2025/12/10 06:15 1/2 Home

Home

- Hauptseite
- Menuleiste

Allgemeines zur Informatik

- Was ist Informatik eigentlich für dich?
- Grundprinzipien der Informatik

Algorithmisches Problemlösen

Sortieralgorithmen

- Ein Sortierproblem
- Bubblesort
- Definition eines Algorithmus
- Quicksort

Daten und ihre Spuren

- Der Aufbau des Internets
- Daten, Codierung und Information
- Standardisierte Codierung
- Verschlüsselung
- Ein Edubreakout rund um Verschlüsselung

Computerkompetenz

Bedienung von Dokuwiki

- Eigene Wikiseiten gestalten
- Sämtliche Formatierungsmöglichkeiten
- Code dokumentieren

Anwendungen

Passwortmanager

Erste Schritte in Python

- Einführung
- Variablen
- Bedingungen
- Schleifen

- Eingaben
- Arrays
- Methoden
- Objekte
- Binärbäume

Aufgaben

- Basics
- Arrays
- Methoden
- Objekte

Automatisierte Prozesse

Ozobots steuern

- Programmierung von Ozobots
- Ozobots grafisch programmieren
- Ozobots blockbasiert programmieren

Künstliche Intelligenz

- Übersicht
- Material zu Sprachmodellen

Unterricht

- Informatik in der 10. Klasse
- Musterklausuren

From:

https://schule.riecken.de/ - Unterrichtswiki

Permanent link:

https://schule.riecken.de/doku.php?id=informatik:lesson:klasse10:sidebar&rev=1723104333

Last update: 2024/08/08 08:05



https://schule.riecken.de/ Printed on 2025/12/10 06:15