



Ralf Sasse, Felix Friedrich

Informatik

Vorlesung am D-MATH/D-PHYS der ETH Zürich

Herbst 2021

Willkommen

zur Vorlesung Informatik

am MATH/PHYS Department der ETH Zürich.

Ort und Zeit:

Tuesday 14:15 - 16:00, HG F 7 und HG F 5 (Video).

Pause 15:00 - 15:15, leichte Verschiebung möglich.

Vorlesungs-Webseite

`http://lec.inf.ethz.ch/ifmp`

Team

Chefassistent

Vytautas Astrauskas

Assistenten

Elas Achler

Manuel Braunschweiler

Andrey Bryutkin

Tiziano De Matteis

Wiona Sophie Glänzer

Keanu Gleixner

Pia Herkenrath

Manuel Kansy

Han-Miru Kim

Hrvoje Krizic

Damian Manetsch

Manuel Mekkattu

Julia Meng

Christopher Otto

Henry Raymond

Börge Scheel

Seyed Sefidgar

Jean-Pierre Smith

Jérémie Stroschein

Sverrir Thorgeirsson

Vania Vicenzi

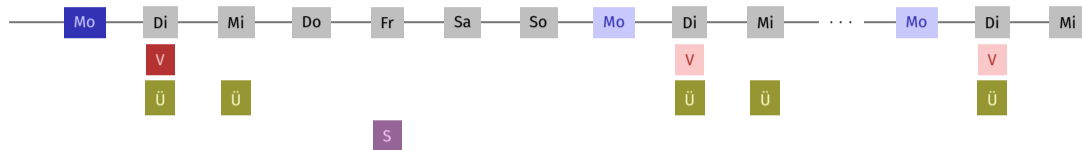
Eliza Wszola

Dozenten

Dr. Ralf Sasse

Dr. Felix Friedrich

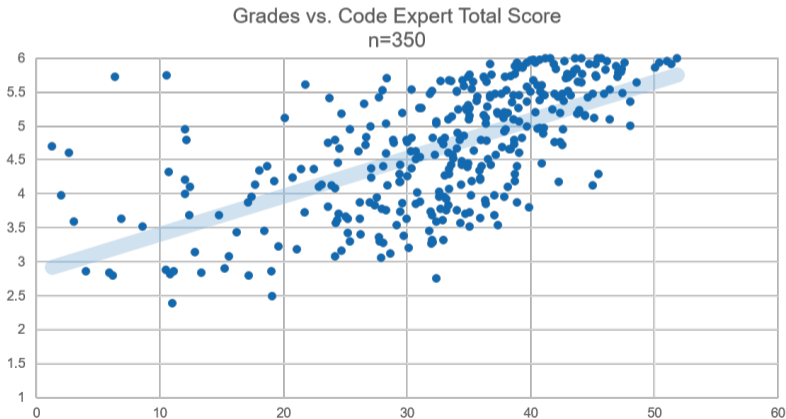
Ablauf



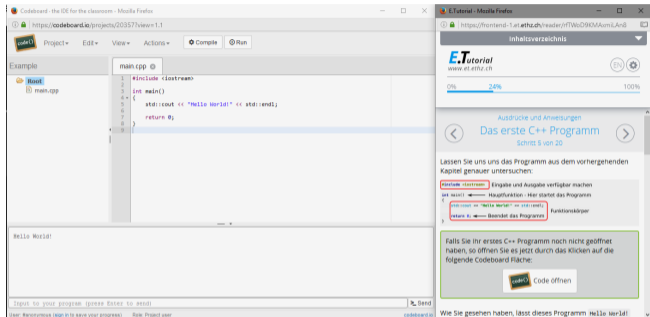
- Übungsblattausgabe am Montag morgen (online)
- Vorlesung am Dienstag
- Vorbesprechung in der folgenden Übung (am Dienstag/Mittwoch)
- StudyCenter (studycenter.ethz.ch)
- Abgabe der Serie spätestens am Montag in der nächste Woche (18:00h)
- Nachbesprechung der Serie in der übernächsten Übung. Feedback zu den Abgaben innerhalb einer Woche nach Abgabe.

Zu den Übungen

- Bearbeitung der wöchentlichen Übungsserien ist also freiwillig, wird aber dringend empfohlen!



Online Tutorial



Zum Einstieg stellen wir ein Online-C++ Tutorial zur Verfügung.
Ziel: Ausgleich der unterschiedlichen Programmierkenntnisse.
Schriftlicher Minitest zur Selbsteinschätzung in der zweiten Übungsstunde.
⇒ Online Tutorial bis nächste Woche durcharbeiten.

Relevantes für die Prüfung

Prüfungsstoff für die Endprüfung schliesst ein

- Vorlesungsinhalt (Vorlesung, Handout) und
- Übungsinhalte (Übungsstunden, Übungsaufgaben).

Prüfung ist schriftlich am Computer.

Es wird sowohl praktisches Wissen (Programmierfähigkeit) als auch theoretisches Wissen (Hintergründe, Systematik) geprüft.

Unser Angebot (VVZ)

- Ihre Programmierübungen werden (halb)automatisch bewertet. Durch Bearbeitung der wöchentlichen Übungsserien kann ein Bonus von maximal 0.25 Notenpunkten erarbeitet werden, der an die Prüfung mitgenommen wird.
- Der Bonus ist proportional zur erreichten Punktzahl von speziell markierten Bonusaufgaben, wobei volle Punktzahl einem Bonus von 0.25 entspricht. Die Zulassung zu speziell markierten Bonusaufgaben hängt von der erfolgreichen Absolvierung anderer Übungsaufgaben ab. Der erreichte Notenbonus verfällt, sobald die Vorlesung neu gelesen wird.

Unser Angebot (Konkret)

- Insgesamt 3 Bonusaufgaben; 2/3 der Punkte reichen für 0.25 Notenbonus für die Prüfung
- Sie können also z.B. 2 Bonusaufgaben zu 100% lösen, oder 3 Bonusaufgaben zu je 66%, oder ...
- Bonusaufgaben müssen durch erfolgreich gelöste Übungsserien freigeschaltet (→ Experience Points) werden
- Es müssen wiederum nicht alle Übungsserien vollständig gelöst werden, um eine Bonusaufgabe freizuschalten
- Details: Kurswebseite, Übungsstunden, Online-Übungssystem (Code Expert)

Akademische Lauterkeit

Wir ermuntern Sie explizit, Lösungsideen und -ansätze mit Ihren Kollegen zu diskutieren. Teamwork ist auch in der Informatik wichtig. Es ist aber insbesondere wichtig, dass Sie aktiv dazulernen und nicht nur reproduzieren. Daher:

Regeln

Sie geben nur eigene Lösungen ab, welche Sie selbst verfasst und verstanden haben. Copy-Paste ist nicht erlaubt, ebensowenig Teamimplementierungen.

Credits

- Vorlesung:
 - Ursprüngliche Fassung von Prof. B. Gärtner und Dr. F. Friedrich
 - Mit Änderungen von Dr. F. Friedrich, Dr. H. Lehner, Dr. M. Schwerhoff
- Skript: Prof. B. Gärtner
- Code Expert: Dr. H. Lehner, David Avanthay und anderen