Prüfungssituationen für LU01

A1F: Ich kann unter Berücksichtigung von Delegation mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden aus einer einfachen Situationsbeschreibung eruieren und diese abbilden. Gegeben ist die Textbeschreibung einer komplexeren Situation. Aus dieser werden Klassen und deren Verantwortlichkeiten identifiziert und beschrieben. Aus einer Liste von Funktionen und Tätigkeiten kann eine Zuordnung von Funktion zu Tätigkeit	A1G:	
A1F: Ich kann unter Berücksichtigung von Delegation mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden aus einer einfachen Situationsbeschreibung eruieren und diese abbilden. Aus einer Liste von Funktionen und Tätigkeiten kann eine Zuordnung von Funktionen und Tätigkeit vorgenommen werden. Weiter kann festgelegt werder welche Funktion eine Tätigkeit delegiert und an wen. B1G: Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm (oder Teile davon) in Code übersetzen und vice versa. Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. B1F: Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm darstellen. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konventione korrigieren.	Situationsbeschreibung auf mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden	
Ich kann unter Berücksichtigung von Delegation mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden aus einer einfachen Situationsbeschreibung eruieren und diese abbilden. Gegeben ist die Textbeschreibung einer komplexeren Situation. Aus dieser werden Klassen und deren Verantwortlichkeiten identifiziert und beschrieben. Aus einer Liste von Funktionen und Tätigkeit norgenommen werden. Weiter kann festgelegt werder welche Funktion eine Tätigkeit delegiert und an wen. B1G: Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm (oder Teile davon) in Code übersetzen und vice versa. Was einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. B1F: Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend		
Delegation mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden aus einer einfachen Situationsbeschreibung eruieren und diese abbilden. Aus einer Liste von Funktionen und Tätigkeiten kann eine Zuordnung von Funktion zu Tätigkeit vorgenommen werden. Weiter kann festgelegt werder welche Funktion eine Tätigkeit delegiert und an wen. B1G: Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einer Liste von Funktionen und Tätigkeiten kann eine Zuordnung von Funktion zu Tätigkeit vorgenommen werden. Weiter kann festgelegt werder welche Funktion eine Tätigkeit delegiert und an wen. B1G: Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm (oder Teile davon) in Code übersetzen und vice versa. UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. B1F: Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend	A1F:	
eine Zuordnung von Funktion zu Tätigkeit vorgenommen werden. Weiter kann festgelegt werder welche Funktion eine Tätigkeit delegiert und an wen. B1G: Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. B1F: Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend	Delegation mögliche Klassenkandidaten, Attribute und Methoden aus einer einfachen Situationsbeschreibung eruieren und diese	Situation. Aus dieser werden Klassen und deren
B1G: Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen and ser Gode Konvention korrigieren.		eine Zuordnung von Funktion zu Tätigkeit vorgenommen werden. Weiter kann festgelegt werden,
Ich kann den Aufbau einer Applikation auf Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen anmäes Code Konvention korrigieren.		
Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von UML Diagrammen) Aus einem Klassendiagramm die grundsätzliche Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konventione korrigieren	B1G:	
Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und beschreiben. B1F: Ich kann den Aufbau einer Software modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren	Grund vorhandener Unterlagen interpretieren und erläutern (z.B. anhand von	
Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. EIG: Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. EIG: Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren.		Funktion einer (Teil)-Anwendung erkennen und
Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. EIG: Eine eng umschriebene Situation (Klassen, Attribute und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. EIG: Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren.		
modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und Sequenzdiagramm) und Methoden sind klar erkennbar) als Klassendiagramm skizzieren. Einen vorgegebenen Code analysieren und den statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen. E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren	B1F:	
statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem Klassendiagramm darstellen E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren	modellieren. (z.B. Klassen-, Aktivitäten- und	und Methoden sind klar erkennbar) als
E1G: Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen gemäss Code Konvention korrigieren		statischen Aufbau (oder Teile davon) mit einem
Ich kenne Code Konventionen und kann den Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen		
Quellcode dementsprechend Einen Code mit fehlenden und falschen Elementen	E1G:	
	Quellcode dementsprechend	



Last update: 2024/03/28 14:07

From:

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

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/modul/m320/test/lu01/start

Last update: 2024/03/28 14:07



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/16 14:58