

- Instruktion
 - En kommando der fortæller computeren hvad den skal gøre
- Sekvens
 - Strukturen/rækken af coden, altså den læser fra toppen og ned
- Funktion
 - Er et set af Instruktioner sat sammen for at få et resultat.
- Kontrolstruktur
 - Det er hvilken måde computeren skal læse din code.
- Betingelser
 - Fortælle computeren hvad den skal med f.ex If, elseif, else
- Forgrening
 - Instruktion der gør at computeren læser det på en måde den normalt ikke vil gøre. (break, return)
- Løkke
 - Et stykke kode der gentager sig
- Variabel
 - Gemmer på data(Primitive og ikke primitive datatype)
- ikke primitive
 - a. String
 - Række chars
 - b. Array
 - En liste af data
 - c. klasser
 - Beskrive en række objekter
- Primitive
 - a. Int
 - Integer er hel tal altså 1, 2, 3 osv. Indholder tal indenfor $[-32767 ; +32767]$
 - b. Float
 - Float er komma tal
 - c. Char
 - Er enkle character i ascii/unicode
 - d. Boolean
 - Boolsk algebra, f.eks sandt eller falsk
 - e. Byte
 - 8 bit tal information der har max værdi 127, og min værdi -128
 - f. Short
 - Er en integer der er inden for $[-32767 ; +32767]$
 - g. long
 - Er en integer der er inden for $[-2.147.483.647 ; +2.147.483.647]$
 - h. Double.
 - Længere og præcis float 64 bit istedet for 32

Jeppe

- Initiering
 - Give en datatype en værdi
- Deklaration
 - Fortælle hvilken datatype vores værdi er
- Parameter
 - Referere til de forskellige variabler i en funktion
- Cammelback notation
 - En kommentar