

Aktualisierte Informationen zur Vorlesung (22.04.09)
Informatik I Vorlesung für MSTler im SS 09
Prof. Dr. Wolfram Burgard, Dr. Cyrill Stachniss

Homepage Zuerst das Wichtigste: Alle relevanten Informationen zur Vorlesung befinden sich auf der Vorlesungsseite im Netz, siehe auch

<http://ais.informatik.uni-freiburg.de/teaching>

Dort befinden sich u.a.

- Übungsaufgaben,
- Vorlesungsfolien sowie Vorlesungsaufzeichnungen,
- Software,
- Termine,
- Informationen über Übungsgruppen und
- aktuelle Informationen.

Wir gehen davon aus, dass Sie regelmäßig einen Blick darauf werfen.

Prüfungen Die Benotung der Vorlesung erfolgt anhand einer zweistündigen Abschlussklausur, typischerweise gegen Ende der vorlesungsfreien Zeit. Genauere Angaben zum Klausurtermin finden die Studierenden beim Prüfungsamt der Fakultät.

Übungsgruppen Ergänzend zur Vorlesung gibt es Übungsgruppen. Hier werden nicht nur die Übungsaufgaben besprochen, auch der Stoff der Vorlesung kann noch einmal diskutiert werden. Deshalb ist die aktive Mitarbeit in der Übungsgruppe wichtig für die erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung. *Der Übungsbetrieb beginnt in der zweiten Semesterwoche.*

Anwesenheitspflicht Es besteht eine Anwesenheitspflicht in den Übungen. Um zur Klausur zugelassen zu werden, müssen die Studierenden *mindestens 7 Übungsstunden besuchen*. Es ist die Pflicht der Studierenden darauf zu achten, dass Sie sich in entsprechende Listen in den Übungen eintragen, um ihre Anwesenheit zu dokumentieren.

Übungsblätter Jede Woche wird ein Übungsblatt ins Netz gestellt. Die Übungsblätter können in Teams von zwei Personen aus derselben Übungsgruppe bearbeitet werden. Diese Teams werden in der ersten Übungsstunde eingeteilt.

Die Übungsblätter werden im Laufe einer Woche bearbeitet und müssen *mittwochs bis 18:00 Uhr* abgegeben werden. Dazu gibt es Briefkästen im Erdgeschoss von Gebäude 051 oder die Möglichkeit die Lösungen per E-Mail an den Tutor zu senden. Es wird theoretische Aufgaben und Programmieraufgaben geben. Die Lösungen der theoretischen Aufgaben dürfen auf Papier abgegeben werden oder auch elektronisch als Textdatei. Die Programme müssen als compilierbarer Quellcode per E-Mail an den jeweiligen Tutor gesendet werden. Zusätzlich muss jedes Teammitglied alle Lösungen der Programmieraufgaben auf Verlangen am Rechner vorführen können.

Bonuspunkte In den Übungsgruppen wird es bei der Besprechung der Aufgaben die Möglichkeit gegeben, durch Vorrechnen einer Aufgabe *Bonuspunkte* zu sammeln. Durch diese kann am Ende die Klausurnote verbessert werden. Jeder Teilnehmer darf dazu maximal einmal pro Übungsstunde vorrechnen, um Punkte zu sammeln; man kann aber maximal nur 10 Bonuspunkte erwerben. Um die Bonuspunkte zu erhalten, muss man *mindestens an 9 Terminen an der Übung teilgenommen haben*.

Bitte beachten Sie, dass es keine Garantie für das Vorrechnen einer speziellen Aufgabe in der Übung geben kann. Es kann jeweils nur ein Student eine Aufgabe vorrechnen. Die Erfahrung hat aber gezeigt, dass jeder Student, der *regelmäßig* in den Übungen anwesend ist, 10 Bonuspunkte erreichen kann.

Um Bonuspunkte für das Vorrechnen einer Aufgabe zu bekommen, ist es zwingend, dass Sie das entsprechende Übungsblatt zum angegebenen Zeitpunkt abgegeben haben.

Materialien zur Vorlesung Die Vorlesung wird mithilfe von Folien gehalten. Diese sind über die Vorlesungsseite im Netz verfügbar. Des Weiteren wird jede Vorlesung aufgezeichnet und kann nachträglich abgespielt werden. Die Aufzeichnungen sowie die dafür benötigte Software können von der Vorlesungsseite aus heruntergeladen werden. Weiterführende Literatur kann in der Fakultätsbibliothek eingesehen oder auch in der Universitätsbibliothek ausgeliehen werden.

Software für Zuhause In der Vorlesung wird die Programmiersprachen *Java* zum Einsatz kommen. Sie ist frei verfügbar und kann von der Vorlesungsseite aus heruntergeladen und so auch zuhause installiert werden.