

# Noter til Objektorienteret programmering

Peter Heilbo Ratgen

3. september 2020, 1. semester

# Indhold

1	Intro - 3. september	3
---	----------------------	---

# 1 Intro - 3. september

Et modul er en lektion og en øvelsestime. Der er to moduler på en uge, men det sidste moduls øvelsestime ligger efter en weekend. Den første øvelsestime ligger næste dag efter forlæsing. Han anbefaler efter en forlæsning at man læser materialet, ser screencastvideoerne. Vi skal ikke have lavet øvelserne til selve øvelsestimen. Øvelsestimerne er selvfølgelig ledet af en instruktør. Opgaverne i øvelsestimerne er peerbaseret, hvor man har en rolle A og en rolle B. Hvor den ene dikterer hvad den anden skal skrive. Hvis man ikke kan det må man snakke sammen om det. Det vigtigste er at få noget kode i fingrene. Det er let at falde igennem på det.

**Evaluerings** Vi har tællende aktiviteter, som er 3 stk som tæller 30 procent. Det er multiple choice eller multiple answer. Der kan også være essay-style spørgsmål. Hvis man misser alle 3 kan det være svært at få en god karakter. Man er lidt nødt til at læse op til hver af de her tællende aktiviteter. Der er en mundtlig fagprøve. Vi kan bruge noter, udleveret litteratur, slides, noter. Den vægter med 70%. Man trækker en ud af 4 cases, de dækker over nogle meget brede emner. Der selvfølgelig spørgsmål til pensum af lærer og censor. Det handler om at blive gode til håndværket og blive god til stoffet, end at det handler om at få en god karakter.

1. Krav
2. Analyse og design
3. Implementering
4. Test
5. Deployment
6. Vedligehold

Plus andre værktøjer. Her fokuserer vi på implementering, og berører Analyse og design og test. Der kommer også en smule med kravindfangning.

**Objektorienteret programmering** er et paradigme inden for programmering. Det er en måde at modellere verden på. Kurset bruger Java, vi kunne også bruge C++, C# og Smalltalk. Vi bruger det fordi det er platformsuafhængigt. Der er godt miljøer til programmering vi bruger IntelliJ. Bruges til forskning på universitet. Et af de mest anvendte programmeringssprog.