

# JAVA



DEAF YOUNG  
**CODE**

Projektnummer: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by  
the European Union

# Lernziele



- Verstehen, wofür Java verwendet wird
- Einfache Konsolenprogramme online ausführen (keine Installation).
- Verwenden von Variablen (int, String),  
Eingabe mit Scanner und  
grundlegende Logik (if, Schleifen).

# Video



<https://youtu.be/HyWAYC4o4f8?si=a4qd6kAz22ILkeAs>

# Was ist JAVA?

- Eine allgemeine, objektorientierte **Programmiersprache**
- Verwendet in Apps, Spielen, Unternehmenssoftware, Android-Entwicklung
- Kompiliert und plattformunabhängig:  
**"Einmal schreiben, überall ausführen"**



# Werkzeuge, die wir nutzen werden



Online Java editor  
([jdoodle.com](https://jdoodle.com))

1.

**Vorgefertigte  
Startervorlagen**

**Keine Installation  
erforderlich!**



# JAVA Grundlagen



- öffentliche Klasse Main {
- öffentliche statische Void main(String[] args) { ... }
- Curly-Klammern definieren Codeblöcke
- deutliche Einrückung verbessert die Lesbarkeit



## Ausgabe

- Verwenden: System.out.println ("Hallo, Welt!");
- Endet immer mit einem Stichpunkt ;
- Erscheint im Konsolen-/Ausgabefenster

# Variablen & Datentypen



Beispiele:

`Alter = 15;`

`Seitenname = "Anna";`

Text + Variablen kombinieren:

`System.out.println ("Hallo " + Name);`

# Eingabe mit Scanner

- `Scanner sc = neuer Scanner(System.in);`
- Leseinput:
- `Scanner sc = neuer Scanner(System.in);`
- `Stringname = sc.nextLine();`



# Einfache Logik

- **Nutze if (wenn) und else (dann), um Entscheidungen zu treffen**
- **Schleifen (für eine Weile), um Code zu wiederholen**
- **Beispiel:**
- **wenn (Alter  $\geq$  18) { ... }**
- **Hervorragend geeignet, um verschiedene Nutzereingabefälle zu bearbeiten**



# Aktivität



1. Öffne den Online-Code
2. Hinzufügen: Begrüßung mit Namen oder Alter
3. Bonus: Zeigt das Alter von 10 Jahren
4. Code-along + Gruppentests



# Reflexion

Was hat dir gefallen?  
Was war schwierig?



# Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!



## ... bleib dran für die nächste Präsentation!

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt wider jene der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturexekutivagentur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by  
the European Union