

Programmieren

Beschreibung des Projekts (Programm / Inhalte / Ziele)

Nach einem Einführungs- bzw. Auffrischkurs in Programmierung lernen Sie, wie man ein kleines Programmierprojekt sinnvoll plant und durchführt. Für die eigenen Spiele können verschiedene Schwerpunkte gewählt werden:

- GUI mit Processing (wenig Erfahrung) oder JavaFX (Fortgeschrittene)
- „Intelligente“ Computergegner entwickeln
- Multiplayer durch einfache Netzwerkprogrammierung
- User Interaction (Kinect, Leap Motion, Gamepad,...)
-



Vorgesehene Erfolgskontrolle

Die erstellten Spiele werden ausgestellt.

Daten

Von: 23. September 2019

Bis: 27. September 2019

Impulse

Ein Projekt von der Handskizze auf Papier bis zum fertigen Produkt auf dem Computer realisieren.

Teilnahmebedingungen

Grundkenntnisse der Programmierung (Variable, Verzweigung, Schleife,...)

Anzahl Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Minimale Anzahl: 10

Optimale Anzahl: 16

Namen der leitenden Lehrperson(en)

Martin Stangl, Christian Wüst

Durchführungsort(e) / Kontakte während des Anlasses

NKSA

Kosten in CHF

keine

Impulswoche: Eingabe durch STA, WUC

