

## Klasse 8

### 1. Informationen repräsentieren: Klassen und Objekte

#### 1.1. Kennen von Klassen

##### 1.1.1. Begriffsbildung von Klasse, Attributwertebereiche und Operationen

##### 1.1.2. Klassen aus unserer Umwelt

##### 1.1.3. Informatische Klassen

#### 1.2. Darstellungsformen

#### 1.3. Zuordnungen zwischen Objekte und Klassen

##### 1.3.1. Repräsentanten von verschiedenen Klassen

##### 1.3.2. Zuordnen von Objekten zu einer Klasse

### 2. Informationen verarbeiten - Modell - Algorithmus - Lösung

#### 2.1. Algorithmus

##### 2.1.1. Begriff

##### 2.1.2. Beispiele

#### 2.2. Programmstrukturen

##### 2.2.1. Folge

##### 2.2.2. Auswahl (Verzweigung)

##### 2.2.3. Wiederholung (Zyklus, Schleife)

#### 2.3. Problemlöseprozess

##### 2.3.1. Die Analyse

##### 2.3.2. Der Entwurf

##### 2.3.3. Die Umsetzung

##### 2.3.4. Der Test

##### 2.3.5. Die Dokumentation

#### 2.3. Selbständiges Lösen einfacher (informatischer) Probleme