

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Fortgeschrittenes Programmieren		10-GE-APR-172-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik II		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Englische Inhaltsangabe verfügbar aber noch nicht übersetzt.</p> <p>With the knowledge of basic programming, taught in introductory lectures, it is possible to realize simpler programs. If more complex problems are to be tackled, suboptimal results like long, incomprehensible functions and code duplicates occur. In this lecture, further knowledge is to be conveyed on how to give programs and code a sensible structure. Also, further topics in the areas of software security and parallel programming are discussed.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Englische Kompetenzbeschreibung verfügbar aber noch nicht übersetzt.</p> <p>Students learn advanced programming paradigms especially suited for space applications. Different patterns are then implemented in multiple languages and their efficiency measured using standard metrics. In addition, parallel processing concepts are introduced culminating in the use of GPU architectures for extremely quick processing.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Klausur (ca. 60-120 Min.) Klausur kann nach Ankündigung des Dozenten bzw. der Dozentin zu LV-Beginn durch eine mündliche Einzelprüfung (ca. 20 Min.) oder mündliche Gruppenprüfung (2 TN, ca. 15 Min. je TN) ersetzt werden. Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Games Engineering (2017)		