

Lernlandkarte OOP



SLZB SCHUL- UND
LEISTUNGSSPORT-
ZENTRUM
BERLIN

Algorithmen:

- bedingte Anweisung `if (Bed) {Block} else {Block}`
- logische Verknüpfungen `&& || !`
- Wiederholungen (Schleifen)
 - Vorprüfende- `while (Bed) {Block}`
 - Nachprüfende- `do {Block} while (Bed)`
 - Zählschleife - `for (init; abbr.; akt) {Block}`

Algorithmen
entwickeln &
dokumentieren

Programmieren:
Algorithmus als
„Koch-Rezept“

Methoden
&
Variablen

Greenfoot:
Java als OOP-
Sprache

Klassentwurf

Modellierung:
Objekte, Klassen
Methoden, Attribute
UML

BlueJ:
Kleines Software-Projekt