

Krümel und Monster Matrix der Lerninhalte

Kapitel	Themenstrang	Modellierung	Java	Sonstiges
0		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anleitung zum Unterrichtskonzept
1	Kennenlernen des Spiels Pacman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objekte, Klassen, Attribute, Methoden (Wdh.) ▪ Klassendiagramm mit Beziehungen(Wdh.) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	
2	Kreisform zur Darstellung von Pacman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Methode /Methodenaufruf 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entwicklungsumgebung BlueJ: Objekte erzeugen, Objektinspektor, Methodenaufrufe ▪ erweitertes Klassendiagramm ▪ Datentypen
3	MAMPFI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Klassendiagramm mit Beziehungen(Wdh.) ▪ Objektdiagramm (Wdh.) ▪ erweitertes Klassendiagramm - Attribute, Referenzattribute ▪ Objektkommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ class ▪ Konstruktor ▪ Wertzuweisung ▪ Umsetzung von Objektbeziehungen: Klassen als Datentypen ▪ externe Methodenaufrufe über Punktnotation 	Kommentare

Krümel & Monster

4	MAMPFI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ erweitertes Klassendiagramm - Methoden ▪ Sequenzdiagramm - Objektkommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Methoden mit und ohne Eingabeparameter (ohne Rückgabewert) ▪ mathematische Operatoren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testen ▪ Kochrezept: erweitertes Klassendiagramm / Java Programm
5	MAMPFI: Ergänzung der Methode VerwundbarSetzen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Objektzustand ▪ Zustandsübergang ▪ Struktogramm der bedingten Anweisung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ bedingte Anweisung ▪ Bedingung ▪ Vergleichsoperatoren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kontrollstruktur bedingte Anweisung
6	VERLAUFSLISTE (BESTENLISTE)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Feld im Schrankmodell ▪ Struktogramm der Wiederholung mit fester Anzahl 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Array ▪ for-Anweisung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fachbegriffe Deklaration und Initialisierung ▪ Feld mit Elementen einfacher Datentypen (int, String) ▪ Kontrollstruktur: Wiederholung mit fester Anzahl
7	PUNKTELISTEANZEIGE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh Objektbeziehung, Objektkommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fachbegriffe Schnittstelle
8	Vorbereitung für das Labyrinth ZELLE, ZELLENSYMBOL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh zentraler Inhalte von Kapitel 2-5 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪
9	LABYRINTH	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Feld mit Objektreferenzen ▪ zweidimensionales Feld 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Array mit Objektreferenzen ▪ zweidimensionales Array 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh eindim. Feld und Wdh. mit fester Anzahl ▪

Krümel & Monster

10	einfache Bewegung von Mampfi im Labyrinth MAMPFISYMBOL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh Objektbeziehung, Objektkommunikation bedingte Anweisung, Methoden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Funktionalität Suchen und Ersetzen
11	Bewegung von Mampfi im Labyrinth: Mampfi geht nicht aus dem Labyrinth, geht auf keine Mauern	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh Objektkommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Methoden mit Rückgabewert 	
12	Dokumentation und Zugriffsrechte (Diese Inhalte können nach vorne oder hinten verschoben werden!)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Datenkapselung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Java Doc ▪ Zugriffsrechte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumentation
13	Krümel im Labyrinth KRUEMEL KRUEMELSYMBOL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh. Objektkommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Löschen von Referenzen und damit Objekten 	<ul style="list-style-type: none"> ▪
14	Powerkrümel im Labyrinth	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh. Objektkommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> Überladen von Methoden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪
15	SPIELSTEUERUNG STEUERUNGSANZEIGE Tastatursteuerung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zustandsdiagramm, ▪ Mehrfachauswahl 	<ul style="list-style-type: none"> Mehrfachauswahl 	<ul style="list-style-type: none"> ▪
16	Krümel auf dem Startfeld entfernen Mampfi mampft Krümel	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh. Objektkommunikation , Mehrfachauswahl lokale Attribute 		<ul style="list-style-type: none"> ▪

Krümel & Monster

17	MONSTER	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vererbung 		<ul style="list-style-type: none"> ▪
18	Bewegung von Mampfi und den Monstern	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh. Mehrfachauswahl, Feld 	Einbinden von Java Bibliotheken am Bsp. von Random	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Automatische Methodenaufrufe über einen Ticker ▪
19	Fressen und gefressen werden	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zustandsdiagramme 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ logische Operatoren 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ logische Operatoren
20	Spielende Ausblicke	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wdh. Zustandsdiagramme 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ main Methode / ausführbares jar Archiv 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strukturieren