

	Thema	Verbindliche Anforderungen / Ziele	Didaktische und methodische Hinweise	Arbeitstechniken/Methoden	Materialien /Medien	Verbind. zu anderen Fächern
1. H a l b j a h r	Objektorientierter Entwurf und Design	Objekte und Nachrichtenkonzept  Kontrollstrukturen  Entwurf eigener Objektklassen	Umgang mit dem Programmentwicklungssystem (Turbo-Pascal, Delphi)  Struktogramme  Klassenbeschreibungen, Visualisierung durch UML (Klassendiagramme, Kommunikationsdiagramme) OOA und OOD	Zweiergruppen am Computer    Standardisierte Dokumentationsformen zur Programmentwicklung	Entwicklungsumgebung für Pascal und/oder Delphi  Klassenbibliothek SUM (s. Learn-Line)	
2. H a l b j a h r		Vererbung durch Spezialisierung  Abstrakte Klassen  Projekt	Entwurf der Klassen „Quadrat“ und „Kreis“  Entwurf der Klasse „Figur“  Dartscheibe, Zug, Billard, ...	Aufteilung der Arbeit in Teilaufträge für Projektgruppen		