

Modulhandbuch

Programmierung

Empf. Vorkenntnisse	Erste Programmiererfahrungen sind hilfreich.																	
Lehrform	Vorlesung/Übung/Labor																	
Lernziele	Erfolgreiche TeilnehmerInnen: <ul style="list-style-type: none"> ■ sind in der Lage, Programme in Java zu erstellen und zu dokumentieren ■ können die Qualität der Programme mit automatisierten Unit Tests sicherstellen ■ haben die Prinzipien Kapselung, Vererbung und Polymorphismus verstanden und können sie anwenden ■ können UML Klassendiagramme lesen und nach Java übersetzen ■ haben Übung im Umgang mit der Standardbibliothek lang, sowie Collections und einer GUI Bibliothek 																	
Dauer	1 Semester																	
SWS	9.0																	
Aufwand	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lehrveranstaltung: 135 h ■ Selbststudium/ Gruppenarbeit: 105 h <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/>																	
ECTS	8.0	<ul style="list-style-type: none"> ■ Workload: 240 h 																
Voraussetzungen für Vergabe von LP	Modulprüfung "Programmierung" (K90) "Praktikum Programmierung" muss "m.E." attestiert sein																	
Modulverantw.	Prof. Dr. Klaus Dorer																	
Max. Teilnehmer	45																	
Empf. Semester	1																	
Häufigkeit	jedes Jahr (WS)																	
Verwendbarkeit	Wirtschaftsinformatik plus (Bachelor) Wirtschaftsinformatik (Bachelor)																	
Veranstaltungen	<p>Praktikum Programmierung</p> <table> <tr> <td>Art</td> <td>Labor/Studio</td> </tr> <tr> <td>Nr.</td> <td>E+I601</td> </tr> <tr> <td>SWS</td> <td>3.0</td> </tr> <tr> <td>Lerninhalt</td> <td>Die Lerninhalte der zugehörigen Vorlesung werden in praxisorientierten Aufgaben angewandt und vertieft.</td> </tr> </table> <p>Programmierung</p> <table> <tr> <td>Art</td> <td>Vorlesung/Übung</td> </tr> <tr> <td>Nr.</td> <td>E+I600</td> </tr> <tr> <td>SWS</td> <td>6.0</td> </tr> <tr> <td>Lerninhalt</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in Java 2. Prozedurale Elemente 3. Arrays 4. Klassen und Objekte 5. Vererbung 6. Abstrakte Klassen und Interfaces 7. Pakete 8. Exception Handling 9. GUI 10. Multi-Threading </td> </tr> </table>		Art	Labor/Studio	Nr.	E+I601	SWS	3.0	Lerninhalt	Die Lerninhalte der zugehörigen Vorlesung werden in praxisorientierten Aufgaben angewandt und vertieft.	Art	Vorlesung/Übung	Nr.	E+I600	SWS	6.0	Lerninhalt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in Java 2. Prozedurale Elemente 3. Arrays 4. Klassen und Objekte 5. Vererbung 6. Abstrakte Klassen und Interfaces 7. Pakete 8. Exception Handling 9. GUI 10. Multi-Threading
Art	Labor/Studio																	
Nr.	E+I601																	
SWS	3.0																	
Lerninhalt	Die Lerninhalte der zugehörigen Vorlesung werden in praxisorientierten Aufgaben angewandt und vertieft.																	
Art	Vorlesung/Übung																	
Nr.	E+I600																	
SWS	6.0																	
Lerninhalt	<ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in Java 2. Prozedurale Elemente 3. Arrays 4. Klassen und Objekte 5. Vererbung 6. Abstrakte Klassen und Interfaces 7. Pakete 8. Exception Handling 9. GUI 10. Multi-Threading 																	

- Literatur Ullenboom, C., Java ist auch eine Insel, 10. Auflage, Bonn, Galileo Press, 2012
Krüger, G., Handbuch der Java Programmierung, 4. Auflage, München [u.a.], Addison-Wesley, 2006
Deck, K.-G., Neuendorf, H., Java-Grundkurs für Wirtschaftsinformatiker, 2. Auflage, Stuttgart [u.a.], Vieweg+Teubner, 2010
Flanagan, D., Java in a Nutshell, 5. Auflage, Beijing, Köln [u.a.], O'Reilly, 2005