LU04 - Einleitung

Eine graphische Darstellung des Programmablaufs erleichtert die Übersicht. Wir brauchen uns nicht um die Syntax einer Sprache zu kümmern und können uns auf die Logik des Ablaufs konzentrieren.

Kompetenzen

D1G: Grafische Darstellung verstehen

- LU03a - Was ist Blockly
- LU03b - Bedienung von Blockly
- LU03c - PyCharm - Projekt erstellen

D1F: Grafische Darstellung anwenden

- LU03b - Bedienung von Blockly
- LU04.A01: Briefanrede
- LU04.A02: Notenschnitt
- LU04.A03: Münzenspiel
- LU04.A04: U = R * I
- LU04.A05: Grösster gemeinsamer Teiler
- LU04.A06: Alternativer Notenschnitt
- LU04.A07: Münzenspiel gegen Computer
- LU04a - Die drei Kontrollstrukturen
- LU04b - Sequenz
- LU04c - Selektion
- LU04d - Iteration
- LU04e - Verknüpfte Bedingungen

F1G: Aufbau und Struktur eines Programms erklären

- LU04a - Die drei Kontrollstrukturen
- LU04b - Sequenz
- LU04c - Selektion
- LU04d - Iteration
- LU07a - Erweiterung der if-Anweisung
- LU07b - While-Else-Anweisung in Python

F3G: Selektionen und Iterationen codieren

- LU04.A01: Briefanrede
- LU04.A02: Notenschnitt
- LU04.A03: Münzenspiel
- LU04.A04: U = R * I

- LU04.A05: Grösster gemeinsamer Teiler
- LU04.A06: Alternativer Notenschnitt
- LU04.A07: Münzenspiel gegen Computer
- LU04c - Selektion
- LU04d - Iteration
- LU04e - Verknüpfte Bedingungen
- LU06.A01: Positivity
- LU06.A02: Larger Than or Equal To
- LU06.A03: Grades and Points
- LU06.A04: Odd or Even
- LU06.A05: Checking the age
- LU06.A06: Leap year
- LU06.A08: Carry on?
- LU06.A09: Only positives
- LU06.A10: Counting
- LU06.A11: Factorial
- LU06.A12: Split in pieces
- LU06.A13: Bank loan
- LU06a - Selektion
- LU06b - Iteration
- LU06c - For-Schleife
- LU07a - Erweiterung der if-Anweisung
- LU07b - While-Else-Anweisung in Python
- LU09.A01 - Einfache Funktionen definieren
- LU09.A02 - Inhalte in Funktionen auslagern
- LU09.A03 - Erweiterte Aufgaben

F3F: Teilbedingungen verknüpfen

- LU04e - Verknüpfte Bedingungen
- LU06.A01: Positivity
- LU06.A02: Larger Than or Equal To
- LU06.A03: Grades and Points
- LU06.A04: Odd or Even
- LU06.A05: Checking the age
- LU06.A06: Leap year
- LU06.A08: Carry on?
- LU06.A09: Only positives
- LU06.A10: Counting
- LU06.A11: Factorial
- LU06.A12: Split in pieces
- LU06.A13: Bank loan
- LU06a - Selektion
- LU09.A01 - Einfache Funktionen definieren
- LU09.A02 - Inhalte in Funktionen auslagern
- LU09.A03 - Erweiterte Aufgaben

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m319python/learningunits/lu04/lu04-uebersicht

Last update: **2024/03/28 14:07**