

Modulbezeichnung (eng.)	Programmieren 1 (Programming 1)	
Semester	2	
ECTS-Punkte (Dauer)	7,5 (1 Semester)	
Art	Pflichtfach	
Studentische Arbeitsbelastung	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen		
Verwendbarkeit	BaMT	
Prüfungsform und -dauer	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum	
Modulverantwortlicher	M. Rauschenberger	
Qualifikationsziele		
Die Studierenden werden geübte Programmierer, die grundlegende informatische Konzepte verstehen und anwenden, wie: Algorithmen, intrinsische und höhere Datentypen, Datenstrukturen, Schleifen, bedingte Verzweigungen, Funktionen, Interaktivität. Sie sind in der Lage, objektorientierten Code zu schreiben und zu analysieren.		
Lehrinhalte		
Games 2D, Tastatureingaben, Objektorientierung, Schleifen, Codieren, Syntax		
Literatur		
Shiffman, The Nature of Code Ottmann, Widmayer: Algorithmen und Datenstrukturen, Spektrum Hunt: Der pragmatische Programmierer		
Lehrveranstaltungen		
Dozent	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M. Rauschenberger	Programmieren 1	4
M. Rauschenberger, B. Arp	Praktikum Programmieren 1	2