

Kompetenzübersicht

Kompetenzband:	HZ	Grundlagen	Fortgeschritten	Erweitert
Probleme erfassen und Lösungsansätze entwickeln.	1	A1G: Ich kann eine detaillierte Aufgabenstellung analysieren und in logische Schritte gliedern.	A1F: Ich kann eine grob beschriebene Aufgabenstellung detaillieren und in logische Schritte gliedern.	A1E: Ich kann ein Problem in eine Aufgabenstellung überführen und diese in logische Schritte gliedern.
Anforderungen visuell darstellen	2	B1G: Ich kann einen grafisch beschriebenen Ablauf nachvollziehen. (zBsp mit Activity-Diagramm, Sequenz-Diagramm...)	B1F: Ich kann einen vorgegebenen Programmablauf grafisch darstellen. (zBsp Activity-Diagramm, Sequenz-Diagramm)	B1E: Ich kann einen beschriebenen Ablauf in einen Programmablauf überführen und grafisch darstellen. (zBsp Activity-Diagramm, Sequenz-Diagramm..)
Daten, Datentypen und Variablen ableiten und einsetzen	3	C1G: Ich kann die Unterschiede zwischen den elementaren Datentypen identifizieren und weiss, für welche Art von Daten ich welchen Datentyp verwenden kann.	C1F: Ich kann den richtigen elementaren Datentyp für eine Variable aufgrund der Aufgabenstellung ermitteln, diesen deklarieren, initialisieren und Zuweisungen vornehmen.	C1E: Ich kann den Zweck von Containern erläutern und kann solche deklarieren, initialisieren und Zuweisungen vornehmen. (zBsp Array, List)
	3	C2G: Ich kann eine einfache Modelklasse bestehend aus mehreren Attributen definieren, deklarieren und initialisieren.	C2F: Ich setze das Prinzip der Kapselung unter Verwendung von Zugriffsmodifikatoren, Gettern, Settern und Konstruktoren um.	C2E: Ich ergänze meine Klassen durch Funktionen um diese innerhalb und ausserhalb der Klasse zu verwenden.
Programm ausführen und überprüfen	4,6	D1G: Ich kann ein von mir erstelltes Programm in einer Entwicklungsumgebung ausführen	D1F: Ich kann die vom Compiler/Interpreter angezeigte Fehler- und Warnmeldung interpretieren und die Ursachen der angezeigten Fehler- und Warnmeldungen beheben.	D1E: Ich kann einen Debugger zur Programmausführung anwenden und diesen gezielt zur Fehleranalyse einsetzen (zBsp durch das setzen von Breakpoints, nutzen der Variablenleiste etc.)
Applikation implementieren	2,3,4	E1G: Ich kenne den Aufbau, die Syntax und die Struktur (Kontrollstrukturen) eines einfachen Programmes und kann dieses umsetzen.	E1F: Ich kann einen detailliert vorgegeben Ablauf mit einer Programmiersprache umsetzen.	E1E: Ich kann einen grob beschriebenen Ablauf detaillieren und mit einer Programmiersprache umsetzen.

Kompetenzband:	HZ	Grundlagen	Fortgeschritten	Erweitert
		E2G: Ich kann den Aufbau und den Aufruf einer Funktion (Deklaration und Implementation) erklären. (zBsp Instanzvariablen, Parameter, lokalen Variablen, Return Werte)	E2F: Ich kann eine Funktion (Deklaration und Implementation) korrekt einsetzen. (zBsp Instanzvariablen, Parameter, lokalen Variablen, Return Werte)	E2E: Ich kann Programmteile, welche sinnvollerweise in eine eigene Funktion ausgelagert werden, erkennen und diese auslagern.
Konventionen einhalten	5	F1G: Ich kann mein Programm mit ein- und mehrzeiligen Kommentaren ergänzen.	F1F: Ich kenne Möglichkeiten Kommentare zu Formatieren oder zu Annotieren (zBsp  , TODO etc.)	F1E: Ich setze Konventionen für sauberen Sourcecode um. (zBsp Clean Code, Coding Guidelines..)

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/m319/kompetenzuebersicht>

Last update:

2024/03/28 14:07

