

Modulbezeichnung:	<b>Userinterface-Programmierung</b>					Kurzbeschreibung: <b>Ba5-051</b>
Art des Studiengangs:	<b>Bachelor</b>					
Semester:	<b>5</b>					
Modulverantwortliche(r):	<b>N.N.Studiendekan/in</b>					
Dozent(in):	<b>N.N.</b>					
Sprache:	<b>Deutsch</b>					
Zuordnung zum Curriculum:	Wahlmodule geeignet für den Studiengang bzw. Schwerpunkt: <b>Wahlpflichtmodul für Schwerpunktstudium, EI-I</b>					
Lehrform / SWS:	SWS gesamt: 5					
	davon:	Vorlesung <b>3</b>	Übung <b>0</b>	Praktikum <b>2</b>	Seminar <b>0</b>	Projekt <b>0</b>
Arbeitsaufwand:	Std. gesamt: <b>180</b>	davon Eigenst.: <b>105</b>		davon Präsenz: <b>75</b>		
Credits:	<b>6</b>					
Voraussetzungen:	<b>Informatik 1 und Informatik 2</b>					
Lernziele/Kompetenzen:	<p>Die Studierenden sind in der Lage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- objektorientierte, ereignisgesteuerte Programme mit grafischer Benutzeroberfläche im Praktikum zu entwerfen und zu implementieren.</li> <li>- die Komplexität der verwendeten Klassenbibliotheken zu erfassen und anwendungsbezogen nutzbar zu machen.</li> <li>- im Team eine Programmierstrategie abzusprechen.</li> </ul>					
Inhalt:	<p>Der Kursinhalt für einen auf der .NET-Technologie von Microsoft basierenden Kurs lautet beispielsweise: .NET-Basiskonzepte wie .NET-Framework und Framework Class Libraray, Programmiersprache C#, Windows Presentation Foundation (WPF) (Architektur, XAML, Routed Events und Properties, Steuerelemente und Layout, Ressourcen, 2D-Vektorgrafik in WPF, Data Binding).Im begleitenden Praktikum werden die in der Vorlesung gelehrtene Konzepte in selbst geschriebenen Programmen angewendet.</p>					
Studien-, Prüfungsleistung:	<b>K2 (PL), LP (SL)</b>					