w

Plan 1.

Lage en login side som lagrer informasjon i en database, der etter krypterer man passordene og keyen for å dekryptere er passordet kanskje

Du kan bruke inteliji til å kjøre databasen.

Steg:

1. finn en kode og legg til databaser i inteliji
2. krypter passordet i databasen

Plan 2

Lær deg python

Lag ett spill

Lag ett spill hvor du velger mellom to forskjellige tekst, som velger hvor du går, også kan du møte forskjellige fiender kanskje også kanskje du møter en handels mann som du kan oppgradere karakteren din. Spillet skal ikke ha noe visuals bare tekst.

Kompetansemål

Utvikling

1. vurdere fordeler og ulemper ved ulike programmeringsspråk og velge og anvende  
   relevante programmeringsspråk og algoritmer i eget arbeid
2. anvende relevant testmiljø og utføre testing tilpasset IT-løsningen som utvikles

Drift

1. planlegge og dokumentere arbeidsprosesser og IT-løsninger
2. utforske trusler mot datasikkerhet og gjøre rede for dagens trusselbilde og hvordan  
   truslene kan påvirke en åpen samfunnsdebatt og tilliten til demokratiet

Brukerstøtte

1. utøve brukerstøtte og veilede i relevant programvare
2. feilsøke og rette feil ved hjelp av feilsøkingsstrategier og relevante rammeverk

w