

(Mobile library) Einführung in Java mit Greenfoot: Spielerische Programmierung mit Java (Pearson Studium - Informatik Schule)

Einführung in Java mit Greenfoot: Spielerische Programmierung mit Java (Pearson Studium - Informatik Schule)

Von Michael Kölling

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #416959 in eBooksVerffentlicht am: 2010-06-01Erscheinungsdatum: 2010-06-01File Name: B00QV6QWAE | File size: 39.Mb

Von Michael Kölling : Einführung in Java mit Greenfoot: Spielerische Programmierung mit Java (Pearson Studium - Informatik Schule) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Einführung in Java mit Greenfoot: Spielerische Programmierung mit Java (Pearson Studium - Informatik Schule):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen17 von 19 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gute Idee, mige Umsetzung.Von E71-NutzerVorweg, das Buch ist schn gestaltet, fachlich korrekt und bietet auch

einige gute neue Zugänge zum Programmieren. Nachdem ich als Lehrkraft das Buch für meinen Informatik-Unterricht genutzt habe bin ich etwas enttäuscht. Die Programmierumgebung kann man sich kostenlos auf entsprechender Seite herunterladen und mit Testszenarien ausprobieren. Zum einen fehlt Greenfoot umtze Komplexität hinzu. Zunächst werden Objekte als Grundlage eingeführt ohne jedoch genau zu definieren was denn Objekte sind. Der Umgang erfolgt spielerisch in einer Art Sandbox auf der Pictogramme (Objekte) positioniert werden können und auf die man mit entsprechenden Methoden zugreifen kann. Die genaue Funktionsweise von Objekten, wozu diese notwendig sind, nach welchen Kriterien diese zu modellieren sind erfährt der Leser nicht. Die Programmierbeispiele plus Zusatzmaterial sind sehr gut - dafür muss man sich jedoch namentlich bei dem Verlag anmelden und seine Lehrer bzw. Schülerdaten amtlich beglaubigt einreichen. Datenschutzrechtlich mindestens fragwürdig - von der Usability eine Unverschämtheit. Alle die keine Schüler oder Lehrer sind (bzw. sich die Datenfreigabe sparen möchten) erhalten (nach Registrierung) nur die Programmierbeispiele. Bei einem Buch das rund 30 kostet darf man mehr erwarten. Ich habe mich auf einige kluge Ideen gefreut (die sich durchaus mit Greenfoot realisieren ließen) if-Kontrollstrukturen oder while-Schleifen mit tollen Beispielen einzuführen. Aber hierzu ist kaum verwertbares Material vorhanden. Didaktisch fragwürdig ist auch die Reihenfolge die hier eingeschlagen wird. Zunächst wird die "Handhabung" von Objekten in Greenfoot erläutert, dann Kontrollstruktur if eingeführt, nebenher erläutert wie neue Methoden geschrieben werden können und wie Objekte interagieren können. Diese Teile sind sogar noch sehr gut dokumentiert und schrittweise dargestellt. Im zweiten Teil des Buches (ab ca. der Mitte) verflucht Klling in den Zwang auf den nächsten Seiten noch möglichst vieles unterbringen zu wollen. Reflektieren, analysieren, grundlegende Programmierkonzepte einführen kommt nur viel zu knapp vor. Wie gesagt fehlt Greenfoot umtze Komplexität hinzu ohne jede Notwendigkeit. Der Bedarf if- und while Anweisungen zu beherrschen, zu wissen was eine Methode ist, was Rückgabewerte sind und wie Variablen funktionieren werden letztlich schon im ersten spätestens dem zweiten Szenario (Szenario beschreibt jeweils die Programmierbeispiele für das jeweilige Kapitel) notwendig, will man auch nur halbwegs das Szenario auskosten. Damit wird letztlich aber der Leser (und auch Lehrende) berfordert. Eine didaktische Reduktion ist aufgrund der gegebenen Szenarien und auch Aufgabenstellungen kaum möglich. In der hier dargelegten Form kann ich einen didaktisch sinnvollen Einstieg in die Java Programmierung leider nicht erkennen. Für interessierte Laien, die bereits erste Erfahrungen mit Java gesammelt haben und die spielerisch weiter geführt werden wollen finden hier sicher eine nette Quelle. Auch Schüler die nach ersten Programmiererfahrungen neue Kenntnisse erlangen wollen können hier fündig werden. Für Projektwochen die Produktorientiert angelegt sind könnte hier Potenzial liegen - die Gefahr ist das spielerische als "einfach" zu verwechseln - die festen Greenfoot Szenarien können ebenfalls schnell beenden. Eine Modellierung typischer Informatik Algorithmen wie Suchen, Sortieren, Graphenalgorithmen etc. ist sich kaum sinnvoll umsetzen - Datentypen und entsprechende Methoden zu Strings etc. sind ebenfalls kaum sinnvoll einzuführen. Greenfoot ist trotz oder gerade wegen des spielerischen unglaublich beengend. Greenfoot lebt in seiner eigenen kleinen Welt. Ein Ausblick auf die Java Welt jenseits von Greenfoot findet nicht statt - dabei ist Java (oder programmieren allgemein) Instrument zum Lösen informatischer Probleme und nicht dazu da Wombats oder einer Krabbe im virtuellen Sandkasten durch die Gegend zu schicken. 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. OK Von stuggitown Habe das Buch für die Vorlesung kaufen müssen. Es ist wirklich gut und verständlich geschrieben, allerdings wird es hintenraus etwas schwierig, da dann auch Lösungen fehlen, die man sich ergoogeln muss. Für den Anfang ist es aber gut. Bin dann aber auf sein Video-Tutorial umgestiegen. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Naja, brauchbar aber nicht der Hit Von ein_Bremer_in_Friesland Wie schon gesagt, ein "Programmierbuch" unter vielen. Nett gemacht, man kann sich damit spielerisch ans Programmieren ranpirschen. Eine absolute Kaufempfehlung ist das Buch nicht.

Kurzbeschreibung Java lernen mit Greenfoot führt Programmieranfänger in die objektorientierte Programmierung mit Java ein. Um den Einstieg in Java zu erleichtern, wird die von Autor Michael Klling mitentwickelte Lernumgebung Greenfoot verwendet, die es erlaubt, für dieses Buch einen etwas anderen didaktischen Ansatz als herkömmliche Java-Bücher zu verwenden. Speziell für die Entwicklung von Simulationen und Spielen ausgelegt, ermöglicht Greenfoot den interaktiven Umgang mit Objekten und visualisiert die Klassenstruktur von Java-Projekten. Der Einsatz von Greenfoot führt dazu, dass Objekte und Klassen von der ersten Seite an Schritt für Schritt thematisiert werden ("Objects first"). Der Autor liefert zu allen wichtigen Aspekten Lösungen, die dem Leser helfen, das Erlernete zu festigen und den Lernerfolg zu überprüfen. Kurzbeschreibung Java lernen mit Greenfoot führt Programmieranfänger in die objektorientierte Programmierung mit Java ein. Um den Einstieg in Java zu erleichtern, wird die von Autor Michael Klling mitentwickelte Lernumgebung Greenfoot verwendet, die es erlaubt, für dieses Buch einen etwas anderen didaktischen Ansatz als herkömmliche Java-Bücher zu verwenden. Speziell für die Entwicklung von Simulationen und Spielen ausgelegt, ermöglicht Greenfoot den interaktiven Umgang mit Objekten und visualisiert die Klassenstruktur von Java-Projekten. Der Einsatz von Greenfoot führt dazu, dass Objekte und Klassen von der ersten Seite an Schritt für Schritt thematisiert werden ("Objects first"). Der Autor liefert zu allen wichtigen Aspekten Lösungen, die dem Leser helfen, das

Erlernete zu festigen und den Lernerfolg zu überprüfen.