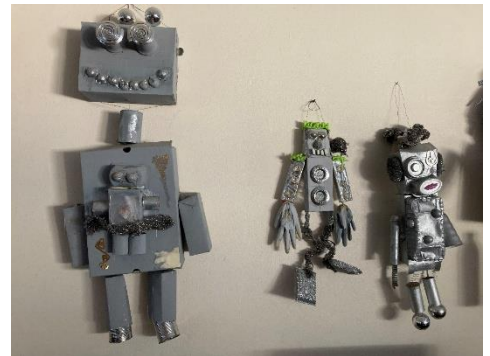


Informatik



Inhalte

EF: Einführung in die Programmierung in Java: Was sind Objekte und Klassen? Wie programmiert man eine graphische Oberfläche auf dem Rechner oder Mobilgerät? Wie bekommt man eine Funktion hinter die Graphische Oberfläche?

Wir lernen u.a. Such- und Sortieralgorithmen kennen, schreiben Programme dazu und beurteilen ihre Effizienz

Q1: Wir beschäftigen uns mit Datenstrukturen, d.h. wie lassen sich Daten möglichst günstig speichern und wieder abrufen. Hier spielen in der Tat Schlangen und Bäume eine wichtige Rolle.

Nichts ohne Theorie: Was lässt sich mit Computern berechnen und was nicht? Wir lernen Automatenmodelle und Grammatiken kennen, um dies zu beurteilen.

Q2: Daten wohin man auch schaut. Wir organisieren Daten in Datenbanken und lernen Entwurfsmuster für solche Datenbanken kennen.

Wie funktioniert das Internet? Wie kommen Daten von A nach B? Welche rechtlichen Aspekte spielen hier eine Rolle? Wie leicht ist es Daten abzufangen?

Fachschaft: Herr Hillebrand, Herr Kauer

LK: -

GK: In der Regel ein Kurs

Besonderheiten: Im Unterricht wird verstärkt projektorientiert am Rechner gearbeitet und somit Produkte erzeugt. Im Zuge der Unterrichtseinheiten ist eine Exkursion in die Tech-Branche der Umgebung geplant.

