (Gerät) in eigenen Worten erklären.
5.12	**Anwenden**	Ich kann Medienmerkmale mit den Präfixen min- und max- sowie dem Attribut orientation gezielt in Media Queries einsetzen.

LU06 - Bootstrap

#	Stufe	Lernziel
6.1	**Kennen**	Ich kenne die zwei Varianten, um Bootstrap in ein HTML-Dokument einzubinden (Download und CDN), und deren jeweilige Vor- und Nachteile.
6.2	**Erklären**	Ich kann erklären, wofür die <link>-Attribute integrity und crossorigin beim Einbinden von Bootstrap verwendet werden.
6.3	**Anwenden**	Ich kann Bootstrap korrekt in ein bestehendes HTML-Projekt einbinden und die Auswirkungen auf die Darstellung im Webbrowser beurteilen.
6.4	**Kennen**	Ich kenne den Unterschied zwischen .container und .container-fluid sowie das 12-Spalten-Raster von Bootstrap.
6.5	**Unterscheiden**	Ich kann erklären, wann ich .container oder .container-fluid einsetze und welchem HTML-Element ich die Container-Klasse sinnvoll zuordne.
6.6	**Erstellen**	Ich kann ein responsives Spaltenlayout mit den Bootstrap-Klassen container, row und col- syntaktisch und semantisch korrekt erstellen.

LU07 - Softwarequalität

#	Stufe	Lernziel
7.1	**Kennen**	Ich kenne die sechs Qualitätsmerkmale der Norm ISO 9126 (Zuverlässigkeit, Funktionalität, Benutzbarkeit, Effizienz, Änderbarkeit, Übertragbarkeit) und kann sie benennen.
7.2	**Kennen**	Ich kenne die wichtigsten Fehlerarten (Codier-, Logik-, Entwurfs-, Daten-, Umsetzungs- und Oberflächenfehler) und kann je ein Beispiel dazu nennen.
7.3	**Kennen**	Ich kenne die Prinzipien guter Testaktivitäten (frühzeitig, messbar, dokumentiert, geplant) und die fünf Kriterien für die Auswahl von Testfällen.
7.4	**Kennen**	Ich kenne den Zweck von Validatoren und weiss, welche W3C-Dienste für HTML und CSS verwendet werden.
7.5	**Unterscheiden**	Ich kann den Unterschied zwischen der White-Box- und der Black-Box-Testmethode in eigenen Worten erklären und begründen, wer welche Methode anwenden kann.
7.6	**Erklären**	Ich kann erklären, warum frühzeitiges Testen Zeit und Kosten spart, und dies anhand eines Praxisbeispiels (z.B. Prototyp vs. fertiges Produkt) veranschaulichen.
7.7	**Erklären**	Ich kann erklären, welche Auswirkungen Softwarefehler auf verschiedene Einsatzgebiete (Massenprodukt vs. individuelle Software) haben können.
7.8	**Erklären**	Ich kann erklären, warum Validatoren für Standardkonformität, Barrierefreiheit, SEO und langfristige Wartbarkeit wichtig sind.
7.9	**Erstellen**	Ich kann für ein gegebenes Testobjekt strukturierte Testfälle erstellen, die Normal-, Grenz- und Ausnahmefälle abdecken, und diese in einem Testbericht dokumentieren.
7.10	**Anwenden**	Ich kann den W3C HTML- und CSS-Validator gezielt einsetzen, die Ergebnisse (Fehler, Warnungen) interpretieren und den Code entsprechend korrigieren.

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m287/learningunits/lu00/13

Last update: **2026/06/22 07:26**