

Undervisningsbeskrivelse

Stamoplysninger til brug ved prøver til gymnasiale uddannelser

Termin	Maj-juni skoleåret 2020/21
Institution	VID Gymnasier HTX
Uddannelse	HTX
Fag og niveau	Programmering C
Lærer(e)	Klavs Skjold Øster
Hold	htxproC320

Oversigt over gennemførte undervisningsforløb

<u>Titel 1</u>	C# Console Application
<u>Titel 2</u>	Projekt - Kryds og bolle (Console Application)
<u>Titel 3</u>	C# WindowsForm Application
<u>Titel 4</u>	Projekt - En masse spørgsmål til professoren (WindowsForm Application)
<u>Titel 5</u>	Eksamensprojekt

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 1	C# Console Application
Indhold	<p>Grundlæggende om programmering i C# Console Application, herunder</p> <ul style="list-style-type: none"> • C# sproget • Variabler • Kontrolstrukturer • Arrays • Metoder • Klasser • Tilfældighed
Omfang	16 lektioner
Særlige fokus-punkter	<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. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmeringssprog. • elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer. • programmers regelbundne opførsel ud fra programmets enkelte elementer. • programmers interaktion med omgivelserne. • programdele og biblioteksmoduler
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, skriftligt arbejde

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 2	Projekt - Kryds og bolle (Console Application)
Indhold	-
Omfang	6 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • redegøre for programmering som planlægning af en computers aktiviteter, herunder interaktion med omgivelserne. • anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system. • demonstrere kreativitet og systematik i programmeringsprocessen. • løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmeringssprog. • elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer. • programmers regelbundne opførelse ud fra programmets enkelte elementer. • programmers interaktion med omgivelserne. • programdele og biblioteksmoduler. • arbejdsgange i programmeringsprocessen. • abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt projektarbejde, skriftligt arbejde.

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 3	C# WindowsForm Application
Indhold	-
Omfang	15 lektioner
Særlige fokus-punkter	<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. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmeringssprog. • elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer. • programmers regelbundne opførelse ud fra programmets enkelte elementer. • programmers interaktion med omgivelserne. • programdele og biblioteksmoduler
Væsentligste arbejdsformer	Gruppearbejde, skriftligt arbejde

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 4	Projekt - En masse spørgsmål til professoren (WindowsForm Application)
Indhold	-
Omfang	14 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • redegøre for programmering som planlægning af en computers aktiviteter, herunder interaktion med omgivelserne. • anvende eksisterende programdele og biblioteksmoduler i arbejdet med at programmere et fungerende system. • demonstrere kreativitet og systematik i programmeringsprocessen. • løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmeringssprog. • elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer. • programmers regelbundne opførsel ud fra programmets enkelte elementer. • programmers interaktion med omgivelserne. • programdele og biblioteksmoduler. • arbejdsgange i programmeringsprocessen. • abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt projektarbejde, skriftligt arbejde.

[Retur til forside](#)

Beskrivelse af det enkelte undervisningsforløb (1 skema for hvert forløb)

[Retur til forside](#)

Titel 5	Eksamensprojekt
Indhold	-
Omfang	31 lektioner
Særlige fokus-punkter	<p>Faglige mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • redegøre for programmering som planlægning af en computers aktiviteter, herunder interaktion med omgivelserne. • 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 kreativitet og systematik i programmeringsprocessen. • løse en enkel problemstilling gennem udviklingen af et program. <p>Kernestof:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmeringssprog • elementer i programmeringssprogets opbygning såsom data- og kontrolstrukturer. • programmers regelbundne opførelse ud fra programmets enkelte elementer. • programmers interaktion med omgivelserne. • programdele og biblioteksmoduler. • arbejdsgange i programmeringsprocessen. • abstrakte programmeringsbeskrivelser og dokumentation.
Væsentligste arbejdsformer	Individuelt projektarbejde, skriftligt arbejde.

[Retur til forside](#)