

Modulbezeichnung	GUI-Programmierung	
Semester	5	
ECTS-Punkte (Dauer)	5 (1 Semester)	
Art	Pflichtfach Vertiefung Bioinformatik	
Studentische Arbeitsbelastung	70 h Kontaktzeit + 80 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)	Programmieren I, Programmieren II	
Empf. Voraussetzungen		
Verwendbarkeit	BaBTBI	
Prüfungsform und -dauer	Erstellung und Dokumentation von Rechnerprogrammen, Mündliche Präsentation und schriftliche Dokumentation	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung	
Modulverantwortlicher	G. Kauer	
Qualifikationsziele		
Der Student wird in die Lage versetzt, Graphische Windowsprogramme in der Sprache C# zu schreiben. Er ist nach Abschluss des Moduls fähig, einfache graphische Programmierprobleme über dokumentierte objektorientierte Ansätze zu lösen.		
Lehrinhalte		
Elemente der Programmiersprache C# zur Implementation von Windows GUI Programmen, .NET Bibliotheken und wichtige graphische Benutzerschnittstellen (Edit, Listbox usw.), der "Canvas", Callbacks, Prozesse anstoßen, dateibasierte Ein/Ausgaben, der Druckvorgang, Multitasking, Dokumentationsmethoden mit UML, einfache wiederverwendbare Design Patterns. Implementation von C# GUI-Programmen aus UML Entwürfen heraus.		
Literatur		
Kühnel: Visual C#, Galileo Press, 2010 Judith Bishop, c# 3.0, Entwurfsmuster, O'Reilly, 2008		
Lehrveranstaltungen		
Dozent	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
G. Kauer	GUI-Programmierung	4