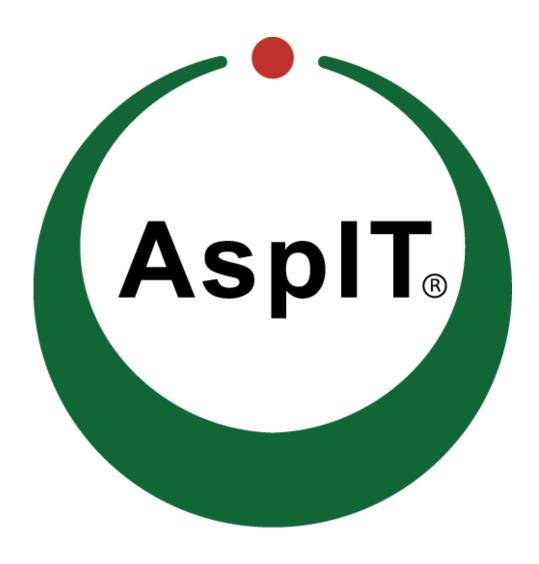
Softwarekonstruktion 2

Application Programming



Softwarekonstruktion 2 Application Programming



Niveau: 2

Omfang: 6 uger

Faglige forudsætninger

Eleven skal have kompetencer svarende til de faglige læringsmål opstillet i modulbeskrivelsen for Softwarekonstruktion 1 – Programming Introduction.

Personlige forudsætninger

Eleven kan søge information til opgaveløsning på egen hånd.

Arbejdsevnemæssige forudsætninger

Eleven kan arbejde struktureret, selvstændigt og vedholdende med en opgave og være i besiddelse af et fundamentalt begrebsapparat inden for programmering.

Formålsbeskrivelse for modulet

Formålet med faget er at konstruere simple objektorienterede programmer med en grafisk brugergrænseflade og tilgang til en database.

Temabeskrivelse

Eleven skal gennem modulet opbygge kompetencer inden for følgende områder

Faglige temaer

- Brugergrænseflader
- Systemudviklingsmetoder
- Eksterne systeminterfaces og services
- Data fra eksterne kilder
- Programmeringsteknikker
- Automatiserede test
- Applikationskonstruktion

Personlige temaer

- Indsigt i egne styrker og udfordringer i forhold til job
- Afklare personlige læringsmål

Softwarekonstruktion 2 Application Programming



- Kunne dele viden
- Personlig fremtræden
- Selvstændighed
- Opsøge viden

Arbejdsevnemæssige temaer

- Holde fokus på opgaven som beskrevet
- Eleven skal være i stand til at levere løsninger inden for en given deadline
- Eleven skal kunne dokumentere og videregive sin viden
- Eleven skal kunne arbejde struktureret, selvstændigt og vedholdende med en opgave

Læringsmål

Faglige læringsmål

- Eleven kan implementere simple brugergrænseflader vha. udviklingsmiljøets funktioner hertil
- Eleven er i stand til at indgå og arbejde i udvalgte elementer af en eller flere udvalgte systemudviklingsmetoder
- Eleven kan anvende og konsumere webservices i et udvalgt format
- Eleven er fortrolig med væsentlige elementer af objektorienteret programmering
- Eleven kan ud fra en given kravspecifikation konstruere en applikation
- Eleven er i stand til at implementere persistente datamodeller
- Eleven kan kvalitetssikre en applikations robusthed ved anvendelse af relevant fejlhåndtering
- Eleven kan kvalitetssikre sine løsninger ved overholdelse af kravspecifikation, udvikling af simple automatiserede test, samt overholde best practice i det valgte programmeringssprog

Personlige læringsmål

Eleven er åben over for andre arbejdsformer end sin egen

Arbeidsevnemæssige læringsmål

- Eleven er i stand til at samarbejde med andre elever i forbindelse med udvikling af applikationer
- Eleven udviser opgaveloyalitet i forhold til kravspecifikationen for en opgave

Evaluerings- og bedømmelsesformer

Elevens udvikling i forhold til sine faglige, personlige og arbejdsmæssige mål evalueres formativt gennem modulet i tæt dialog mellem lærer og elev.

Softwarekonstruktion 2 Application Programming



Summativt evalueres elevens faglige, arbejdsevnemæssige og personlige niveau og udvikling i forhold til modulets læringsmål, hvor eleven opnår en karakter efter 7-trins skalaen.

Bedømmelseskriterier

Eleven skal i den summative evaluering demonstrere viden, færdigheder og kompetencer inden for modulets faglige, personlige og arbejdsevnemæssige læringsmål.

Praktisk prøve

Løsning af en praktisk opgave inden for et tidsrum af 2 dage. Opgaven tager udgangspunkt i fagets læringsmål, og ud fra denne skal eleven konstruere software.

Mundtlig prøve

Den mundtlige prøve foregår som en fremlæggelse af elevens løsning af den praktiske opgave for lærer og censor i et tidsrum på 30 minutter inklusive tid til votering.

Eleven eksamineres under prøven også inden for fagets læringsmål, såvel faglige som personlige og arbejdsevnemæssige.