

LU00m - LB2 V2.2 - Inhalt

Lernziele

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 <i>display</i> 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 <i>display</i> 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 Schlüsselemente 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 (<i>all</i> , <i>screen</i> , <i>print</i> , <i>speech</i>) 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 <i>handheld</i> , <i>tv</i> oder <i>braille</i> 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 <i>Breakpoint</i> in eigenen Worten erklären und dessen Funktion im Responsive Webdesign beschreiben.
5.9	Beurteilen	Ich kann Media Queries mit Breakpoints und <i>and</i> -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.

#	Stufe	Lernziel
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?rev=1782105914>

Last update: **2026/06/22 07:25**

