

Fokus i uppgifterna

OU1

1. Grundläggande programmering: hantera loopar, villkor och vektorer, samt standardinmatning och standardutmatning
2. Datastrukturer: förstå endimensionella och tvådimensionella vektorer
3. Algoritmer: förstå summeringsalgoritmen och uppdateringsalgoritmen (för att kunna bestämma det minsta och det största värdet i en vektor)

OU2

1. Grundläggande programmering: metoder, fördela kod mellan olika metoder och klasser; använd standardbiblioteket
2. Algoritmer: beräkningsalgoritmer

OU3

1. Grundläggande programmering: användning av loopar, vektorer och metoder; fördela kod mellan olika metoder och klasser
2. Algoritmer: specificera ett problem och dess instanser; hitta en algoritm, och beskriva den med ord och med symboler (pseudokod); implementera en algoritm; uppdateringsstrategi; en algoritms effektivitet
3. Datastrukturer: förstå endimensionella och tvådimensionella vektorer

OU4

1. Grundläggande programmering: ett program bestående av flera metoder; använda standardbiblioteket
2. Objektorienterad programmering: skapa och använda objekt
3. Algoritmer: beräkningsalgoritmer; åskådliggöra, beskriva och implementera algoritmer
4. Datastrukturer: förstå teckensträngar

OU5

1. Objektorienterad programmering: en modell av ett begrepp; ett objekts lagringsstruktur; åskådliggöra ett objekt; använda objekt; objekt som existerar på ett annat objekt
2. Datastrukturer: ett objekt som har en vektor med objekt
3. Algoritmer: algoritmer i samband med en sekvens med element; iterera genom en sekvens; minneseffektiviteten och tidseffektiviteten
4. Undantagssituationer: hantera en undantagssituation i en metod

EU1

1. Grundläggande programmering: logik och vektorer; testa en metod
3. Algoritmer: hitta fel i en algoritm; urskiljningsstrategi
4. Datastrukturer: använda vektorer

EU2

1. Algoritmer: utbytessorteringen och urvalssorteringen; en algoritms tidskomplexitet; jämföra algoritmer; bevisa en algoritm

EU3

1. Objektorienterad programmering: arv, klasshierarkier, polymorfism; modellera lokala begrepp; objekt som existerar på ett annat objekt
2. Datastrukturer: typoberoende datastrukturer
3. Algoritmer: algoritmer i samband med ett schackbräde; typoberoende algoritmer
4. Undantagssituationer: modellera en undantagssituation

EU4

1. Objektorienterad programmering: gränssnitt; typoberoende programmering
2. Datastrukturer: en sekvens med objekt; typoberoende datastrukturer
3. Algoritmer: typoberoende algoritmer; iterera genom en samling element