



## Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	EUC Syd
Uddannelse	
Fag og niveau	HTX - Programmering B/C -
Lærer	Christian Bruhn (chb)
Hold	h23hx2v

### Forløbsoversigt (6)

Forløb 1	Introduktion
Forløb 2	Java programmering
Forløb 3	Det binære talsystem
Forløb 4	Github og dokumentation
Forløb 5	OOP
Forløb 6	Eksamensprojekt.

## Førløb 1: Introduktion

<b>Førløb 1</b>	Introduktion
<b>Indhold</b>	<p>Introduktion til Java Binæretal Datatyper Variabler</p> <p>Programmering, Jesper Buch, Systime <a href="https://programmering.systime.dk">https://programmering.systime.dk</a></p> <p>Kap. 1: Udvikling af et program <a href="https://programmering.systime.dk/?id=183">https://programmering.systime.dk/?id=183</a> Kap. 2: Programmeringssprog <a href="https://programmering.systime.dk/?id=152">https://programmering.systime.dk/?id=152</a></p> <p>Noter: Aktiver jeres ibog med denne nøgle: 61686084-878de-542 eller dette LINK</p> <p>Læs kap 1</p>
<b>Omfang</b>	9 lektioner / 9 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasseundervisning og gruppe arbejde

## Forløb 2: Java programmering

<b>Forløb 2</b>	Java programmering
<b>Indhold</b>	<p>Datatyper, herunder primitive og ikke primitive datatyper Variabler og variabelers gyldighedsområde. Betingelser Løkker aritmetiske beregninger</p> <p>Sekventiel programmering Procedural programmering</p> <p>Dokumentation, pseudokode rutediagram</p> <p>Programmering, Jesper Buch, Systime <a href="https://programmering.systime.dk">https://programmering.systime.dk</a></p> <p>Kap. 1: Udvikling af et program Kap 3: Kontrolstrukturer og funktioner Kap 4 Data og operationer Kap 5 Arbejdsgange og dokumentation</p> <p>Supplerende stof: Programmering Kapitel 4 Kapitel 3 Kapitel 2 Kapitel 1</p> <p>Noter: I skal aflevere jeres løsning på github. OGSÅ SELV OM I IKKE VAR TIL TIMEN!! Få hjælp af de andre .... :) Læs kap 2 og 3 om primitive og ikke primitive datatyper. Vi laver opgaverne i timen Primitive og ikke primitive datatyper. Kap 2 og 3 incl opgaver. Afleveres her: <a href="https://classroom.github.com/a/BzzInlqy">https://classroom.github.com/a/BzzInlqy</a> Læs: 3.3 While-løkker <a href="https://programmering.systime.dk/?id=132">https://programmering.systime.dk/?id=132</a> 3.4 For-løkker <a href="https://programmering.systime.dk/?id=167">https://programmering.systime.dk/?id=167</a></p>
<b>Omfang</b>	15 lektioner / 15 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	Klasse undervisning gruppearbejde

### Forløb 3: Det binære talsystem

<b>Forløb 3</b>	Det binære talsystem
<b>Indhold</b>	<p>lektion 1 Bits og Bytes - størrelser og mængder. addition og subtraktion med binære tal</p> <p>lektion 2 binære tal og ASCII tabellen, Logik, sandhedstabeller og Betingelser, Boolesk algebra</p> <p>Supplerende stof: BooleskAlgebraKenMathiasen</p> <p>Noter: se for løkke <a href="https://youtu.be/ybtF4FTr3mA">https://youtu.be/ybtF4FTr3mA</a> og while <a href="https://youtu.be/AV-WB6A3i21w">https://youtu.be/AV-WB6A3i21w</a> 3.3 While-løkker <a href="https://programming.systeme.dk/?id=132">https://programming.systeme.dk/?id=132</a> 3.4 For-løkker <a href="https://programming.systeme.dk/?id=167">https://programming.systeme.dk/?id=167</a> Opgaver: <a href="https://classroom.github.com/a/vM3iUBM3">https://classroom.github.com/a/vM3iUBM3</a> Læs kap 9 og lav opgave 9.4 I finder alt hvad i skal bruge her: <a href="https://classroom.github.com/a/hBCFMNcv">https://classroom.github.com/a/hBCFMNcv</a> Se denne: <a href="https://youtu.be/24Iyjig4a-U0">https://youtu.be/24Iyjig4a-U0</a> Herefter er der opgaver på codingbat LOGIC-1</p>
<b>Omfang</b>	6 lektioner / 6 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	individuelle opgaver

## Forløb 4: Github og dokumentation

<b>Forløb 4</b>	Github og dokumentation
<b>Indhold</b>	<p>Brug af Github til dokumentstyring. Deling og kollaboration i udviklingsarbejdet.</p> <p>Supplerende stof: Kapitel 5</p> <p>Noter: Se vedhæftet fil for github opgave Vi arbejder videre med padel bold point spillet Brug evt: <a href="https://github.com/ChrisBruhn/PadelGameTemplate">https://github.com/ChrisBruhn/PadelGameTemplate</a></p>
<b>Omfang</b>	12 lektioner / 12 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 5: OOP

<b>Forløb 5</b>	OOP
<b>Indhold</b>	<p>Objektorienteret programmering Kapitel 7 <a href="https://programmering.systime.dk/?id=207">https://programmering.systime.dk/?id=207</a></p> <p>Supplerende stof: Kapitel 8 Kapitel 7</p> <p>Noter: Kan i huske vi havde en test før jul?? De rigtige svar er vedhæftet og jeg forventer at i kan det :) Opgave 1 : <a href="https://classroom.github.com/a/3CCniJxr">https://classroom.github.com/a/3CCniJxr</a> Opgave2: <a href="https://classroom.github.com/a/iCKuvHXE">https://classroom.github.com/a/iCKuvHXE</a> husk af aflevere !! resten på <a href="https://codingbat.com/java">https://codingbat.com/java</a> Logic1 og String 1</p>
<b>Omfang</b>	15 lektioner / 15 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	

## Forløb 6: Eksamensprojekt.

<b>Forløb 6</b>	Eksamensprojekt.
<b>Indhold</b>	<p>Her arbejder vi på dit eksamensprojekt. Udvikling af en applikation med et teknisk islet.</p> <p>Supplerende stof: Tro- og loveerklæring Programmering-C-valgfag-vejledning-2017 Kanusha 2 Gymnasieopgavens formalia Guidelines til projektrapporten</p> <p>Noter: Link til Teams Hvis ikke allerede har, så skal I lave og aflevere: Bage Broed: <a href="https://classroom.github.com/a/wUgfC0y6">https://classroom.github.com/a/wUgfC0y6</a> OOP2: <a href="https://classroom.github.com/a/hksw4kvG">https://classroom.github.com/a/hksw4kvG</a> OOP1: <a href="https://classroom.github.com/a/WdHODZ_n">https://classroom.github.com/a/WdHODZ_n</a> Fabrikken: <a href="https://classroom.github.com/a/exWCm5cG">https://classroom.github.com/a/exWCm5cG</a> Betingelser og Forgrening: <a href="https://classroom.github.com/a/ArvaOjVS">https://classroom.github.com/a/ArvaOjVS</a></p>
<b>Omfang</b>	30 lektioner / 30 timer
<b>Væsentligste arbejdsformer</b>	