

Programmierung WS 20/21



Log In!

WICHTIG: Loggen Sie sich mit Ihrem Ifl-Account ein, um auch die geschützten Seiten zu sehen, incl. zoom-Link für die Vorlesung und die Globalübung.

Der Account für die Informatik-Server wird (spätestens nach 24h) für alle Erstsemester erstellt, nachdem man sich in der Studi-DB für Programmierung eingetragen hat. Falls man dann immer noch keinen Zugang hat, muss man sich an den Technik-Service des Instituts wenden: <https://www.inf.uni-kiel.de/de/service/technik-service>

Erstellen Sie sich keinen neuen Account hier im Wiki!



Spontane Hilfe

Bei kurzfristigen Fragen (z.B. die Zoom-Session wurde kurzfristig geändert, wie war der Link? etc) schaut erst im Wiki an den üblichen Stellen nach. Sollte das nicht helfen, fragt direkt im Discord oder Mattermost. Mails werden meist erst nach den laufenden Sessions gelesen.

Dinge in diesem Wiki

[Termine und Anmeldungen](#)

[Vorlesungsvideos](#)

[Vorlesungsfolien](#)

[Kommunikation in Online Übungen](#)

[Do's & Don'ts](#)

[Klausur / Zulassungsvoraussetzungen](#)

- [Endklausur](#)
 - [Hinweise zur Onlineklausur](#)
 - [Einsicht zur Klausur 1. Prüfungszeitraum](#)

[Books and Documentation](#)

[Getting Started with Eclipse](#)

[FAQs – Häufig gestellte Fragen](#)

[Lighthouse-Projekt-Präsentation](#)



The wiki is also reachable via <https://infprogoo.de/wiki>.



Auf [dieser Seite](#) finden sich ein Haufen von Tips und Links zum erfolgreichen Studium, den verschiedenen Uni-Systemen, der Zusammenstellung des Stundenplans etc. Unbedingt mal reinschauen!

Ziel der Veranstaltung

Recent Updates

Steven Smyth

[Endklausur](#) updated Apr 19, 2021 • [view change](#)

[Hinweise zur Onlineklausur](#) updated Apr 13, 2021 • [view change](#)



Reinhard von Hanxleden

[Kommunikation in Online Übungen](#) updated Mar 18, 2021 • [view change](#)

Steven Smyth

[Einsicht zur Klausur 1. Prüfungszeitraum](#) updated Mar 17, 2021 • [view change](#)



Reinhard von Hanxleden

[Endklausur](#) updated Mar 15, 2021 • [view change](#)

[Hinweise zur Onlineklausur](#) updated Mar 12, 2021 • [view change](#)



Anonymous

[Hinweise zur Onlineklausur](#) updated Mar 11, 2021 • [view change](#)



Niklas Rentz

[Lighthouse-Projekt-Präsentation](#) updated Mar 09, 2021 • [view change](#)

[Programmierung WS 20/21](#) updated Mar 04, 2021 • [view change](#)



Alexander Schulz-Rosengarten

[Termine und Anmeldungen](#) updated Feb 26, 2021 • [view change](#)

Steven Smyth

[Termine und Anmeldungen](#) updated Feb 26, 2021 • [view change](#)

[Klausur / Zulassungsvoraussetzungen](#) updated Feb 24, 2021 • [view change](#)



Reinhard von Hanxleden

[Vorlesungsvideos](#) updated Feb 10, 2021 • [view change](#)

In dieser Veranstaltung geht es uns darum, die Grundlagen der imperativen objektorientierten Programmierung zu erlernen. Wir werden uns ansehen, wie man Computerprogramme schreibt, die mit ihren Benutzern interagieren, auf Daten rumrechnen, und Informationen textuell und grafisch darstellen. Wir legen den Grundstein für spätere Veranstaltungen indem wir lernen, abstrakte Algorithmen in lauffähige Programme zu gießen. Als Programmiersprache werden wir dafür Java benutzen (und [haben sogar eine Antwort](#) für die Leute, die sich fragen, warum).

Da man Programmieren nur lernt, indem man es tut, sind wöchentliche Hausaufgaben ein Teil dieser Veranstaltung. Das erfolgreiche Lösen der Hausaufgaben ist sogar eine [Zulassungsvoraussetzung für die Endklausur](#). Die Hausaufgaben werden wöchentlich [im iLearn](#) freigeschaltet und auch dort abgegeben. Die Abgabe im iLearn sorgt dafür, dass unsere automatischen Tests anspringen und testen, ob die Abgabe korrekt ist. Sie sind nicht dafür da, um dafür zu sorgen, dass Leute ihre Serien nicht schaffen. Im Gegenteil: sie sind dafür da, Transparenz darüber zu schaffen, ob die Abgabe funktionell unseren Erwartungen entspricht oder nicht. Und: sollten die automatischen Tests fehlschlagen und dafür sorgen, dass man eine Serie nicht besteht, werden wir uns die entsprechende Abgabe nochmal persönlich ansehen. Wenn man eine Serie nicht besteht, dann nicht (nur) wegen eines fehlgeschlagenen Tests.

Aufbau der Veranstaltung

Vorlesungsphase (02.11.2020 bis 12.02.2021)

	Zeit	Ort
Vorlesung	Di., 8:15 bis 9:55 Mi., 10:15 bis 11:45	online online
Globalübung	Di., 14:15 bis 15:45	online
Praktische Übungen	Mo., Do. 08:30 bis 10:00	Kohorten:
	Mo., Do. 11:00 bis 12:30	Hermann-Rodewald-Str. 3, Raum 105a/b (Grundausbildungspool)
	Mo., Mi., Do. 13:30 bis 15:00	
	Mo., Mi., Do. 16:00 bis 17:30	Raum 501-503
	Neu: Fr., 11:00 - 12:30 und 13:30 bis 15:00	oder online

Während der Vorlesungsphase passiert der übliche Vorlesungs- und Übungsbetrieb. Jede Woche sind Hausaufgaben abzugeben, die man allein bearbeitet. Es passieren pro Woche dreierlei Veranstaltungen:

Genau, was man erwarten würde: der Dozent (üblicherweise Prof. von Hanxleden) präsentiert und erklärt neue Dinge, wiederholt manchmal alte Dinge, und beantwortet Fragen. Es besteht keine Anwesenheitspflicht, aber Anwesenheit ist trotzdem toll!

Steven erklärt Lösungen zu den gerade abgegebenen Hausaufgaben und gibt Tipps zu den nächsten, die zuweilen auch hilfreich sind. Die Idee ist, zu sehen, wie ein erfahrener Programmierer an Aufgaben heran geht - und als Bonus gibt's immer hilfreiche Tipps und völlig aus dem Leben gegriffene Beispiele! Auch hier gilt, dass keine Anwesenheitspflicht besteht, aber Anwesenheit empfohlen wird.

In den praktischen Übungen im Grundausbildungspool (GAP) oder rein online arbeitet man an den Hausaufgaben (zusätzlich zu der Zeit, die man außerhalb der praktischen Übungen noch investieren müssen wird). Zur Unterstützung stellen wir immer mindestens zwei Leute hin, die Ahnung haben und nur dafür da sind, Fragen zu beantworten und bei Problemen weiterzuhelfen.

Sollten die zwei Stunden in der praktischen Übung nicht ausreichen um die Hausaufgaben fertigzumachen, kann es sich lohnen, noch in anderen Übungsgruppen vorbeizuschauen oder sich auch zu anderen Zeiten in den GAP zu setzen. Natürlich nur, wenn dort genug Platz ist und ein etwaiger Dozent nichts dagegen hat.

Die Anmeldung zu den praktischen Übungen findet in der ersten Vorlesungswoche statt, wie [hier beschrieben](#).

Projektphase (01. – 12.03.2021)

	Zeit	Ort
--	------	-----

Steven Smyth

[Programmierung WS 20/21](#) updated Jan 29, 2021 • [view change](#)



Reinhard von Hanxleden

[Programmierung WS 20/21](#) updated Jan 14, 2021 • [view change](#)

Steven Smyth

[FAQs – Häufig gestellte Fragen](#) updated Dec 17, 2020 • [view change](#)



Niklas Rentz

[Klausur / Zulassungsvoraussetzungen](#) updated Dec 11, 2020 • [view change](#)

Steven Smyth

[Vorlesungsfolien](#) updated Nov 19, 2020 • [view change](#)

[Kommunikation in Online Übungen](#) updated Nov 09, 2020 • [view change](#)



Alexander Schulz-Rosengarten

[Kommunikation in Online Übungen](#) updated Nov 06, 2020 • [view change](#)

Globalübung	Di., 14:15 bis 15:45	online
Praktische Übungen	online, konkrete Zeiten werden auf der entsprechenden Seite veröffentlicht	online
Vorführungen	10.03./11.03., je ab 19:30 Uhr	online

Die zweiwöchige Projektphase schließt sich an den regulären Prüfungszeitraum am Ende der Vorlesungszeit an. Mit den neu gewonnenen Programmierkenntnissen arbeitet man hier in Zweierteams an einem größeren Projekt (einem Spiel!). Idealerweise hat man bis zur Projektphase eine Person gefunden, mit der man gerne arbeiten möchte, und meldet sich zusammen an. Falls nicht ist das allerdings kein Grund zum Verzweifeln: wir kümmern uns dann darum, jemanden zu finden.

Das Projekt gibt 2 ECTS-Punkte, was 60 Stunden Arbeit entspricht.

Es finden während des Projekts die folgenden Veranstaltungen statt:

Während der Projektphase wird keine Vorlesung mehr stattfinden, aber die Globalübung wird in die zweite Runde gehen. Wir klären Fragen und tun Dinge.

Die praktischen Übungen setzen wir auch hier fort, allerdings in doppelter Länge. Erneut stellen wir hilfreiche Menschen hin, die hilfreich helfen. Dementsprechend erwarten wir, dass 8 der 60 angesetzten Stunden unter unserer Anwesenheit gearbeitet werden, während der Rest außerhalb der praktischen Übungen passiert.



Bei den praktischen Übungen besteht während der zweiten Woche der Projektphase Anwesenheitspflicht, da hier [ein Testat](#) abgenommen wird.

Denjenigen, die während der Projektzeit den EMMI-Kurs besuchen, garantieren wir einen EMMI-Kurs-kompatiblen Übungstermin. Einfach bei der Anmeldung auf den EMMI-Kurs-Knopf drücken. 😊

Die selbstprogrammierten Spiele können an zwei Abenden der zweiten Projektwoche online über unseren Programmierungs-Discord und Live nach Twitch gestreamt auf eines unserer Miniatur-Hochhäuser gespielt werden. Stolz Verwandtschaft ist natürlich herzlich willkommen! 😊

Klausurphase

Die Klausurphase ist so grandios wichtig, dass wir ihr [einen eigenen Abschnitt](#) gewidmet haben.