











# Download – Übersicht

## A3 – Programmierung II

| Nr.  | Titel                                     | Beschreibung   |
|--|---|--|
|  0_A3   | Modulbeschreibung                         | Einführung für Lehrkräfte inkl. Stundenverlaufsskizzen   |
|  A3.1   | Einstieg                                  | Bietet einen Einstieg in Python, wobei ein Programm/Spiel von Scratch in Python überführt wird.  |
|  A3.2   | Objektorientierte Programmierung – Teil 1 | Einstieg in die objektorientierte Programmierung. Erklärt, was es ist und gibt Beispiele zur Verwendung von Klassen und Objekten.                                    |
|  A3.3   | Einstieg grafische Oberflächen            | Vorstellung der Bibliothek Tkinter zur Gestaltung von grafischen Oberflächen. Enthält auch ein Beispiel Programm als Tutorial.                                       |
|  A3.4   | Memory                                    | Aufgabenstellung zur Gestaltung eines eigenen Memorys. Beinhaltet auch ein Paar Problemstellungen inklusive deren Lösungen.  |
|  A3.5   | Memory – Vorlage                          | Vorlage für Schülerinnen und Schüler zur Aufgabenstellung in A3.4.   |
|  A3.6 | Objektorientierte Programmierung – Teil 2 | Der zweite Teil der objektorientierten Programmierung wird vorgestellt. Inhaltlich umfasst dieses Material die Vererbung, Datenkapselung und das Entwurfsmuster MVC. |
|  A3.7 | Handelssimulator                          | Aufgabenstellung zur Einarbeitung in eine Rohvariante des Handelssimulator sowie der zusätzlichen Aufgabenstellung zur Erweiterung dieses Programms/Spiels.          |
|  A3.8 | Befehlsübersicht                          | Eine Gegenüberstellung einiger Bausteine aus Scratch zu den Befehlen aus Python.   |
|  A3.9 | Installationsanleitung                    | Kurze Einführung in Python und Geany sowie eine Installationsanleitung.  |

### Legende



Material für Schülerinnen und Schüler



Material für Lehrkräfte sowie Unternehmensvertreterinnen und Unternehmensvertreter



Zusatzmaterial