



Javakurs: Ein Autointerview mit den Veranstaltern

Visionen: Hallo Alex, Hallo Mark. Ihr habt im letzten Frühjahr einen Javakurs für Informatik-Studierende angeboten. Worum ging es dabei?

ALEX X BELOW, MARK CIELIBAK
KAFFEEKOCHER

Alex: Der Kurs bestand aus zwei Teilen: In der ersten Woche haben wir die Programmiersprache Java und objektorientiertes Design eingeführt. Danach haben die Studis zwei Wochen lang ein Spiel in Java implementiert.

V: Was für ein Spiel?

M: «Das Verrückte Labyrinth». Das ist ein total spannendes Brettspiel...

A: Na ja spannend...

M: ...doch, klar, ein spannendes Brettspiel mit einem Labyrinth, in dem Gegenstände versteckt sind, die man möglichst schnell einsammeln muss. Witzig an dem Spiel ist, dass man das Labyrinth ständig verändert: man fügt ein zusätzliches Teil an einer Seite des Spielfeldes ein, dadurch wird dann eine ganze Zeile oder Spalte eins weitergeschoben.

V: Konnten die Studierenden vorher schon programmieren?

M: Ja, es waren knapp 50 Studis aus dem Grundstudium, die alle im ersten Semester Oberon gelernt hatten.

A: Das hat es für uns natürlich stark vereinfacht, weil wir nicht mehr erklären mussten was eine FOR-Schleife ist, sondern nur noch wie man sie in Java verwendet. Dadurch konnten wir die Syntax relativ schnell abhaken, und uns auf spannende Aspekte von

Java, z.B. auf die objektorientierte Programmierung, konzentrieren.

V: Und, wie ist der Kurs gelaufen?

M: Absolut klasse. Wir waren echt beeindruckt, was dabei herausgekommen ist. Die Spiele sind so toll geworden, dass wir am letzten Tag noch spontan eine Demo fürs ganze Departement mit Spiel-Beauty-Contest gemacht haben.

V: Wie seid ihr eigentlich auf die Idee gekommen, einen Javakurs anzubieten?

A: Musst du Mark fragen.

V: Mark?



...to those of us who do. [Isaac Asimov]

9





M: Nach der Info II im letzten Jahr hab' ich mit ein paar Studis gesprochen, die gerne mal eine andere Sprache als Oberon lernen wollten. Was ich gut verstehen kann. Beim Skifahren...

A: Wandern, Mann! Beim Wandern war das.

M: Ach so ja. Genau. Beim Wandern am Säntis hab ich dann mit Alex diskutiert, wie so ein Kurs aussehen könnte.

A: Ja, und wir waren uns sofort einig, dass wir uns nicht einfach hinstellen und als Vorlesung etwas über die Syntax von Java erzählen wollten.

V: Warum nicht?

M: Weil's keinen Sinn macht. Dabei lernt man das Programmieren doch nicht. Natürlich muss man die Grundlagen der Sprache Java erst ein wenig kennen, bevor man anfängt, ein Programm zu schreiben. Aber das richtige Programmieren lernt man erst, wenn man mal ein grösseres Projekt durchzieht. Dann merkt man plötzlich, wo überall die Haken sind.

A: Ja, für mich war es auch mal spannend, relativen Beginnern gleich von Anfang an objektorientiertes Programmieren beizubringen.

V: Warum denn das?

A: Ich mache mal ein Gleichnis: Jeder glaubt sofort, dass man in Oberon besser programmieren kann als in Basic. Klar kann man mit GOTO's schnell mal was Kleines hinschreiben, aber wenn man ein grösseres Projekt am Hals hat, lernt man das strukturierte Programmieren schätzen. Mit dem objektorientierten Programmieren ist es ähnlich, quasi eine Stufe weiter.

V: Hat eure Entscheidung, Java zu verwenden, etwa etwas mit dieser Neigung zum OO Programmieren zu tun?

A: Gut geraten. Java ist ja nicht nur hip, lebendig und leicht zu lernen, sondern hat auch an vielen Stellen sehr schön das OO-Konzept und deren logische Fortsetzung, die sog. Design-Patterns, verinnerlicht. Da sieht selbst der Rookie schon, wie schöne OO Programmierung zumindest aussehen sollte, und er muss sie sofort benutzen.

V: Zum Beispiel?

A: Kein Beispiel. Nur soviel: die Model-View-Controller-Trennung in Java Swing geht schon sehr in die Richtung. Dort sind sozusagen Design-Patterns at work. Auch die ganzen Events sind ja eigentlich genau das Visitor-Pattern.

V: Und die Studenten lernen das quasi «mit der Muttermilch».

A: Genau.

V: Wie sah denn der Kurs aus?

M: Sehr intensiv. Zwei Stunden Vorlesung, dann zwei Stunden Übung, dann Mittagessen, dann das gleiche noch einmal. Das ganze vier Tage lang.

A: Die Vorlesung haben wir uns geteilt, immer abwechselnd, alleine wären wir ja sonst irre geworden. In den Übungen haben wir die Studis dann gleich an die Rechner gelassen. Da konnten sie dann zeigen, ob sie vorher zugehört hatten.

V: Habt ihr irgendwelche Bücher benutzt?

M: Nein. Das, was wir in den Vorlesungen gemacht haben, bekamen die Studis als kleines Skript. Das hat denen bei den Übungen einen Kickstart gegeben. Ansonsten reicht das Java Tutorial und die Java Dokumentation auf dem Netz vollständig aus.

V: Wie habt ihr euch auf den Kurs vorbereitet?

A: Frag nicht. Aber es gibt ja eine Menge Java-Bücher. Und die Kursunterlagen, die uns freundlicherweise Prof. Richter-Gebert zur Verfügung gestellt hatte. Und Sun-Original-Kursunterlagen.

V: Vier Tage lang Kurs, was habt ihr am fünften Tag gemacht? Geruht?

A: Ha ha, lustig, wie Gott, ne? Nein, erstens war das der siebte Tag, du Ketzer, und zweitens haben wir da ein Miniprojekt veranstaltet. Die sollten eine Fahrstuhlsteuerung implementieren und grafisch darstellen, ein schönes Beispiel für das OO-Paradigma.

V: Ein Projekt hat euch wohl nicht genügt?

A: Man muss die Kleinen doch auch mal fordern dürfen. Nein, wir wollten einfach mal sehen, wie die sich so ganz alleine durchfuchsen würden. Wir (oder unser als Hilfsassi verpflichteter Java-Crack Igor) haben bei den Übungen ja meist daneben gestanden und





Hilfestellungen gegeben. Das ist bei einem Projekt, so mini es sein mag, nicht mehr möglich, weil alle etwas anderes haben.

V: Und wie ist das Mini-projekt gelaufen?

M: Sehr gut. Die Studis hatten zwar noch Mühe mit den neuen Konzepten, gerade mit dem Event-Handling, aber dafür war es ja sowas wie eine Generalprobe. Zum Teil sind extrem klasse Sachen dabei herausgekommen. Wir hatten ja die Aufgabe extra unscharf formuliert, und da kamen dann ganz schön unterschiedliche Sachen heraus.

V: Und nach der Generalprobe, wie ist die Premiere verlaufen, euer Spielprojekt?

A: Zuerst haben wir die Studenten das Spiel einen halben Tag spielen lassen, damit sie ein Gefühl dafür bekommen, worauf sie sich einlassen und ganz locker schon mal Ideen sammeln können. Doch die hatten ganz schnell keine Lust mehr und wollten implementieren.

M: Wir haben sie angehalten, in Vierergruppen zu arbeiten, zwei Programmier-Paare quasi.

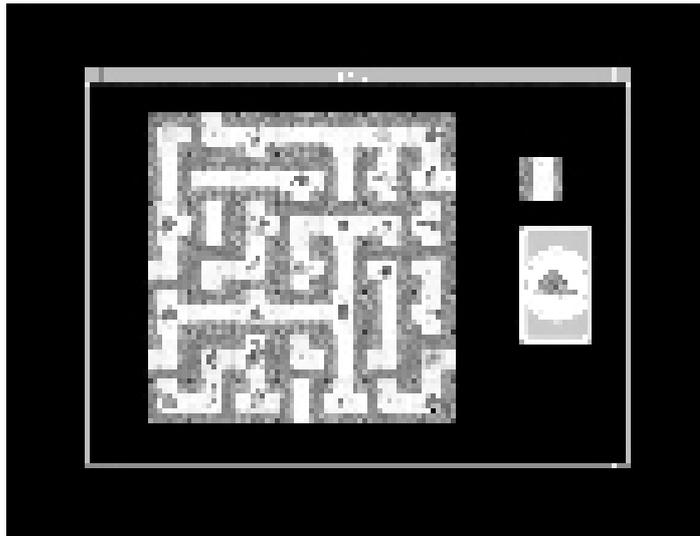
A: Dabei haben die meisten Gruppen erst mal einen Mann für das «Wichtigste» abgestellt: fetzige Bilder für zünftige grafische Ausstattung vom Netz laden oder selber machen. Sie sind ja noch so ungestüm!

V: (schaut komisch) Das Resultat?

M: Extrem gut! Das Spiel ist relativ einfach, und nach einer Woche waren die meisten Gruppen schon fast fertig. Danach hatten sie dann noch Zeit für Erweiterungen, wie nette grafische Ausstattung, Animationen und Computergegner, oder dass man verteilt über's Netz spielen kann.

V: Also war die Aufgabe eher zu klein?

Programmieren in *Java*



M: Nein, absolut nicht! Es war genau so gedacht. Wir haben bewusst ein einfaches Spiel genommen, das man locker in den zwei Wochen umsetzen kann. Wenn dann noch Zeit bleibt, kann man das Programm ja noch verbessern. Das ist viel sinnvoller als ein riesiges Projekt, das man dann nicht komplett schafft. Das ist doch total frustrierend.

A: Aber wir waren dann doch etwas überrascht, wie schnell die Studis waren, und wie geil die Programme geworden sind. (Schaut etwas neidisch.)

M: Das lag aber auch an der extremen Motivation, die die Studis mitgebracht haben. Ich meine der Kurs ging jeden Tag 8 Stunden, und danach sind viele noch geblieben, um weiterzumachen.

A: Oder haben was mit nach Hause genommen und da weiter gemacht.

M: Genau, Spinner eigentlich, oder? Sollten sich doch lieber ausruhen in den Semesterferien.

A: Finde ich auch. Skifahren, boarden und so.





M: Apropos, gehst du eigentlich am Wochenende?

A: Nee, keine Zeit, muss noch Weltfrieden stiften und den Hunger auf Erden bekämpfen.

M: Aber das machen wir doch schon Freitag Nachmittag.

A: Mark, das geht nicht so husch husch wie einen Javakurs vorzubereiten.

M: Ach klar, das schaffen wir schon.

V: (räuspert sich) Darf ich auch mal wieder was sagen?

A und M unisono: Klar doch.

V: Danke. Wird es dieses Jahr wieder einen Javakurs geben?

A: Ich habe dieses Jahr keine Zeit, ich schreibe gerade mein Doktorarbeit fertig.

M: Ich weiss es noch nicht. Der Kurs hat extrem viel Spass gemacht, und wir sind auch schon wieder von den Studis angesprochen worden. Aber es ist auch sehr viel Arbeit: beim letzten Mal haben wir 6 Wochen lang fast nix anderes gemacht. Alleine kann ich das sicher nicht. Aber mit etwas Unterstützung, vielleicht von TeilnehmerInnen des letzten Kurses, oder von anderen Assistierenden. Mal schauen.

V: Vielen Dank für das Gespräch.

(Das Interview führten Mark Cieliebak und Alex Below mit sich selber.)

VMI Artikel bisher

04.2001:	F.Tschirschnitz, VMI – Verein der Mittelbauer
05.2001:	H. Kruppa, Mehr Durchblick
06.2001:	F.Tschirschnitz, Auch Assis haben Visionen
07-08.2001:	V.Tscherter, Theorie gar nicht so theoretisch
09-10.2001:	R.Koch, Wie alles begann
12.2001:	Oliver Bröker, Livermore oder Livenomore

kreative Pizzakurier

Rechnung Nr.

Besteller:
Tel.-Nr. 016320679
Friedrich-Nebel
Chaussee 59
8002 Zürich

Schon mal unwissentlich verheiratet gewesen? Hier wusste der Pizzakurier jedenfalls mehr als ich... und ob die 2. Bestellung wohl für Herrn Kübler gedacht war?

Rechnung Nr.

Besteller:
Tel.-Nr. 016328783
Herr ETH
Chaussee 1
8002 Zürich

(Anm.: Herr Kübler = ETH Präsident)

<http://www.symlink.ch>

Symlink.ch ist ein News-Forum für deutschsprachige Computerbenutzer. Die Schwerpunkte der Beiträge liegen auf Computertemen aus dem deutschsprachigen Raum, dem Einfluss der Politik auf die IT, Datenschutz, die Geek Kultur, und alles um das Thema Open Source. Symlink ist kein Ticker im traditionellen Sinn, bei dem die Beiträge und Kommentare ausschliesslich von einer Redaktion erstellt werden. Die Artikel werden von den Usern eingereicht und durch einen festen Stamm an Autoren veröffentlicht. Symlink lebt von der Mitarbeit der Leser, ihren Kommentaren und ihren Meinungen. Regelmässige Leser haben die Möglichkeit, selbst Autoren zu werden. Symlink wurde nach dem Vorbild slashdot geschaffen, um eine vergleichbare Institution für alle deutschsprachigen Geeks, Nerds, Freaks und anderen Interessenten bereitzustellen. Bekannt wurde Symlink vor allem durch seine Schwerpunkte zu Themen wie dem SUN-Blade-Skandal an der ETH, der Veröffentlichung von Email-Adressen einer islamistischen Organisation nach dem 11. September sowie verschiedenen Artikeln zu Datenschutzverletzungen von Kantonschulen, DJ Bobo, und anderen.

links: <http://www.symlink.ch/>

