

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb

Titel 1	Spillerstyring
Indhold	<p>3 moduler hvori C# bliver introduceret som del af Unity. Der blev lært i at og omkring; at skrive kommentar, holde naming convention, skrive simple scripts, variabler og datatyper, interaktionsdesign.</p> <p>2 moduler med en opgave der skulle løses selvstændigt eller i gruppe, derefter overvejelser, skrive kommentar og forholde sig til udviklingsmuligheder idet som de har arbejdet med i dette emne</p>
Omfang	10 lektioner / 5 moduler / 7,5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none">- læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder- rette og tilpasse enkle programmer- anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system- demonstrere systematik i programmeringsprocessen- løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag- anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog- demonstrere viden om fagets identitet og metoder. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none">- programmeringssprog og elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer- programdele og biblioteksmoduler- arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen- abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, enkeltmandsarbejde

Titel 2	Grundlæggende gameplay
Indhold	<p>3 moduler om if-then statements, random value generation, arrays, collision detection, prefabs og instantiation</p> <p>2 moduler med en opgave der skulle løses selvstændigt eller i gruppe, derefter overvejelser, skrive kommentar og forholde sig til udviklingsmuligheder idet som de har arbejdet med i dette emne</p>
Omfang	10 lektioner / 5 moduler / 7,5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - rette og tilpasse enkle programmer - anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog - demonstrere viden om fagets identitet og metoder. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - programmeringssprog og elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer - programdele og biblioteksmoduler - arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen - abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde, pararbejde og enkeltarbejde

Titel 3	Lyd og effekter
Indhold	<p>4 moduler om usability, user experience, if-then statements, effecter, animationer, 3D-modeller</p> <p>2 moduler med en opgave der skulle løses selvstændigt eller i gruppe, derefter overvejelser, skrive kommentar og forholde sig til udviklingsmuligheder idet som de har arbejdet med i dette emne</p>
Omfang	12 lektioner / 6 moduler / 9 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - rette og tilpasse enkle programmer - anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog - demonstrere viden om fagets identitet og metoder. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - programmeringssprog og elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer - programdele og biblioteksmoduler - arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen - abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation. -
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde, pararbejde og enkeltarbejde

Titel 4	Gameplay mechanics
Indhold	4 moduler om matematik, power-ups og for-løkker 1 modul med skrive kommentar og forholde sig til udviklingsmuligheder idet som de har arbejdet med i dette emne
Omfang	10 lektioner / 5 moduler / 7,5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - rette og tilpasse enkle programmer - anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog - demonstrere viden om fagets identitet og metoder. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - programmeringssprog og elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer - programdele og biblioteksmoduler - arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen - abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde, pararbejde og enkeltarbejde

Titel 5	User interface
Indhold	5 moduler om user-interface, herunder menu or score. Usability
Omfang	10 lektioner / 5 moduler / 7,5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - rette og tilpasse enkle programmer - anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog - demonstrere viden om fagets identitet og metoder. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - programmeringssprog og elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer - programdele og biblioteksmoduler - arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen - abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	gruppearbejde, pararbejde og enkeltarbejde

Titel 6	API og eksamensprojekt
Indhold	<p>En kort introduktion i hvad API er og i hvilket omfang det benyttes i dag.</p> <p>Efterfølgende introduktion af eksamensprojektet, hvor elever fik tid til at undersøge hvad de ville arbejde med i deres eksamensprojekt. Herefter igangsættelse af eksamensprojektet</p> <p>Til sidst tid til spørgetime og synopsis</p>
Omfang	<p>2 lektioner / 1 modul / 1,5 timer</p> <p>28 lektioner / 14 moduler / 21 timer</p> <p>8 lektioner / 4 moduler / 6 timer</p>
Særlige fokuspunkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - rette og tilpasse enkle programmer - anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog - demonstrere viden om fagets identitet og metoder. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> - programmeringssprog og elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer - programdele og biblioteksmoduler - arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen - abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, pararbejde og enkeltarbejde