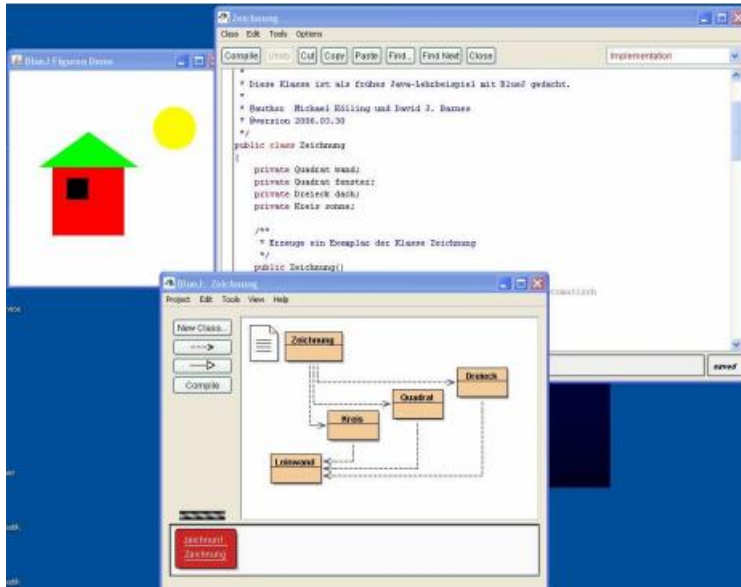


In der 10. Jahrgangsstufe wird die Programmierung vertieft. Ausgehend von der Software EOS, wird der Umgang mit Klassen und Objekten und deren Attribute und Methoden geübt. Im Anschluss daran erstellen die Schülerinnen und Schüler eigene Programme mit der Sprache Java. Als Entwicklungsumgebung wird hier BlueJ benutzt, das man auch daheim nutzen kann (Download unter www.bluej.org).



BlueJ wurde extra für das Programmieren an Schulen zur Erlernung von Java entworfen und wird kostenlos zur Verfügung gestellt. Im Laufe des Jahres lernen die Schülerinnen und Schüler komplexe Abläufe zu beschreiben und darzustellen. Einfache Automaten, wie z.B. ein Fahrkarten- oder Getränkeautomat, werden erstellt und programmiert.

Die Kommunikation zwischen Objekten durch Methodenaufrufe wird anhand vielfältiger Beispiele eingeübt. Im Zentrum steht der objektorientierte Denkansatz.

Die Schüler lernen Prinzipien wie Vererbung und Spezialisierung kennen und schreiben einfache Programme selbst.

Link zum Lehrplan:

www.lehrplanplus.bayern.de/fachlehrplan/gymnasium/10/informatik