

Forløb af eksamen i I4GUI

*Education comes from within; you get it by
struggle and effort and thought.*

Napoleon Hill

24 timers opgaven

- Frigives på den digitale eksamens platform kl. 9.00 den dag som står i eksamensplanen som studieservice ligger på Blackboard
- Besvarelsen skal uploades til den digitale eksamens platform **før** kl. 9.00 den efterfølgende dag
 - Ved for sent aflevering (1 sekund er nok) så kræves der en dispensation fra studienævn, før en du kan gå til den mundtlige eksamen
- Det som skal afleveres er **en zip-fil indeholdende din Visual Studio solution**
 - (web-opgaver behøver ikke at være lavet i Visual Studio)

Forløb af eksamen:

- Der er afsat 15 min. til den mundtlige eksamination!
 - 20 min i alt
- Du starter med at fortælle lidt om hvad du har lavet, samtidig med at du **demonstrerer programmet** – varighed max 5 min
 - jeg har installeret programmet på min pc, men du bør også have det klar på din egen PC i tilfælde af problemer med at køre det på min
- Dernæst forklarer du **hvordan** programmet er lavet, og hvilke tanker du har gjort dig i den forbindelse
- Under din fremlæggelse vil censor og eksaminator afbryde dig med spørgsmål
- Ofte vil censor og/eller eksaminator også stille nogle spørgsmål til teorien i I4GUI
- Husk projektoren typisk har en maks. opløsning på typisk 1200 x 800 eller 1024 x 768.

LÆRINGSMÅL

HUSK eksamen går ud på at vise at du har nået kursets mål!

Læringsmål

- **Redegøre** for principperne i .Net frameworket og dets overordnede arkitektur samt beskrive og anvende programmeringssproget C#.

Læringsmål

- **Design og implementere** programmer med en grafisk brugergrænseflade til Microsoft Windows platformen med brug af .Net frameworket, Windows Presentation Foundation og programmeringssproget C#.

Læringsmål

- **Anvende** kontroller til opbygning af både modale og modeless dialoger, samt kunne anvende de forskellige layout panels.

Læringsmål

- **Anvende** WPF's faciliteter til tegning af 2D grafik samt visning af billeder.

Læringsmål

- **Anvende** styles og ressourcer.

Læringsmål

- **Anvende** .Net frameworkets faciliteter til persistering af applikation- og brugerindstillinger samt til persistering af data i filer.

Læringsmål

- **Anvende** data binding til at sammenknytte data i modellaget med deres præsentation i viewlaget.

Læringsmål

- **Redegøre** for WPF's faciliteter til kommunikation mellem baggrundstråde og GUI-tråden i flertrådede programmer.

Læringsmål

- **Redegøre** for arkitekturen for en Webapplikation.

Læringsmål

- **Design og implementere** Webapplikationer med en grafisk brugergrænseflade med brug af HTML5, CSS og javascript.

Læringsmål

- Kunne **anvende** json-formatet i forbindelse med client-server kommunikation.

Læringsmål

- **Anvende** et server side MVC framework til udvikling af Webapplikationer.

Efter I4GUI?

- Man skal lære hele livet
- Brug E-magasiner og nyhedsbreve til at holde dig opdateret
- F.eks.:
 - <https://msdn.microsoft.com/magazine/>
 - <http://www.dotnetcurry.com/magazine/>
 - <https://www.infoq.com/>
 - <https://www.oreilly.com/topics/web-programming>