

Hinweise zur 3. Klausur Informatik (EPh) – Di., 17.03.20

Grundkurs 1

**Prinzipiell ist alles, was im Rahmen des Unterrichts behandelt wurde, klausurrelevant.
Es werden keine Themen für die Klausur ausgeschlossen.**

Implementation (Programmierung) / Objektorientierung

- Projekt „Uranrover“
- Projekt „Pacman“ (inkl. der verschiedenen Geister)

- Implementation von Methoden mit bedingten Verzweigungen / Schleifen etc. (also den „üblichen“ algorithmischen Grundstrukturen)
 - Bspw. das Fahren einer Spirale

- Umgang mit Parametern in Methoden / Rückgaben von Methoden (auch bei Konstruktoren)
- Methodensignaturen (bspw. `private int berechneUmfang(int pRadius)`)
- ggfs. Vervollständigen von vorgegebenen Methoden
- Implementation von Vererbungsbeziehungen / Vererbungsbeziehungen erklären und sinnvoll anwenden
 - Implementation von Unterklassen
 - Aufruf von Methoden aus der Oberklasse
 - Unterschied zwischen `this.<METHODE>` und `super.<METHODE>`
- Implementation eines (zweiten) Konstruktors, der mit `this(...)` einen anderen Konstruktor aufruft, um Attributwerte zu setzen
- Implementation einfacher Klassen (bspw. den Früchten beim Pacman-Projekt), welche dann in anderen Klassen genutzt werden

- Verschiedene Darstellungen von Klassen (Quelltext, Klassendiagramm usw.)