

Status ved start af seminar 3

- **Det ser ud til at alle yder en flot og entusiastisk indsats**
 - Det er en fornøjelse – bliv ved med det
 - For nogle er det svært, men fat fod mod – pludselig begynder I at se sammenhængen
- **I de næste uger er der ikke ret meget nyt stof at læse**
 - Mange af jer vil have **stort udbytte** af at læse de første kapitler en gang til, således at begreberne og terminologien kommer helt på plads
 - Har I fået set videoerne – de er lige så vigtige som bogen
- **Fravær må højst være 25 %
(dvs. 2 ud af de 8 heldagsseminarer)**
 - Ellers udvidet mundtlig eksamen
+ 6-dages skriftlig prøve med masser af programmering
- **Er der nogen der har tænkt over,
hvorfor der er en fugl uden på BlueJ bogen?**
 - Det er en en bluejay (blå skovskade)



Generelt

- **I bør benytte webboardet meget mere**
 - Det er en let måde at komme videre, hvis man er gået i stå
- **I bør ikke dele opgaverne imellem jer, så en løser den ene opgave, mens makkeren løser den anden opgave**
 - I sparer lidt tid, men I får ikke så megen træning i at programmere
 - Det betyder, at I får sværere ved de senere mere komplekse opgaver
- **I må ikke plagiere hinandens opgaver (heller ikke en enkelt metode)**
 - Plagiering betyder, at man ikke får det obligatoriske program godkendt, og derfor skal til den udvidede eksamen i august (læs vigtig meddelelse og webside om plagiering)
 - Vi bruger avancerede værktøjer til afsløring af plagiering

Afleveringsopgaver

- **Genaflevering af afleveringsopgaver**

- I begyndelsen kræver instruktorerne ofte genaflevering for små mangler
- Det er den nemmeste og hurtigste måde, at få lært jer god programmeringsskik
- Genaflevér så hurtigt som muligt – så I ikke kommer bagefter
- Læs instruktorens feedback til jer og forsøg så at udbedre alle de fejl og mangler, som han har påpeget
- Alle afleveringsopgaver skal være godkendt, for at I kan gå til køreprøven den 15. marts
- Husk Quizzerne (de er også en del af det obligatoriske program)

Webboard og fejlmeddelelser

- **Brug webboardet**

- Det er under halvdelen af jer, der bruger webboardet
- I andre er også yderst velkomne (man kan poste anonymt)
- Vi bestræber os på at svare inden for få timer (ofte minutter)
- Ekstra bemanding op til afleveringsfrister (dog kun til 22.00)
- Webboard spørgsmål bør være så præcise som muligt (så får I bedre svar)
- Alle spørgsmål stilles via webboardet (ikke mail) – så kan andre også få glæde af svarene, og vi kan bedre overskue, hvad der er blevet svaret på
- Hvis I ikke får svar inden for rimelig tid, så spørg igen – vi kan godt overse et spørgsmål i farten
- Læs gerne svarene på de andres spørgsmål

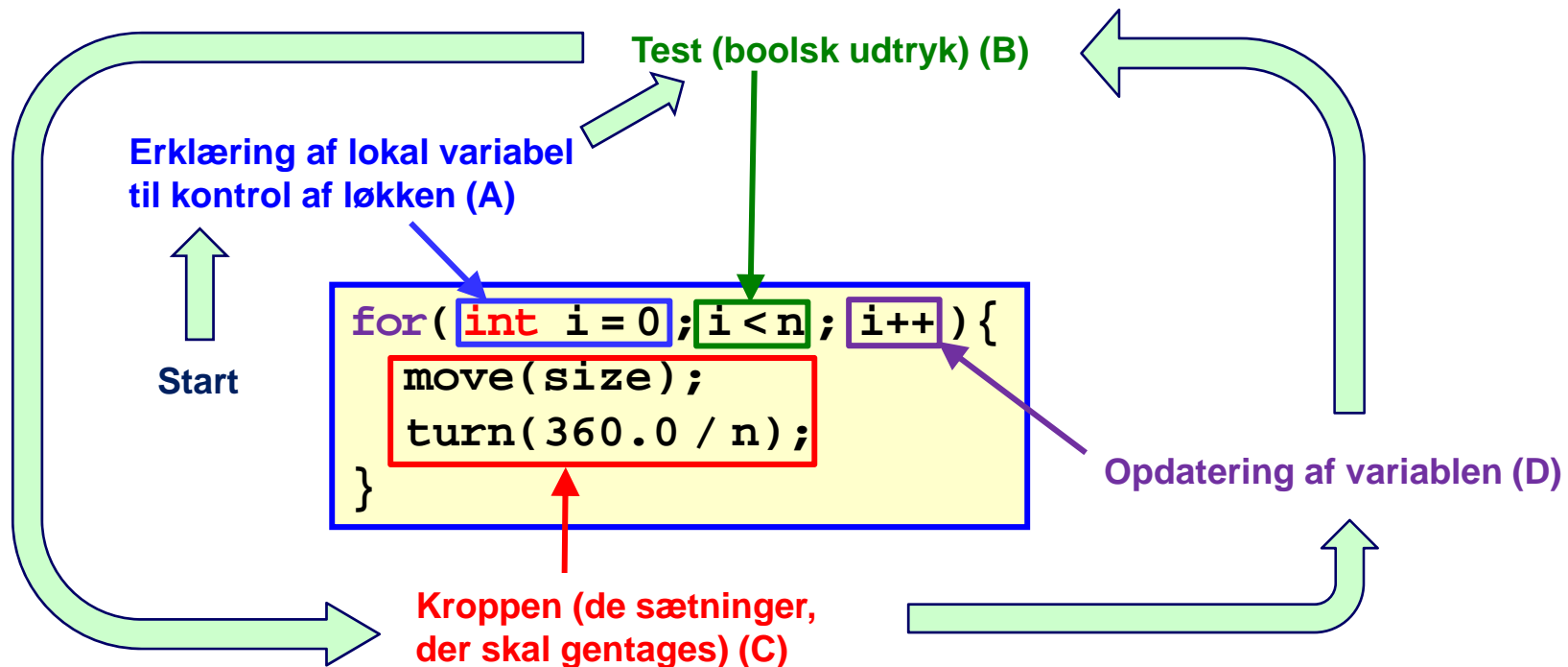
- **Fejlmeddelelser**

- Læs fejlmeddelelsen omhyggeligt – specielt, hvis den er lidt knudret
- Se den gule highlighting af, hvor fejlen forekommer
- Jo oftere i oversætter jeres kode, jo lettere er det at finde ud af, hvor fejlen opstod

Ting fra Quiz 2

- **Hvilken access modifier skal metoder normalt have?**
 - public (med mindre der er tale om en metode, der kun skal bruges i den pågældende klasse)
- **Hvad er r i koden `Random r = new java.util.Random();`**
 - Objektreference (dvs. pegepind til et Random objekt)
- **Objektreferencen p peger på et Person objekt. Skriv metodekald til metoderne `getName` og `setName` i det objekt, som p peger på**
 - - `p.getName();`
 - - `p.setName("Peter");`
- **Mange af jer skriver, at løkker er svære**
 - Derfor gennemgår vi dem nu en ekstra gang

for løkke



- **Kroppen gentages så længe den boolske betingelse er opfyldt**
 - I dette tilfælde gentages **move** og **turn** operationerne **n** gange, hvorved man tegner en ligesidet n-kant

while og do-while løkke

Erklæring af lokal variabel
til kontrol af løkken

Test (boolsk udtryk)

Kroppen (de sætninger,
der skal gentages)

Opdatering af variabelen
(er nu en del af kroppen)

```
int i = 0;
while (i < n) {
    move(size);
    turn(360.0 / n);
    i++;
}
```

**Kroppen gentages så længe den
boolske betingelse er opfyldt**

- I dette tilfælde gentages **move** og **turn** operationerne **n** gange, hvorved man tegner en ligesidet n-kant

Erklæring af lokal variabel
til kontrol af løkken

Kroppen (de sætninger,
der skal gentages)

Opdatering af variabelen
(er nu en del af kroppen)

Test (boolsk udtryk)

```
int i = 0;
do {
    move(size);
    turn(360.0 / n);
    i++;
} while (i < n)
```

**Ligner while løkken, men kroppen
udføres nu før testet**

- Det betyder, at kroppen altid udføres mindst én gang

Sammenligning af de tre slags løkker

- **Hvilken løkke skal man vælge**
 - for løkker bruges, når man på forhånd ved, hvor mange gange løkken skal gennemløbes
 - De to andre slags løkker er mere fleksible, men her skal man selv huske at erklære, initialisere og opdatere variabelen
- **Om lidt skal vi støde på en fjerde slag løkke, som kaldes en for-each løkke**

Så er det jeres tur

- **Har I forslag til forbedringer eller ting, som I gerne vil have gjort anderledes?**
 - Det er nu, I skal komme op med de ting der irriterer og generer jer
 - Ellers fortsætter vi i "samme spor" som hidtil