

# Informatik in der FTAT3 & FTAT4

## Werkzeuge und Verfahren zur Programmentwicklung

### Werkzeuge einsetzen

Editor

Unterprogramme

globale, lokale Variablen

Fehlersuche

### Kontrollstrukturen

Schleife

Verzweigung

## Organisationsstrukturen komplexer Programme

### Funktionen erstellen und

Call by Value

Call by Reference

### Zusammengesetzte Datentypen

Arrays

Datenstrukturen

## Objektorientierung

### Konzepte der OOP

Klassen und Objekte

Attribute und Methoden

Kapselung

Vererbung

### UML

Klassendiagramm

Sequenzdiagramm

## Vernetzte Systeme

### Komponenten eines Netzwerks

Topologien

Übertragungstechnik

Zugriffsverfahren

Adressierung

### Einbindung von Netzwerkressourcen

Freigaben und Berechtigungen

Dateizugriffe

Sicherheit im Netzwerk