# Disaheim

|  |  |
| --- | --- |
| **Læringsmål** | Du kan:   * **1Pf1:** anvende centrale metoder til at specificere og konstruere algoritmer [...] * **1Pf2:** anvende centrale faciliteter i programmeringssproget til realisering af algoritmer […] * **1Pf3**: anvende et i professionen udbredt, integreret udviklingsværktøj, herunder versionsstyringssystem […] til at designe og konstruere praksisnære applikationer […] * **1Pk3**: i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for programmeringssprog, udviklingsværktøjer, programmeringsteknikker og programdesign |
| **Forventet læringsudbytte [SOLO]** | Programmeringssporet:   * [Unistrukturel] Du kan huske enkelte kendetegn ved styring af **program flow** * [Unistrukturel] Du kan huske enkelte kendetegn ved styring af **datahåndtering** * [Unistrukturel] Du kan genkende enkelte kendetegn ved simple **C# datatyper** - int, string, bool, double, char, array (Sort), *class*, DateTime, enum * [Unistrukturel] De kan beskrive flere kendetegn i forhold til **OOP princippet indkapsling**   Færdighedssporet:   * [Unistrukturel] Du kan nævne enkelte kendetegn ved **testing** i Visual Studio IDE |
| **Din forberedelse** | Programmeringssporet:   * Enumerations:   + [C# Enum](https://www.w3schools.com/cs/cs_enums.asp)   + [C# - Simple Enumeration Example](https://www.youtube.com/watch?v=hK4-vOBFob0) (video: kun indtil 3:53)   + [YB] Afsnit 4.2 ”Enumerated Types” |

Du skal i denne (og de næste opgaver) arbejde videre med Disaheim-casen, som du kender fra systemudvikling. Udover at du introduceres for den sidste simple datatype, skal du primært arbejde med alle tidligere emner.

**Sørg for at få løst øvelse 2 i opgaven, da du skal arbejde med Disaheim-casen i næste opgave Ex16-Disaheim2.**

# Dagens ord

