

Code	MGIDEVBT2	Titel	Basis taal 2
SBU	200 (5 week)	BOT	100 (20 uur per week)
NLQF	2 - Bezit basiskennis van feiten, ideeën processen, materialen, middelen en begrippen van en gerelateerd aan een beroep en kennisdomein.		
Pitch	Hoe maak ik een eenvoudig (windows) programma in een derde generatie programmeertaal		
Praktijkopdracht	Je maakt een eenvoudig (windows) programma in een derde generatie programmeertaal (C, C# of Java). Je maakt eerst een ontwerp van wat jij gaat maken. Dit ontwerp overleg je met je begeleider. De feedback verwerk je in je ontwerp, waarna je het programma gaat maken. Tijdens het maken van het programma stel je vragen aan je begeleider en medestudenten. Als je het programma klaar hebt, bespreek je het programma met je medestudenten en reflecteer je op wat je geleerd hebt.		
Uitwerking van de opdracht	Deze opdracht zou in maximaal 5 week gemaakt moeten worden. In de werkplaats programmeren kun je vragen stellen en workshops aanvragen. Het is handig, dat je begint met het maken van een ontwerp van je programma, daarna je ontwikkelomgeving klaarzetten en het programma maken. Hierbij is het wel verstandig om een testplan te maken, zodat je kunt weten of je programma voldoet aan je ontwerp. Jouw programma bespreek je wekelijks met je medestudenten en als je klaar bent, schrijf je een reflectie en haal je feedback van je medestudenten en docenten.		
Resultaat: wat heb ik na afloop van deze leereenheid bereikt?	<ul style="list-style-type: none">• Je kan eigen hulpvragen achterhalen en formuleren• Je hebt inzicht in hoe een ontwerp van een programma gemaakt kan worden• Je hebt kennis van de basisprincipes van het programmeren• Je kunt een eenvoudig ontwerp opstellen• Je kunt reflecteren op je ervaringen met medestudenten• Je kan het verschil benoemen tussen spaghetti- en gestructureerd programmeren• Je kent de voor- en nadelen van een ontwerp en een testplan• Je hebt onderzoeken en jezelf uitdagen als uitgangspunten		
Bewijs: hoe laat ik zien wat ik kan	Je hebt een eenvoudig ontwerp, testrapport en programma gemaakt voor de door jou uitgekozen onderwerp. Je hebt een reflectie geschreven op jouw leerproces en hebt daarop feedback van je medestudenten en docenten gehaald.		
Bronnen	http://fcsprint2.nl/bronnen/?parentmenu=840&menu=806&submenu=1292 https://studienet.fcroc.nl/webapps/blackboard/content/listContentEditable.jsp?content_id=214518_1&course_id=1971_1 http://www.pc-tutorials.nl/tutorials/programmeren/inleiding.php http://www.techzine.nl/tutorials/358/c-les-1-beginnen-met-c.html http://www.c-sharp.be/ http://www.tekstenuitleg.net/artikelen/software/cursus-java-voor-beginners https://www.codecademy.com/courses/javascript-beginner-en-rV00O/0/1		
Kwalificatiedossier			
Basisdeel	Applicatieontwikkeling (Crebonr: 23088) Applicatie- en mediaontwikkelaar (Crebonr. 25187) Gamedeveloper (Crebonr: 25188)		
Eindniveau NLQF	4 - Bezit brede en specialistische kennis van materialen, middelen, feiten, abstracte begrippen, theorieën, ideeën, methoden en processen van en gerelateerd aan een beroep en kennisdomein.		
Kerntaken	<ul style="list-style-type: none">• B1-K1: Levert een bijdrage aan het ontwikkeltraject• B1-K2: Realiseert en test (onderdelen van) een product		
Werkprocessen	<ul style="list-style-type: none">• B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast• B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp• B1-K1-W4: Bereidt de realisatie voor• B1-K2-W1: Realiseert (onderdelen van) een product• B1-K2-W2: Test het ontwikkelde product		