

Einführung in die Programmierung für Nebenfach Medieninformatik

Beat Rossmly, Michael Kirsch

Zusammenfassung

Beat Rossmay, Michael Kirsch



- Klausur am Donnerstag den 2.03.2017 im Raum B001 der Oettingenstraße 67 in München
- Beginn der Klausur um 10 Uhr s.t.
- Ende der Klausur um 12 Uhr s.t.
- Hilfsmittel: Keine
- Bringt einen Personalausweis/Reisepass **und** Studentenausweis mit



- Eure Mitarbeit ist uns wichtig!
- Installiert euch dazu die kostenlose App „Socrative Student“ auf Eurem Smartphone oder nutzt das Webinterface unter <http://b.socrative.com/login/student/>
- Anonymer Login über den Raumnamen:

MSMJOKRQ





Einführung in die Programmierung

Processing

Typen und
Operatoren

Kontroll-
Strukturen

Klassen und
Objekte

Gültigkeit und
Konventionen

Methoden

Arrays

Konstruktoren

Eingaben-
verarbeitung

Animationen

...

Java

Grundlagen aus
Processing

Swing

Objekte/Klassen

Interfaces

Threads

Vererbung

- Datentypen
- Variablen & Zuweisungen
- Methoden
- Klassen & Objekte
- Konstruktoren
- Interfaces (implements...)
- Vererbung (extends...)

- Swing
 - JFrame
 - JPanel
- Threads
 - Run-Methode
 - Runnable-Interface
- Paint-Methode

- Keylistener
 - Events
- Schleifen
- Arrays
- Gültigkeitsbereiche

Fragen?

Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit