

# WU Informatik

## Spiele(nd) Programmieren

- App-Programmierung mit dem MIT AppInventor 2
- Datenschutz
- Umgang mit Medien
- Das Smartphone
- (Sensoren und Aktoren)



# ANDROID

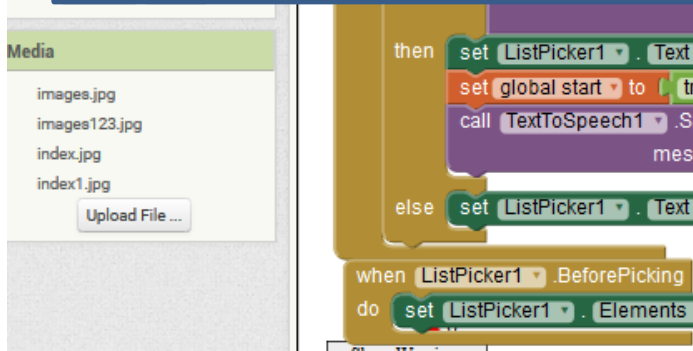
```

when S .Click
do call NxtDrive1 .Stop

when VW .Click
do call NxtDrive1 .MoveForward
   power 90
   distance 25

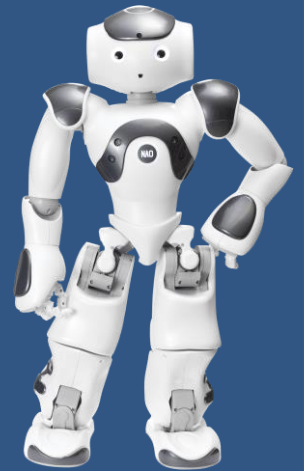
when RW .Click
do call NxtDrive1 .MoveBackward
   power 90
   distance 25

```



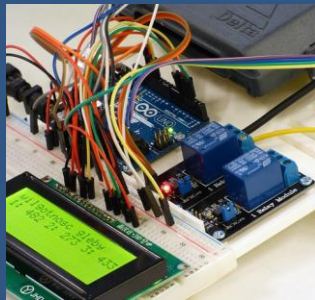
## Robotik

- Steuern und Regeln
- Fernsteuerung
- Motorik und Sensorik
- Kommunikation
- Problemlösung
- Modellierung
- Programmierung

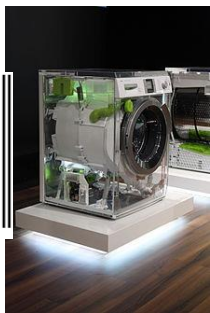


## Arduino

- Verknüpft Physik, Informatik und Mathe
- Schaltungen aus dem Alltag
- Direkter Bezug zur Berufswelt
- Einstieg in die Programmierung



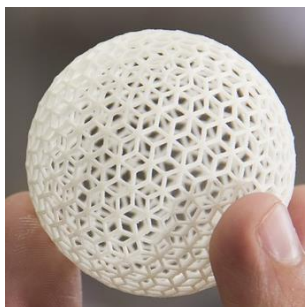
## Informatik im Alltag



## Was ist ein Computer?

### Hard- und Softwarekunde

- Bauteile und Funktion
- Aufgaben
- Betriebssysteme
- BIOS
- Problembehebung



3D-Druck



(Game-)Design und Animation