

# **Informatik-AG für Schülerinnen**

## ***„Kara, der programmierbare Marienkäfer und Objekte in Java“***

**vom 15. 09. 2005 bis 6. 02. 2006 (montags)**

**AG-Leiterin:**

**Eileen Hilges, Studentin**

### **Aufgaben und Übungsfelder:**

September 2005

A. Informatik

- Was ist Informatik und was ist ein Algorithmus?

Oktober 2005

B. JavaKara

- Objekte bei JavaKara und die Botschaften, Bedingungen und Überprüfungen
- Wiederholungen
- Methoden und Rekursion
- Wiederholung und Übung

November 2005 - Januar 2005

C. Java

- Objekte in Java - ihre Beschreibung und ihre Umsetzung
- Felder in Java
- Wiederholung und Übung

Februar 2006

D. Vier Gewinnt

- Welche Objekte werden für das Spiel benötigt und wie hängen diese Objekte zusammen?
- Implementierung
- Präsentation