**Ich-kann-Liste zu Lernfortschritt 4**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Grob-ziele** | * **Ich kann Projekte unter Verwendung einer grafischen Benutzeroberfläche entwickeln und implementieren.** * **Ich kann grafische Benutzeroberflächen erstellen und diese mit meinem Programm verknüpfen.** * **Ich kann Ereignisse auslösen und diese behandeln.** | |  |
| **Fein- ziele** | 1.1 Ich kenne die Zwei-Schichten-Architektur und kann sie anwenden. | P |  |
|  | 1.2 Ich kenne die Komponenten Dialog, Textfeld und Schaltfläche. Diese kann ich erstellen und anwenden. | P |  |
|  | 1.3 Ich kenne das Prinzip der Signale und Slots und kann diese auf mein Programm anwenden. | P |  |
|  | 1.4 Ich kann Daten über eine GUI einlesen und diese in den dazu passenden Datentyp umwandeln. | P |  |
|  | 2.1 Ich kenne Kontrollkästchen. Diese kann ich erstellen und aktiv im Programm anwenden. | P |  |
|  | 3.1 Ich kenne Optionsschaltflächen. Diese kann ich erstellen und aktiv im Programm anwenden. | P |  |
|  | 4.1 Ich kenne Schieberegler. Diese kann ich erstellen und aktiv im Programm anwenden. | ZA |  |
|  | 4.2 Ich kenne die Signale, die ein Schieberegler auslöst. Diese kann ich aktiv im Programm anwenden. | ZA |  |
|  | 5 Ich kann eine eigene GUI erstellen. Ich kann ein eigenes Programm mit dieser GUI entwerfen und entwickeln. | ZA |  |