

Modulbezeichnung (Kürzel)	Programmieren 3 (PRO3)	
Modulbezeichnung (eng.)	Programming 3	
Semester (Häufigkeit)	3 (jedes Wintersemester)	
ECTS-Punkte (Dauer)	5 (1 Semester)	
Art	Pflichtfach	
Studentische Arbeitsbelastung	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen	Programmieren 1 Programmieren 2	
Verwendbarkeit	BET, BETPV	
Prüfungsform und -dauer	Klausur 1,5 h	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum	
Modulverantwortliche(r)	J. Kittel	
Qualifikationsziele		
Die Studierenden sollen die objektorientierten Mechanismen in C++ verstehen und zu vorgegebenen Problemstellungen in Bezug setzen können. Die Studierenden sollen die objektorientierten Mechanismen in C++ auf vorgegebene Problemstellungen mittlerer Komplexität anwenden und lauffähige, getestete Programme erstellen sowie in Betrieb nehmen können.		
Lehrinhalte		
Es werden die Vereinbarung und die Nutzung von Klassen in C++ sowie abgeleitete Klassen/Vererbung behandelt. Weitere Stichworte zu den Inhalten sind: Polymorphie, Operatorenüberladung, Templates, Exception Handling und die Grundlagen der UML. Die Studierenden lösen praktische Aufgaben zu den Themenbereichen: Grundlagen der UML, Vereinbarung und Nutzung von Klassen in C++, abgeleitete Klassen/Vererbung, Polymorphie, Operatorenüberladung, Templates, Exception Handling.		
Literatur		
Breyman, U.: Der C++ Programmierer, Hanser, 2015 Louis, D.: C++, Hanser, 2014		
Lehrveranstaltungen		
Dozenten/-innen	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
N. N.	Programmieren 3	2
N. N.	Praktikum Programmieren 3	2