

# Maturaarbeiten

## Informatik

### Schuljahr 2018/19

- Implementierung eines künstlichen neuronalen Netzwerks zur Erkennung der Augenöffnung beim Menschen
- Motion Capture - Eine Implementierung mit "Processing"
- Raspberry Pi Roboter mit einer Logistikaufgabe: Entwurf, Bau und Programmierung

### Schuljahr 2017/18

- Implementierung eines künstlichen neuronalen Netzwerks zur Gesichtserkennung

### Schuljahr 2016/17

- Reaktionsspiel mit der Programmiersprache "Processing" entwerfen, implementieren und testen
- Programmieren einer professionellen Business-Webseite - Chancen und Grenzen von Programmierertools

### Schuljahr 2015/16

- Die Programmiersprache C++: Erlernen, Anwenden und Vergleichen

### Schuljahr 2014/15

- Gesichtserkennung mit dem Computer: Rückblick und Programmierung
- Android App für ein Computerspiel: Entwurf und Entwicklung
- "Ein Computerspiel mit Hilfe von "Processing" programmieren"
- Bäume und ihre Anwendung in der Informatik

### Schuljahr 2013/14

- Die objektorientierte Programmiersprache Python: Erlernen und anwenden

### Schuljahr 2012/13

- Erstellung eines 3D-Computeranimations-Filmes
- Programmieren fürs iPhone: Entwicklung einer Applikation für die Berechnung von Zeugnisnoten

### Schuljahr 2011/12

- "Music Trainer" - Entwickeln einer Webanwendung zum Üben von musiktheoretischen Grundlagen
- Automatisierte Musikkomposition
- Selbstgeschriebenes Draw-Programm in Java

### Schuljahr 2010/11

- Programm zur Darstellung und Diskussion mathematischer Funktionen

- Roboter mit der Fähigkeit, Rubik's Cube zu lösen: Konstruktion
- Mathematisches Lernprogramm zur Berechnung und Visualisierung von Objekten

#### Schuljahr 2009/10

- Mathematisches Lernprogramm für das Kopfrechnen

#### Schuljahr 2008/09

- Projekt Infoscreen

#### Schuljahr 2007/08

- Experimentieren mit Adobe Flash: Kreation eines virtuellen Anschlagbrettes sowie einer interaktiven Posterausstellung
- Programmierung der Webseite InfoKSS
- Raytracing

#### Schuljahr 2006/07

- Programmierung und Einführung eines OnlineBüchermarktes an der KSS

#### Schuljahr 2005/06

- Programmierung eines 2D-Actionspiels mit DirectX in C++

#### Schuljahr 2003/04

- Computergestützte Unterrichtsmethoden im Ausbildungsbereich

#### Schuljahr 2002/03

- Vergleich der computergestützten Lernmethoden im Aus- und Weiterbildungsbereich