



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	EUC Syd
Uddannelse	vaf
Fag og niveau	Programmering B
Lærer	Christian Bruhn (chb)
Hold	h24hx3proga

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	OOP
Forløb 2	Eksamensprojekt
Forløb 3	Repetition Java
Forløb 4	netværks Chat projekt
Forløb 5	Avancerede program strukturer

Forløb 1: OOP

Forløb 1	OOP
Indhold	Klasser Polymorfi Nedarvning Github Projektstyring med Github test Noter: Vi arbejder videre med Lottospillet
Omfang	13 lektioner / 13 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: bruge programmering til at undersøge et emne eller problemområde, med henblik på ; via programmets funktion - at skabe ny indsigt eller til at løse et problem behandle problemstillinger i samspil med andre fag anvende avancerede konstruktioner i et programmeringssprog redegøre for arkitekturen af programmer på forskellige abstraktionsniveauer, herunder relationen mellem brug og funktion redegøre for simple specifikationsmodeller og realisere disse i simple velstrukturerede programmer samt teste disse rette, tilpasse og udvide avancerede programmer demonstrere viden om fagets identitet og metoder arbejde inkrementelt og systematisk i programmeringsprocessen Kernestof: programmeringssprog og elementer i programmers opbygning, herunder variable, typer, udtryk, kontrolstrukturer, parametrisering/abstraktionsmekanismer, rekursion, polymorfi og algoritmemønstre arkitekturen for programmers interaktion med omgivelserne med henblik på hændelsesstyret interaktion og interaktion mellem systemer generiske programdele og biblioteksmoduler arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen, herunder test og fejlfinding abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Eksamensprojekt

Forløb 2	Eksamensprojekt
Indhold	Supplerende stof: Gymnasieopgavens formalia Kanusha 2 Guidelines til projektrapporten 230822-Vejledning-til-Programmering-B-valgfag Noter: Projektbeskrivelse Problemformulering Detaljeret kravspecifikation Rutediagram mugups eller prototype Skal alt være uploaded på github. For hvert at følgende: projektbeskrivelse problemformulering Krav specifikation Rutediagram Psudokode Gør følgende: opret Issue opret Branch Løs Issue Merge branch! For hvert at følgende: projektbeskrivelse problemformulering Krav specifikation Rutediagram Psudokode Gør følgende: opret Issue opret Branch Løs Issue Merge branch! For hvert at følgende: projektbeskrivelse problemformulering Krav specifikation Rutediagram Psudokode Gør følgende: opret Issue opret Branch Løs Issue Merge branch!
Omfang	21 lektioner / 21 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Repetition Java

Forløb 3	Repetition Java
Indhold	Repetition af java til Processing
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: bruge programmering til at undersøge et emne eller problemområde, med henblik på ; via programmets funktion - at skabe ny indsigt eller til at løse et problem rette, tilpasse og udvide avancerede programmer demonstrere viden om fagets identitet og metoder arbejde inkrementelt og systematisk i programmeringsprocessen Kernestof: programmeringssprog og elementer i programmers opbygning, herunder variable, typer, udtryk, kontrolstrukturer, parametrisering/abstraktionsmekanismer, rekursion, polymorfi og algoritmemønstre arkitekturen for programmers interaktion med omgivelserne med henblik på hændelsesstyret interaktion og interaktion mellem systemer generiske programdele og biblioteksmoduler arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen, herunder test og fejlfinding abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation
Væsentligste arbejdsformer	individuelt og i grupper

Forløb 4: netværks Chat projekt

Forløb 4	netværks Chat projekt
Indhold	Et udviklings projekt hvor vi laver et chat-program som kører over netværket.
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: bruge programmering til at undersøge et emne eller problemområde, med henblik på ; via programmets funktion - at skabe ny indsigt eller til at løse et problem behandle problemstillinger i samspil med andre fag anvende avancerede konstruktioner i et programmeringssprog redegøre for arkitekturen af programmer på forskellige abstraktionsniveauer, herunder relationen mellem brug og funktion redegøre for simple specifikationsmodeller og realisere disse i simple velstrukturerede programmer samt teste disse rette, tilpasse og udvide avancerede programmer demonstrere viden om fagets identitet og metoder arbejde inkrementelt og systematisk i programmeringsprocessen Kernestof: programmeringssprog og elementer i programmers opbygning, herunder variable, typer, udtryk, kontrolstrukturer, parametrisering/abstraktionsmekanismer, rekursion, polymorfi og algoritmemønstre arkitekturen for programmers interaktion med omgivelserne med henblik på hændelsesstyret interaktion og interaktion mellem systemer generiske programdele og biblioteksmoduler arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen, herunder test og fejlfinding abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation
Væsentligste arbejdsformer	Gruppe

Forløb 5: Avancerede program strukturer

Forløb 5	Avancerede program strukturer
Indhold	Vi løser en krimi gåde vha Noder. Rekursion til gennemløb af lister.
Omfang	Ingen lektioner
Særlige fokuspunkter	Fagmål: bruge programmering til at undersøge et emne eller problemområde, med henblik på i via programmets funktion - at skabe ny indsigt eller til at løse et problem behandle problemstillinger i samspil med andre fag anvende avancerede konstruktioner i et programmeringssprog redegøre for arkitekturen af programmer på forskellige abstraktionsniveauer, herunder relationen mellem brug og funktion redegøre for simple specifikationsmodeller og realisere disse i simple velstrukturerede programmer samt teste disse rette, tilpasse og udvide avancerede programmer demonstrere viden om fagets identitet og metoder arbejde inkrementelt og systematisk i programmeringsprocessen Kernestof: programmeringssprog og elementer i programmers opbygning, herunder variable, typer, udtryk, kontrolstrukturer, parametrisering/abstraktionsmekanismer, rekursion, polymorfi og algoritmemønstre arkitekturen for programmers interaktion med omgivelserne med henblik på hændelsesstyret interaktion og interaktion mellem systemer generiske programdele og biblioteksmoduler arbejdsgange og systematik i programmeringsprocessen, herunder test og fejlfinding abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation
Væsentligste arbejdsformer	grupper