



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2025
Institution	College360
Uddannelse	vaf
Fag og niveau	Programmering B
Lærer	Gorm Drachmann (gd)
Hold	htx3x24

Forløbsoversigt (5)

Forløb 1	Databaseforbindelse med hjemmeside og Unity
Forløb 2	Før eksamensopgave 1
Forløb 3	Før eksamensopgave 2
Forløb 4	Eksamensprojekt
Forløb 5	Eksamens forberedelse

Forløb 1: Databaseforbindelse med hjemmeside og Unity

Forløb 1	Databaseforbindelse med hjemmeside og Unity
Indhold	Kobling af database til webside Mindre del i Unity Noter: WEB - Lav tabel med katte. Se felt 105 i overordnet dokument. Se videoer i felterne 107-110. WEB lektier : I jeres kattekillings tabel skal I have styr på følgende SQL udtryk Select, select Distinct, Where, Order by, And, Or, Not, Insert Into, Update, Delete, Min and Max, Count, Sum, Avg I kan finde dem i W3 school - søg på SQL W3 - se videoer for felterne 109-112 Lektier WEB Se til og med 10 minut af videoen og lav og afprøv koden. Web people - se (og gør som i video) video til og med 55 minutter henne (fordi der er gået 3 uger siden sidst) Vær klar med din computer - ha den evt opladet. Unity folk - have styr på følgende videoer Struktur og opbygning af db https://www.youtube.com/watch?v=wR0jg0eQsZA lidt om datatyper - Nic-eToknow - brug gerne nvarchar https://www.youtube.com/watch?v=F1ueYw5Z-Zus&ab_channel=RCTECHLIFE Hej Til Unity - I skal Se videoerne: - Relationer - men ikke konkret: https://www.youtube.com/watch?v=h8IWmmxlyS0 - Oversigt over relation mellem tabellerne : https://fmhelp.filemaker.com/help/18/fmp/en/index.html#page/FMP_Help/one-to-many-relationships.html - ER relationer - 1 https://www.youtube.com/watch?v=QpdhBUYk7Kk&ab_channel=Lucidchart - ER relationer - 2 https://www.youtube.com/watch?v=-CuY5ADwn24&ab_channel=Lucidchart Her til sidst, så gør og lav som I min video: Gorms video - opret Database med relationer 1-M og M-M https://www.youtube.com/watch?v=XbjQpQIXNB8 Til i dag skal hver i sær lave en database med minimum 2 tabeller der har en relation sammen - det skal være en en-til-mange relation.
Omfang	31 lektioner / 23.25 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 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	Tavler, video og opgaver.
-------------------------------	---------------------------

Forløb 2: Før eksamensopgave 1

Forløb 2	Før eksamensopgave 1
Indhold	Arbejder med selvstændigt projekt i web og unity Noter: Unity - Til i dag. Lav 2 tabeller. Begge tabeller skal have primary key. En tabel skal have en foreign key. En af tabellerne skal have en foreign key. Begge tabeller skal laves i en relation. Den ene tabel skal hedde Delebil. Den anden tabel skal hedde Person. En person kan være med i EN Delebil - en delebil kan have MANGE personer. Lav en til mange relation. Brug mindst følgende SQL kommandoer "Insert Into, Update, Delete, Min" - se evt. W3 school. VI laver evaluering i dag - se fil under fag i ressourcer Opstart af nyt projekt Lektier til i dag https://www.youtube.com/watch?v=y5gffcwds0&t=5s
Omfang	22 lektioner / 16.5 timer
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 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 3: Før eksamensopgave 2

Forløb 3	Før eksamensopgave 2
Indhold	Før eksamensopgave 2 Et selvvalgt projekt i web og spilprogrammering. Noter: Lektier til i dag Unity - se video https://www.youtube.com/watch?v=krb-H8Md9y0U WEB . se https://www.youtube.com/watch?v=y5gffcwds0 Begge hold - I skal have fundet ud af hvad I vil lave af projekt til i dag Læs min besvarelse for opgaven "Før eksamensopgave 1" igennem til i dag - jeg har givet jer feedback på opgaven.
Omfang	30 lektioner / 22.5 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 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 4: Eksamensprojekt

Forløb 4	Eksamensprojekt
Indhold	Elevernes selvstændige eksamensprojekt Eleverne er opdelt i Spilprogrammering og Webprogrammering - begge med forbindelse til Database. Noter: Lektier: Viktor forbereder en præsentation i dag af sin kode. Det skal I også gøre med jeres egen kode. Når vi har hørt Viktors præsentation, så vil I skulle snakke kode i grupper. Det er vigtigt, at I lærer at snakke kode. Sarah laver en fremlæggelse i dag og snakker i kode :) Se mine svar til jeres aflevering "Før eksamensopgave 2"- find 3 ting I vil gøre bedre næste gang - altså jeres eksamensopgave.
Omfang	30 lektioner / 22.5 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 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 5: Eksamens forberedelse

Forløb 5	Eksamens forberedelse
Indhold	Noter: Unity: På studieplus under faget og eksamen ligger et ZIP projekt hvor databaseforbindelsen virker. Unzip projektet og åben projektet via Unity HUB ved at trykke på ADD knappen. Tjek om projektet virker.
Omfang	12 lektioner / 9 timer
Særlige fokuspunkter	Fagmål: - 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 - 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	