

5. WS Unittests

Gestaltung einer Unterrichtseinheit (90min)

dazu gehören:

- Kurze **Präsentation** der Lerninhalte (Präsentationsprogramm, Tafel, Folien, Beamer...).
- Erstellung eines **Handouts** für Ihre Mitschüler im **pdf-Format**.
- Übungsphase mit **Aufgabenblatt** am Rechner im **pdf-Format**.

Ziel:

Sie "unterrichten" die von Ihnen ausgewählten Lerninhalte.

In die Bewertung geht die Gestaltung mit dem Schwerpunkt auf dem "Nutzen", den Ihre Mitschüler aus Ihrer Stunde ziehen, ein.

Jedes Mitglied Ihrer Gruppe muss in der Lage sein, den Workshop zu halten.

Inhalte

- Erklären Sie in Ihrer Präsentation Sinn und Zweck von Unittests. Erklären Sie TDD
- Zeigen Sie, wie in Visual Studio Unittests erstellt und ausgeführt werden können.
Fassen Sie den Umgang mit Unittests stichwortartig im Handout zusammen.
- Lassen Sie den Umgang mit Unittests in Programmieraufgaben üben .

Der Schwerpunkt eines Workshops liegt auf *Work*, also der Übungsphase !

Die Aufgaben müssen zur Thematik passen. Sie setzen dabei Fachinformatiker mit Programmiererfahrung voraus. Zu "leichte" Aufgaben, die jeder in Rekordzeit lösen kann führen ebenso zur Abwertung, wie zu schwere Aufgaben. Originelle Aufgaben steigern die Motivation. Tabu sind bereits im Unterricht gestellte Aufgaben! Sie dürfen gerne Aufgaben im Internet als Anregung bzw. als Vorlage benutzen, sie dürfen aber nicht einfach kopiert werden! Nutzen Sie zur Gestaltung Ihrer "Stunde" das Internet und schauen Sie sich ältere Prüfungen an.

Überlegen Sie sich eine **eigene Darstellung** der Lerninhalte und **eigene Übungsaufgaben, wobei Umformulieren erlaubt ist.**

Ein bloßes "Zusammen-Kopieren" der Präsentation aus Literatur oder Internet genügt nicht den Ansprüchen und kann zur Abwertung führen!!

Das **Handout**, die **Präsentation**, das **Aufgabenblatt** und die **Musterlösungen** aller gestellten Aufgaben werden nach dem Vortrag **in digitaler Form abgegeben!**