

IT-Systemelektroniker Unterstufe gültig ab Schuljahr 2017/18

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Informations- und Telekommunikationssysteme (IUT)	Erstellen eines Pflichtenheftes für ein IT-System - Kundenauftrag - Lasten-/ Pflichtenheft - Aufbau von IT-Systemen - Grundlagen Zahlensysteme - Analog- und Digitaltechnik - Komponenten von IT-Systemen (Funktion, Aufbau und technische Daten)																Inbetriebnahme und Einrichtung eines IT-Systems - Hardwareinstallation - Aufbau und Einrichtung von Datenträgern - BIOS/ UEFI- Funktionen und Einrichtung - Bootvorgang - Auswahlkriterien für Betriebssysteme						Strom- und Spannungsversorgung eines IT-Systems - Grundbegriffe Ladung, Strom, Spannung - Widerstand - Ohmsches Gesetz, Kirchhoffsche Gesetze - Leistung - Spannungsarten und Kenngrößen - Messtechnik						Lüftersteuerung für einen Serverschrank - Logische Verknüpfungen - Grundlagen der Booleschen Algebra - Analyse kombinatorischer und sequenzieller Logik - Entwurf kombinatorischer Logik											
Anwendungs-entwicklung (AWE)	<ul style="list-style-type: none"> • C# Projekt erstellen mit Visual Studio, Windows Forms • ereignisorientierte Programmierung, Eigenschaften und Methoden der einzelnen Objekte (Steuerelemente) • Programmplanung (Struktogramm, Programmablaufplan) • Dokumentation des Programms (Kommentare) • Umgang mit Verzweigungen 						<ul style="list-style-type: none"> • grundlegenden Datentypen • Konvertierung von Datentypen • Ein- und Auslesen von Daten und Zahlen mittels eines Windows-Formulars • Umgang mit Variablen 						<ul style="list-style-type: none"> • Methoden mit Parameterübergabe und Rückgabewerten • Erzeugung und Eigenschaften von Zufallszahlen • Umgang mit Schleifen • erste einfache Algorithmen 						<ul style="list-style-type: none"> • erster Einblick in die Grafikprogrammierung • Koordinatensystem der Computergrafik • Kontrollstrukturen • unscharfe Randbedingungen • Umgang mit einfachen Grafikelementen • Timer 						<ul style="list-style-type: none"> • Schleifen und Kontrollstrukturen • einfache Grafikelemente • spezifischen Methoden der Grafikprogrammierung • Zugriff auf die Koordinaten grafischer Objekte 						<ul style="list-style-type: none"> • Funktionsgraphen zeichnen • Methoden mit Parameterübergabe und Rückgabewerten • Schleifen • Algorithmen für einfache Koordinatentransformationen • Arrays 									