

Modulbezeichnung (eng.)	Programmieren 2 (Programming 2)	
Semester	3	
ECTS-Punkte (Dauer)	7,5 (1 Semester)	
Art	Pflichtfach	
Studentische Arbeitsbelastung	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen	Programmieren 1	
Verwendbarkeit	BaMT	
Prüfungsform und -dauer	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum	
Modulverantwortlicher	M. Rauschenberger	
Qualifikationsziele		
Die Studierenden können selbständig Entwurfsfragen behandeln und sie können die wichtigsten Entwurfsmuster implementieren. Sie entwerfen grafische Benutzerschnittstellen, um die Anwendung Ihrer Algorithmen für einen Benutzer zu ermöglichen. Außerdem wissen die Studierenden, wie man wartbaren Sourcecode produziert. Sie haben erste Erfahrungen mit Teamarbeit und Qualitätssicherung. Die Studierenden haben nun ein vertieftes Verständnis von der Objektorientierung. Sie können Polymorphie, Objektkollaborationen und Entwurfsmuster einsetzen, um ein selbst definiertes Softwareprojekt zu implementieren.		
Lehrinhalte		
Interaktive Applikationen, grafische Benutzeroberflächen und deren Signale, ein Softwareprojekt in einem kleinen Team umsetzen, Fehlerbehandlung, Refactoring, mehrdimensionale Arrays		
Literatur		
Passig, Weniger schlecht programmieren Freeman, Head First Design Patterns Fowler, Refactoring		
Lehrveranstaltungen		
Dozent	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
C. Link	Programmieren 2	4
C. Link, B. Arp	Praktikum Programmieren 2	2