


### A1.03.02.- Ereigniskarte

<b>Workshop-Titel</b>	A1.03.02. Einführung in die Programmierung
<b>Ebene</b>	A1
<b>Dauer</b>	3 Stunden
<b>Ziele</b>	Vermittlung von Begriffen zur Datenerstellung und Variablendefinition
<b>Workshop-Ergebnisse</b>	<p>1-Datenerstellung ist erlernt.</p> <p>2-Variablendefinition ist gelernt.</p> <p>3-Simultane Betriebssysteme können auf mittlerem Niveau erlernt werden</p>
<b>Notwendige Materialien</b>	1-Computer
<b>Aktivitätsbeschreibung</b>	Durch die Codierung in mehr als einem System wird sichergestellt, dass die Systeme gleichzeitig harmonisch funktionieren. Neue Funktionen erhält man durch die Erstellung von Variablen und die Erstellung der Bedingungen, von denen diese Variablen abhängen. In diesen Systemen werden Spiele auf einem grundlegenden Niveau erstellt, indem Endlosschleifen und Bedingungsstrukturen vermittelt werden.
<b>Zusätzliche Dokumente</b>	 Müfredat ve Etkinlik Kartı 3.2 ek.pdf