**Ich-kann-Liste zu Lernfortschritt 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Grob-ziele** | * **Ich kenne die Begriffe Klasse, Objekt, Attribut, Attributwert und Methode und kann sie voneinander abgrenzen.** * **Ich kann eigene Objekte anlegen, Attributwerte festlegen, auslesen und Methoden aufrufen.** * **Ich kann eigene Klassen mit den entsprechenden Attributen und Methoden auf Basis eines UML-Klassendiagramms modellieren und implementieren. Dabei berücksichtige ich die Trennung in Fach- und Präsentationsschicht.** * **Ich kann eigene Methoden (mit/ohne Parameter, mit/ohne Rückgabewert) und Konstruktoren entwickeln und implementieren.** * **Ich kenne das Prinzip der Kapselung und Modularisierung und kann dieses anwenden.** | |  |
| **Fein- ziele** | 1.1 Ich kenne die Grundbegriffe Klasse und Objekt und kann sie voneinander unterscheiden. | P |  |
|  | 1.2 Ich kenne die Grundbegriffe Attribut und Attributwert und kann sie voneinander unterscheiden. | P |  |
|  | 1.3 Ich kenne den Grundbegriff Methode. | P |  |
|  | 1.4 Ich kenne das UML-Klassendiagramm und kann dieses mit meinem Programm in Beziehung setzen. | P |  |
|  | 2.1 Ich kann Objekte in einem vorhandenen Programm deklarieren und erzeugen, indem ich den Konstruktor aufrufe. | P |  |
|  | 2.2 Ich kann den Attributen eines Objektes Werte zuweisen. | P |  |
|  | 2.3 Ich kann Methoden für ein Objekt aufrufen. | P |  |
|  | 3.1 Ich kann ein UML-Klassendiagramm mit einer Klasse modellieren. | P |  |
|  | 3.2 Ich kann ein Programm mit Fachklasse und Hauptprogramm implementieren. | P |  |
|  | 3.3 Ich kann einen Standardkonstruktor implementieren. | P |  |
|  | 3.4 Ich kann Programme mit Objekten und Textausgabe ihrer Attributwerte entwerfen, implementieren und testen. | P |  |
|  | 3.5 Ich kann Programme mit Struktogrammen, UML-Diagrammen und Quellcode dokumentieren. | P |  |
|  | 4.1 Ich kann Methoden ohne bzw. mit Rückgabewert implementieren. | P |  |
|  | 4.2 Ich kann Methoden ohne bzw. mit Parameter implementieren. | P |  |
|  | 4.3 Ich kann Programme mit selbst geschriebenen Methoden entwerfen, implementieren, testen und dokumentieren. | P |  |
|  | 5.1 Ich kann Konstruktoren implementieren, die eine initiale Angabe von Werten ermöglichen. | P |  |
|  | 5.2 Ich kann Programme mit selbst geschriebenen Konstruktoren entwerfen, implementieren, testen und dokumentieren. | P |  |
|  | 6.1 Ich kenne die beiden Möglichkeiten der Sichtbarkeit von Attributen. | P |  |
|  | 6.2 Ich kann private Attribute anlegen. | P |  |
|  | 6.3 Ich kann Programme mit privaten Attributen und ihren set- und get-Methoden entwerfen, implementieren, testen und dokumentieren. | P |  |