**Namn: Alexander Simola**

**Klass: TE14**

**ARBETSPLAN**

För att du ska kunna planera, strukturera och utveckla ditt arbete måste du ha ett tydligt mål, veta vad du ska undersöka eller göra och på vilket sätt du ska göra det. Det är därför som du ska ha en *arbetsplan*, ett redskap som hjälper dig med detta. En tydligt utformad arbetsplan gör att du lättare kommer igång med arbetet och kan styra ditt arbete dit du vill. Följande delar ska finnas med i din arbetsplan:

***Bakgrund***

Beskriv och förklara kortfattat valet av ämne och tema. Följande frågor kan vara bra som utgångspunkt:

* Varför har du/ni valt att arbeta med det aktuella ämnet?
* På vilket sätt anknyter ämnet till din/er studieinriktning

Mitt största intresse i skolan är programmering, därför har jag valt att undersöka denna process som med stor sannolikhet kan komma att bli en del i min framtida karriär. Detta arbete omfattar garanterat programmering och matematik, eventuellt kommer även fysik och språk att bli beblandat.

***Syfte***

Formulera ett avgränsat mål med ditt/ert gymnasiearbete. Syftet kan vara av olika karaktär och kan vara såväl beskrivande som analytiskt. Utgå från följande fråga:

* Vad är det du/ni ska undersöka?

Jag ska utveckla och designa en enkel mobil-applikation samt dokumentera processen och de problem jag stöter på. Syftet med arbetet är att undersöka hur utvecklingsprocessen går till i en mobil-app, i stora drag.

***Frågor***

Formulera ett antal frågor som är möjliga att undersöka ett område utifrån. Frågorna ska formuleras så att de hjälper att uppfylla syftet. Frågor kan vara av:

· beskrivande karaktär (När, Var, Hur, Vem, På vilket sätt…?)

eller av mer

· analytisk karaktär (Varför?).

Hur går processen till att skapa och utveckla en app för iOS eller Android?

***Avgränsningar***

Försök identifiera hur ditt syfte kan avgränsas så att undersökningen blir möjlig att genomföra. Det kan handla om val av undersökningsgrupp, val av litteratur, val av variabler eller faktorer som ska mätas och värderas. Det handlar helt enkelt om att precisera vad som ska göras och eventuellt också ange vad som inte ska undersökas.

Skriv programmet i C# istället för Java (genomförbart med Xamarin).

Skippa momentet med att överföra appen till antingen App Store eller Android Market.

***Metoder och källmaterial***

Beskriv de tänkta metoder som ska användas för att undersöka eller arbeta med problemet/frågan. Handlar det om kvantitativa mätningar eller mer kvalitativa tolkningar? Beskriv och diskutera också det tänkta källmaterial du tänker använda. Fördelar och nackdelar med källmaterialet?

Programmering är den tänkta metoden för arbetet och den aktivitet som kommer ta upp mest av arbetstiden. Den kommer innefatta skapandet av pseudokod (en mall av programmets olika moment skrivet på svenska, används för att planera arbetet och bygga en förståelse av programmet) och skrivandet av kod i programmeringsspråket C#.

Sökandet av fakta på internet kommer också vara väsentligt.

***Tidsplan***

Beskriv översiktligt hur du tänker disponera den tid du har på dig att genomför arbetet. Ett bra tips är att planera veckovis med tydliga delmål. *Ex. Under vecka 43-46 ska vi genomföra intervjuer med elever i år 8 på Apladalsskolan.*

Vecka 38-41:

Jag ska samla fakta och information, spelet Pong och vissa programmeringskoncept för att underlätta utveckling och byggandet.

Vecka 42-50:

Konstruera appen.

Vecka 50 och vidare:

Skriv rapport.