

Der folgende Wochenplan stellt eine grobe Planung dar. Je nach Interessen und Kenntnissen der Teilnehmer/innen werden Schwerpunkte anders gesetzt bzw. die zeitliche Abfolge der behandelten Themen geändert.

Einführung in die objektorientierte Programmierung mit Java - Bildungsurlaub an 5 Tagen - Stoffplan					
	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4. Tag	5. Tag
9:00	Begrüßung und Vorstellung Grundlagen Eclipse, JRE, Projekt, Algorithmus, Programm, Anweisungen, Gruppierung, Namensregeln	Wiederholung und Fragen Logische Operatoren Und, Oder, Negation, Kurzschluss-eigenschaft Clean Code	Wiederholung und Fragen Collections pro & Contra, ArrayList Bitweise Operatoren	Wiederholung und Fragen Vererbung ist ein(e), ist implementiert mit, Subklassenkonstruktor, Polymorphie, LSP	Wiederholung und Fragen Exception-Handling try, catch, throw, Einsatz Objektorientiertes Design Beispiele, Entwurfsmuster
10:30	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>
10:45	Grundlagen (Forts.) Ausgabe, Escapesequenzen, Kommentare Verzweigungen Bedingungen, if, else	Verzweigungen switch, case, ?:-Operator Schleifen for, do..while, continue, break	OOP Theoretische Grundlagen Klassen Attribute, Methoden, Konstruktoren, Zugriffsmethoden	Klassenbeziehungen Assoziation, Aggregation, Komposition	Klassen (Forts.) Innere Klassen, Anonyme Klassen
12:30	<i>Mittagspause</i>	<i>Mittagspause</i>	<i>Mittagspause</i>	<i>Mittagspause</i>	<i>Mittagspause</i>
13:30	Schleifen while, Einsatz, Anwendung	Methoden Parameter, Rückgabewert, return, lokale Variablen Variablen Fließkomma, explizite Typumwandlung	UML Klassen (Forts.) Methoden überladen, this, Math, Standardwerte, Konstruktordelegation, clone, Kopierkonstruktor	Vererbung (Forts.) Downcast, instanceof, abstrakte Methoden und Klassen, Interfaces, final	File-Handling Streams, Reader, Writer, Gepufferte Streams
15:15	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>	<i>Kaffeepause</i>
15:30 bis 16:30	Variablen Ganzzahlige Typen, Eingabe Operatoren (Kombinierte) Zuweisung, Rechnen, Modulo, In-/Dekrement	Arrays Definition, Initialisierung, for each Strings char, Character, Boxing, String, StringBuilder	Klassen (Forts.) Statische Methoden und Attribute, verschachtelte Objekte, Garbage Collector, Destruktor	Vererbungsprobleme Kiwi-Problem, Quadrat-Problem, Umkehrung der Abhängigkeiten	Abschluss Klärung verbliebener Fragen, Ausblick.