

7. MODULTERV ÉS TARTALOM

C, C++ ÉS C#



1.0 verzió

1. MODULTERV

Modulterv	
Modul címe	BEVEZETÉS A C PROGRAMOZÁSBA
Időtartam	1,5 óra (90 perc)
Tanulási célok	A modul végére a résztvevők képesek lesznek: - Értsd meg Mi a C és miért azt van fontos . - Írj egy egyszerű C programozás (input , process , output). - Felismerés változók és adatok típusok . - Magyarázd el hogyan lépésről lépésre utasítás C-ben dolgozni
Óraterv	C Képzési modul siket fiatalok számára Időtartam: ~90 perc (bevezetés + 2 gyakorlati blokk + összefoglaló) 0. Üdvözlés és beállítás (bevezetés) — 10 perc ■ Célkitűzés : Vezessük be a C-t és annak rendszerekben való használat . ■ Fő Pont hogy Borító : A C sok minden alapja modern nyelvek . ■ Tevékenység : Megmutat képek ATM- ekről , autókról , telefonokról – mindről gyakran használd a C-t.

Modulterv	
	■ Tanítás Módszertan : Vizuális diák , tábla nyelv magyarázat . 1. Adatok beszerzése — 15 perc ■ Célkitűzés : Tanul bemenet / kimenet funkciók . ■ Fő Pont hogy Borító : <code>printf</code> (kimenet) és <code>scanf</code> (bemenet) . ■ Demó példa : Kérdez kor , nyomtatás eredmény . ■ Tevékenység : Írás „ Helló [név]” program . ■ Tanítás Módszertan : Kódolás közben -vel diagramok . 2. Adatok biztonságos módosítása — 20 perc ■ Célkitűzés : Munka -vel változók . ■ Fő Pont hogy Borító : Egész számok , lebegőpontos számok , karakterek . ■ Demó példa : Hozzáadás két számok . ■ Tevékenység : Diákok módosítás számok és újraszámolás . ■ Tanítás Módszertan : Vezetett gyakorlat , társ támogatás .
Szükséges anyagok	Laptop, projektor , szórólapok -vel egyszerű kód példák .

2. MODUL TARTALMA

Tartalom	Leírás	Tartalom
Lecke tartalma	Főbb digitális fogalmak:	Főbb digitális fogalmak:  Változó  Bemenet / Kimenet  Adat típus  Bogár
Videós összefoglaló	Youtube linkek	C programozás Alapismeretek – Felirattal - https://www.youtube.com/watch?v=KJgsSFOSQv0
Tevékenység		Valós élet analógia : Írj egy algoritmus a „készítéshez ” „ tea ” C-ben (bemenet = víz , tea) zacskó ; folyamat = forralás ; kimenet = tea).
Értékelés	Kvíz	1. Mi csinál printf A. Olvas B bemenet . Megjeleníti kimenet  C. Mentések D adat . Leállítja a programot 2. Mi van %d Mire használják ? A. Szöveg (karakterlánc) B. Decimális számok (egész számok)  C. Karakterek (betűk) D. Színek

Tartalom	Leírás	Tartalom
		3. Melyik rész „input”? A. main () B. printf C. scanf ☒ D. 0- t ad vissza ; 4. Mi történik ha kód Van egy hibája ? A. Ez művek gyorsabb B. Ez rosszat ad eredmény ☒ C. Ez válik több biztonságos D. Ez eltűnik 5. Helyes rendelés egy algoritmus ? A. Kimenet → Folyamat → Bemenet B. Folyamat → Bemenet → Kimenet C. Bemenet → Folyamat → Kimenet ☒ D. Bemenet → Kimenet → Folyamat

3. MODULTERV

Modulterv	
Modul címe	BEVEZETÉS A C++ PROGRAMOZÁSBA
Időtartam	1,5 óra (90 perc)

Modulterv	
Tanulási célok	A modul végére a résztvevők képesek lesznek: • Értsd meg a C++-t úgy, mint A C. evolúciója • Használat <code>cin</code> és <code>cout</code> a bemenethez / kimenethez . • Felismerés osztályok és objektumok . • Írj egy kis program C++-ban.
Óraterv	C++ Képzési modul siket fiatalok számára Időtartam: ~90 perc (bevezetés + 2 gyakorlati blokk + összefoglaló) 0. Üdvözlés és beállítás (bevezetés) — 10 perc ■ Célkitűzés : Magyarázd el a C++ használatát játékokban / alkalmazásokban . ■ Fő Pont : Hozzáad Objektumorientált Programozás . ■ Tevékenység : Megmutat videó játék képernyőképek . ■ Módszertan : Vizuális + történet . 2. Adatok beszerzése — 15 perc ■ Célkitűzés : Használat <code>cin</code> / <code>cout</code> .

Modulterv	
	■ Demó példa : Kérdez név , nyomtatás üdvözlés . ■ Tevékenység : Összehasonlítás két számok . ■ Módszertan : Bemenet / kimenet ábra . 2. Adatok biztonságos módosítása — 20 perc ■ Célkitűzés : Tanul körülbelül tárgyak . ■ Demó példa : „ Autó ” osztály modell és meghajtó függvény . ■ Tevékenység : Teremt „ Diák ” osztály . ■ Módszertan : Szerepjáték analógia (diák kártya) .
Szükséges anyagok	Laptop, projektor , folyamatábra szimbólumok .

4. MODUL TARTALMA

Tartalom	Leírás	Tartalom
Lecke tartalma	Főbb digitális fogalmak:	Főbb digitális fogalmak: ■ Változó ■ Osztály

Tartalom	Leírás	Tartalom
		Objektum Bemenet / Kimenet
Videós összefoglaló	Youtube linkek	C++ alapjai – Feliratos - https://www.youtube.com/watch?v=vLnPwxZdW4Y
Tevékenység		Forgatókönyv : „Tervezés” egy iskolai algoritmus részvétel rendszer C++-ban.”
Értékelés	Kvíz	1. cin jelentése ? A. Kimenet B. Bemenet ✓ C. Változó D. Függvény 2. udvariasság jelentése ? A. Bemenet B. Hurok C. Kimenet ✓ D. osztály 3. Mi Egy osztály ? A. Egy változótípus B. Sablon / tervrajz objektumokhoz ✓

Tartalom	Leírás	Tartalom
		C. Funkció D. Hiba 4. Hol a C++ gyakran használt ? A. Főzés receptek B. Játékok ✓ C. Szöveg vágás D. Zene 5. Helyes rendelés egy algoritmus ? A. Kimenet → Bemenet → Folyamat B. Bemenet → Folyamat → Kimenet ✓ C. Folyamat → Kimenet → Bemenet D. Bemenet → Kimenet → Folyamat

5. MODULTERV

Modulterv	
Modul címe	BEVEZETÉS A C# PROGRAMOZÁSBA
Időtartam	1,5 óra (90 perc)

Modulterv	
Tanulási célok	A modul végére a résztvevők képesek lesznek: ■ Értsd meg a C#-t és annak működését link a Microsofttal és az Unity- vel . ■ Használat Console.WriteLine és Console.ReadLine . ■ Jelentkezés változók és egyszerű feltételek . ■ Írj egy egyszerű C# programot .
Óraterv	C# Képzési modul siket fiatalok számára Időtartam: ~90 perc (bevezetés + 2 gyakorlati blokk + összefoglaló) 0. Üdvözlés és beállítás (bevezetés) — 10 perc ■ Célkitűzés : A jelenlegi C# mint modern nyelv . ■ Fő Pont : Office-ban, Skype-ban és Unity- ban használják . ■ Tevékenység : Megmutat alkalmazás logók . ■ Módszertan : Képalapú . 3. Adatok beszerzése — 15 perc ■ Célkitűzés : Gyakorlat bemenet / kimenet .

6. MODUL TARTALMA

Tartalom	Leírás	Tartalom
Lecke tartalma	Főbb digitális fogalmak:	Főbb digitális fogalmak: • Változó • Feltétel (ha)

Tartalom	Leírás	Tartalom
		- Bemenet / Kimenet - Bogár
Videós összefoglaló	Youtube linkek	C# alapjai – Feliratos - https://www.youtube.com/watch?v=GhQdIIFylQ8
Tevékenység		Forgatókönyv : „ Program létrehozása ” hogy jelszót kér . Ha helyes → bejelentkezés ; ha rossz → hiba .”
Értékelés	Kvíz	1. <code>Konzol.OlvasásiLine</code> csinál Mi ? A. Kimenet B. Bemenet ✓ C. Hurok D. Változó 2. <code>Console.WriteLine</code> csinál Mi ? A. Bemenet B. Kimenet ✓ C. Funkció D. Osztály 3. Mi van ha Mire használják ? A. Hurokkészítés B. Készítés döntések ✓

Tartalom	Leírás	Tartalom
		C. Szöveg nyomtatása D. Tárolás adat 4. A C# a következő nyelveken szól: használják ? A. Főzés receptek B. Unity játékok ☒ C. Zene D. Festészet 5. Helyes rendelés egy algoritmus ? A. Kimenet → Bemenet → Folyamat B. Bemenet → Folyamat → Kimenet ☒ C. Folyamat → Kimenet → Bemenet D. Bemenet → Kimenet → Folyamat