LU01a - Pracise! Practise! Praktise!

Lernziele

1. Üben!
2. Üben!
3. Üben!

Ausgangslage

Programmierung ist im Wesentlichen mehr Handwerk als Kunst. Das bedeutet, dass die Professionalität mit (viel) Übung kommt. Umgekehrt bedeutet das, dass auch die Besten von uns nicht weiterkommen, wenn die Übung fehlt.

- **Wie werden Sie Meister**: Practise! Practise! Practise!
- **Wie bleiben Sie Meister**: Practise! Practise! Practise!
- Oder anders gesagt: **Use it or lose it!**

Nachfolgend finden Sie einige Standard-Programmieraufgaben aus der Geometrie, der Optimierung oder der Algebra, die Ihnen mehr Sicherheit in Programmierung vermitteln sollen.

Viel Spass beim Lösen.

Volkan Demir

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m307/learningunits/lu01/01?rev=1770641710

Last update: **2026/02/09 13:55**