

Programmering, grundkurs pgk

Föreläsningsanteckningar pgk (EDAA45)

Björn Regnell

Datavetenskap, LTH

Lp1-2, HT 2016

1 Introduktion

2 Kodstruktur

1 Introduktion

- Om denna kurs
- Meddelande från [Code@LTH](#)

2 Kodstruktur

Om denna kurs

Vad och hur?

■ *Vad* ska du lära dig?

- Grundläggande principer för programmering
⇒ Inga förkunskaper i programmering krävs!
- Konstruktion av (enkla) algoritmer
- Tänka i abstraktioner
- Imperativ och objektorienterad programmering
- Programspråket Java
- Utvecklingsmiljön Eclipse: implementera, testa, felsöka

■ *Hur* ska du lära dig?

- Genom praktiskt eget arbete: **Lära genom att göra!**
- Genom studier av kursens teori: **Skapa förståelse!**
- Genom samarbete med dina kurskamrater: **Gå djupare!**

Meddelande från **Code@LTH**

1 Introduktion

2 Kodstruktur

- Att göra denna vecka
- Algoritmer

Resurstider och Labbar

- Laborationer är **obligatoriska**.
Ev. sjukdom måste anmälas **före** till kursansvarig!
- Resurstiderna hade närvaro på endast ca. 50%.
Varför?

Att göra i Vecka 1: Fatta kodstruktur

- 1 Läs följande kapitel i kursboken:
2.1-2.6, 4, 5.4, 7.2, 7.5-7.6, 7.8-7.9
Begrepp: algoritm, pseudokod, abstraktion, oändlig loop, while-sats, for-sats, paket, import, referensvariabel, objekt, referenstilldelning, referenslikhet
- 2 Gör övning 2: Paket, kodfiler, och dokumentation
- 3 OBS! Ingen lab denna vecka
- 4 Träffas i samarbetsgrupper och hjälp varandra att förstå
- 5 Gör klart **samarbetskontrakt** och visa för handledare på resurstid
- 6 **Koda på resurstiderna** och få hjälp och tips!
Varför var de så få kom kom till resurstiderna vecka 1?

Vad är en algoritm?

En **algoritm** är en sekvens av instruktioner som beskriver hur man löser ett problem

Exempel:
matrecept

Vad är en algoritm?

En **algoritm** är en sekvens av instruktioner som beskriver hur man löser ett problem

Exempel:

matrecept

uppdatera highscore i ett spel

...

XX