

# JavaScript ohjelmointi

## *Kaikkea kesään*

MARGIT TENNOSAARIN MATERIAALISTA  
LAURA JÄRVISEN MUOKKAAMA

# Pannukakku 3

- Tehtävänumero löytyy nyt GitHubista viikolta 9.
- Palautus ItsLearngiin, kolme vaihtoehtoa tavalle.

# *Kesäprojektit 1 ja 2*

*Jotta syksyllä ei tarvitse aloittaa kaikkea alusta*

# Frontend Mentor

- Tee **ainakin yksi** vapaavalintainen haaste Frontend Mentor - sivustolta.
- Lisää tämä portfolioosi myös!
- Palautus myös ItsLearningiin.

# Vaihtoehto FM:lle

- Githubissa löytyy vaihtoehtoja, jos Frontend Mentor ei innosta.
- Jos teet jonkun projektin, lisää tämä portfolioosi!
- Jos teet sertifikaatin, lisää tämä CV:hen tai LinkedIn-profiiliin.
- Palautus myös ItsLearningiin.

# *Miten esitellä omia taitoja?*

*GitHub oman osaamisen todisteena*

# Commitit

- Tee committeja usein, useamman kerran päivässä.
- Yksi commit - yksi tarkoitus
- Hyvät, selkeät viestit

# Commit-viestit

- Käytä imperatiivimuotoa: *Add user authentication* ei “Added” tai “Adding”.
- Vältä turhia ja epäselviä viestejä
  - Ei *update* tai *misc changes*.
  - Jos on vaikea mahduttaa kaikkea samaan commit viestiin → commitoit liian harvoin
- Muista myös **push**

# README.md

- Rekrytoijat katsovat README-tiedoston ennen koodia.
- Otsikko ja lyhyt kuvaus
  - Projektin nimi + 1–2 lauseen tiivistelmä: mitä se tekee ja miksi.
  - Demo/Kuvakaappaukset
  - Linkki live-demoon tai GIF/screenshot, joka havainnollistaa sovelluksen toiminnallisuutta.
- Hyödynnä MarkDown -muotoilumahdollisuuksia.
- Jos projekt on saanut vaikutteita jonkun muun projektista tai projektipromptista, merkitse lähteet.

# README.md

- Juniorina esittele myös **mitä olet projektissa oppinut**. Näin repon tarkastelija tietää pitäisikö tässä arvioda CSS-taitoja vai monimutkaisempaa tiedon kuljetusta JavaScriptin avulla.
- Voit pyytää tekoonlyltä apua README:n tekemiseen.
- Tekoonlystä puheenollen, jos olet tehnyt jotain tekoonlyllä, kerro mitä. Hyvä merkitä tämä myös koodiin kommentteina. Tästä lisää...

# AI-koodin merkitseminen: Miten

- Käytä esimerkiksi selkeitä “AI-GENERATED START” / “AI-GENERATED END” -kommentteja.
- Metatiedot: Merkitse @generatedBy, päivämäärä ja/tai AI-mallin nimi.
- Voit pyytää käyttämääsi tekoälyä generoimaan nämä puolestasi!

# AI-koodin merkitseminen: miten

```
const validUsers = users.filter(u => u && u.id);

// === AI-GENERATED START ===
// @generatedBy: ChatGPT, 2025-05-20
// Tämä lohko luo yksinkertaisen tilastoyhteenvedon ikä- ja sukupuolijakaumasta
const stats = validUsers.reduce(
  (acc, user) => {
    const { age, gender } = user;
    acc.total++;
    if (age < 18) acc.minor++;
    else acc.adult++;
    acc.gender[gender] = (acc.gender[gender] || 0) + 1;
    return acc;
  },
  { total: 0, minor: 0, adult: 0, gender: {} }
);
// === AI-GENERATED END ===

|
return {
  count: validUsers.length,
  summary: {
    minors: stats.minor,
```

# AI-koodin merkitseminen: Miksi

- Rehellisyys ja läpinäkyvyys
- Oman osaamisen korostaminen
- Voit keskittyä esim. työhaastattelussa niihin ratkaisuihin ja teknologioihin, joita olet oikeasti implementoinut. Niihin, joista osaat puhua.
- Yritykset arvostavat eettistä asennetta ja vastuullista teknologian käyttöä.
- Monissa organisaatioissa on jo linjauksia tai ohjeita AI-työkalujen käytöstä. Näin osoitat, että osaat jo ottaa tämän huomioon.

# *Aikataulu projekteille*

*Mitä arvosanoja saa ja milloin?*

# Palauta tehtävät viimeistään 8.8.

- Saa palauttaa jo aiemmin.
- Jos palautat pannukakkutehtävän ennen helatorstaita, saatat saada siitä arvosanan jo ennen kesää.
- Opetus jatkuu 11.8. uusilla sisällöillä.

# Jos opinnot ovat edenneet

- Saat ennen kesää opinnoista merkinnän “O”

O Oppiminen etenee suunnitelman mukaan

O+ Oppiminen etenee erinomaisesti

S Oppimistavoitteet saavutettu

S+ Oppimistavoitteet saavutettu erinomaisesti

S- Oppimistavoitteet saavutettu ohjattuna

- Kesäprojektiin ja pannukakku 3 palauttamisen jälkeen saat JavaScript kurssista merkinnän “S”

# Jos opinnot eivät ole edenneet

- Eli jos et ole ollut paikalla tai kirjautunut järjestelmiin
- Saat ennen kesää opinnoista merkinnän “O”

O-- Oppiminen ei etene

O- Oppiminen etenee heikosti

ES Kaikkia oppimistavoitteita ei saavutettu

- Jos kesäprojektit ja pannukakku 3 jäävät palauttamatta, saat JavaScript kurssista merkinnän “ES”
- ES-merkintä on aihe opintojen edistymisen seuraamiselle ja mahdollisesti erottamisprosessin käynnistämiselle.

*Mistä apua ja tukea?*

# Kysy kaverilta

- Kysy apua opiskelukavereiltä Slackissä ja/tai Discordissa
- Muita auttaessa oppii itsekin paremmin

# Tehkää yhdessä!

- Sopikaa koodaustreffejä esim. kirjastoon
- Koodailkaa samaan aikaan etänä - Slackin Huddle on tähän erinomainen
- Asettakaa tavoitteita yhdessä ja olkaa tilivelvollisia toisilleen
- Mieti miten palkitset itseäsi tavoitteiden toteutumisesta
- Mieti millä muilla tavoilla saat pidettyä rutiinia yllä

# Ongelmaa koneen kanssa?

- Helpdesk@bc.fi auttaa myös kesällä

# Kysyttää opinnoista ja tuista?

- Opintotoimisto@bc.fi auttaa myös kesällä

# Muista myös LinkedInLearning

- Jos lisenssin aktivoimisen kanssa on ongelmaa kysy Lauralta asiasta NYT.

# Saako kesällä tehdä muutakin kuin vain koodata?

- Kyllä saa ja pitääkin.
- Keskity vahvistamaan keväällä opeteltua, ei kannata ahmia roppakaupalla uusia teknologioita ja kieliä.