

Undervisningsplaner 2022-23

Klassetrin: 2.g + 3.g

Fag: Programmering C

Oversigt over forløb

Titel 1	Grundlæggende HTML og CSS
Titel 2	Basal programmering
Titel 3	Versionsstyring
Titel 4	Projekt: Computerspil
Titel 5	Eksamensprojekt

Titel 1	Grundlæggende HTML og CSS
tidsperiode	August / september
Litteratur	<p>Arbejde med opbygning af en web side i HTML. Introduktion til styling og layout af websider vha CSS.</p> <p>Tutorials https://www.w3schools.com/html/</p> <p>Reference over de forskellige tags: https://www.w3schools.com/tags/default.asp</p> <p>HTML Video kursus (På dansk) https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/HTML/oversigt_html.php</p> <p>Installation af værktøjer</p> <p>VS Code https://code.visualstudio.com/</p> <p>CSS intro https://www.w3schools.com/css/</p> <p>CSS grid garden https://cssgridgarden.com/</p> <p>CSS Video kursus (På dansk) https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/CSS/oversigt_css.php</p>
Andre aktiviteter	Introduktion til værktøjer

Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> - læse enkle programmer og redegøre for deres funktionsmåde og anvendelsesmuligheder - rette og tilpasse enkle programmer
-------------	--

Titel 2	Basal Programmering
Tidsperiode	September - december
Litteratur	<p>Introduktion til basale programmerings begreber og konstruktioner, vha. diverse øvelser.</p> <p>Automate the Boring Stuff with Python - Al Sweigart https://automatetheboringstuff.com/</p> <p>Python – w3schools https://www.w3schools.com/python/</p> <p>VS Code https://code.visualstudio.com/</p>
Andre aktiviteter	
Faglige mål	<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 - løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program bl.a. i samspil med andre fag - anvende grundlæggende konstruktioner i et programmeringssprog

Titel 3	Versionsstyring
Tidsperiode	September / oktober
Litteratur	<p>Vi lærer at arbejde med versionsstyring af kildekode og deling af kode vha. git og github.</p> <p>Dette gøres ved at lave en webside som opdateres og deles via github pages.</p> <p>Github for poets – (coding train tutorial) https://www.youtube.com/playlist?list=PLRqwX-V7Uu6ZF9C0YMKuns9sLDzK6zoiV</p> <p>Github pages https://pages.github.com/</p> <p>Markdown cheatsheet https://github.com/adam-p/markdown-here/wiki/Markdown-Cheatsheet</p> <p>Git https://git-scm.com/downloads/</p>

	<p>Git dokumentation (book) https://git-scm.com/book</p> <p>VS Code https://code.visualstudio.com/</p> <p>Using Version Control in VS Code https://code.visualstudio.com/docs/editor/versioncontrol</p>
Andre aktiviteter	
Faglige mål	<ul style="list-style-type: none"> - rette og tilpasse enkle programmer - demonstrere systematik i programmeringsprocessen - demonstrere viden om fagets identitet og metoder.

Titel 4	Projekt: Computerspil
Tidsperiode	Januar / februar
Litteratur	<p>Eleverne udvikler deres eget computerspil.</p> <p>For at kunne lave spillet bruges disse koncepter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Betingelser • Logiske operatører • Løkker • Funktioner • Objekter • Arrays
Andre aktiviteter	
Faglige mål	<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.

Titel 5	Eksamensprojekt
Tidsperiode	Marts - maj
Litteratur	Eleverne laver eksamensprojekter i grupper.
Andre aktiviteter	

Faglige mål	<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 programmeringsprocessenløse 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.
-------------	--