

## Stoffverteilung



<b>AWP – Anwendungsentwicklung u. Programmierung, 12. Jahrgangsstufe – FI-AE</b>		
<b>Wo.</b>	<b>Theorie(4 Std.)</b>	<b>Praxis (10 Std.)</b>
1	Entscheidungstabellen: Aufbau und Einsatzmöglichkeiten	Einführung in C# (C++-Grundlagen werden vorausgesetzt) anhand einer Übung zum Thema „verkettete Listen“.
2	Überblick über Softwarequalitätsmanagement  Qualitätsmerkmale von Software	<b>Grundlagen der Objektorientierung:</b> Begriffsklärungen: Klasse, Objekt, Methode, Eigenschaft, Konstruktor/Destruktor, Datenkapselung Übungen zu den Grundlagen mit C# <b>UML:</b> Klassendiagramm
3	Überblick über Prinzipien und Maßnahmen der Qualitätssicherung bei der Softwareentwicklung	Grundlagen der OOP: Beziehungen: Assoziation, Aggregation, Komposition (Übungen mit C#)
4	<b>Softwaretest:</b> Testverfahren, Blackbox, Whitebox, System- u. Abnahmetest	Einführung in die GUI-Programmierung Übungen zu Grundlagen der OOP mit C# <b>UML:</b> Zustandsdiagramm
5	<b>Objektorientierte Softwareentwicklung:</b> Entwicklungsphasen, Vorgehensmodelle	Übungen zu Grundlagen der OOP mit C# <b>UML:</b> Zustandsdiagramm
6	<b>UML:</b> OOA mit dem Anwendungsfall-Diagramm	OOP: Vererbungsbeziehung, abstrakte Klassen (Übungen mit C#)
7	<b>UML:</b> OOD mit dem Aktivitätsdiagramm	OOP: Vererbung und Polymorphie (Übungen mit C#)
8	<b>UML:</b> OOD mit Klassendiagramm und Sequenzdiagramm	OOP: Polymorphie und Entwurfsmuster (Übungen mit C#)
9	<b>UML:</b> OOD mit komplexem Klassendiagramm	Grundlagen von Baumstrukturen (OO-Umsetzung eines binären Suchbaumes mit C#)
10	Prüfungsvorbereitung	Prüfungsvorbereitung

Aus organisatorischen Gründen können Abweichungen im Ablauf entstehen.