

# **ITA 2. Semester**

Introduktion

NIFR 2022

# Dagsorden

## Opstart

- Fagområder, læringsmål & projekter
- Eksamens
- Kompilerede programmer
- Java Virtual Machine
- Programmeringssproget: Java
  - Typer & Syntax

# Fagområder

## 2. Semester

- Applikationsudvikling
  - CS101
  - Android Development
- Agil Udvikling
- Digital Kultur 2
- Brugerinddragelse og Design

1	2	3	4	5	6	7
DATA OG DATAVISUALI- SERING	APPLIKATIO- NER OG APPLI- KATIONSUD- VIKLING	SYSTEMER OG SYSTEMINTE- GRATION	ARKITEKTUR OG ARKITEK- TURUDVIKLING	SPECIALISE- RING	PRAKTIK	BACHELOR- PROJEKT

## 2. SEMESTER: APPLIKATIONER OG APPLIKATIONSUDVIKLING



Vi bygger applikationer med fokus på anvendelse af et programmeringssprog og -miljø, hvordan data kan gemmes og manipuleres i et databasesystem og den arbejdsproces som bringer os fra krav til fungerende IT-system.

På semestret arbejder vi fx med spørgsmålene:

- > Hvilke værktøjer anvender vi til at bygge en applikation?
- > Hvordan gennemfører vi den arbejdsproces, som bringer os fra krav og behov til fungerende applikation?

**2 SEMESTER**

**APPLIKATIONSUDVIKLING MED  
BRUGERINDDRAGELSE - EKSTERN**

**30 ECTS**

- APPLIKATIONSUDVIKLING
- BRUGERINDDRAGELSE OG DESIGN
- AGIL UDVIKLING
- DIGITAL KULTUR 2

*Kombineret skriftlig og mundtlig eksamen,  
projektsamen*

# Digital Kultur 2

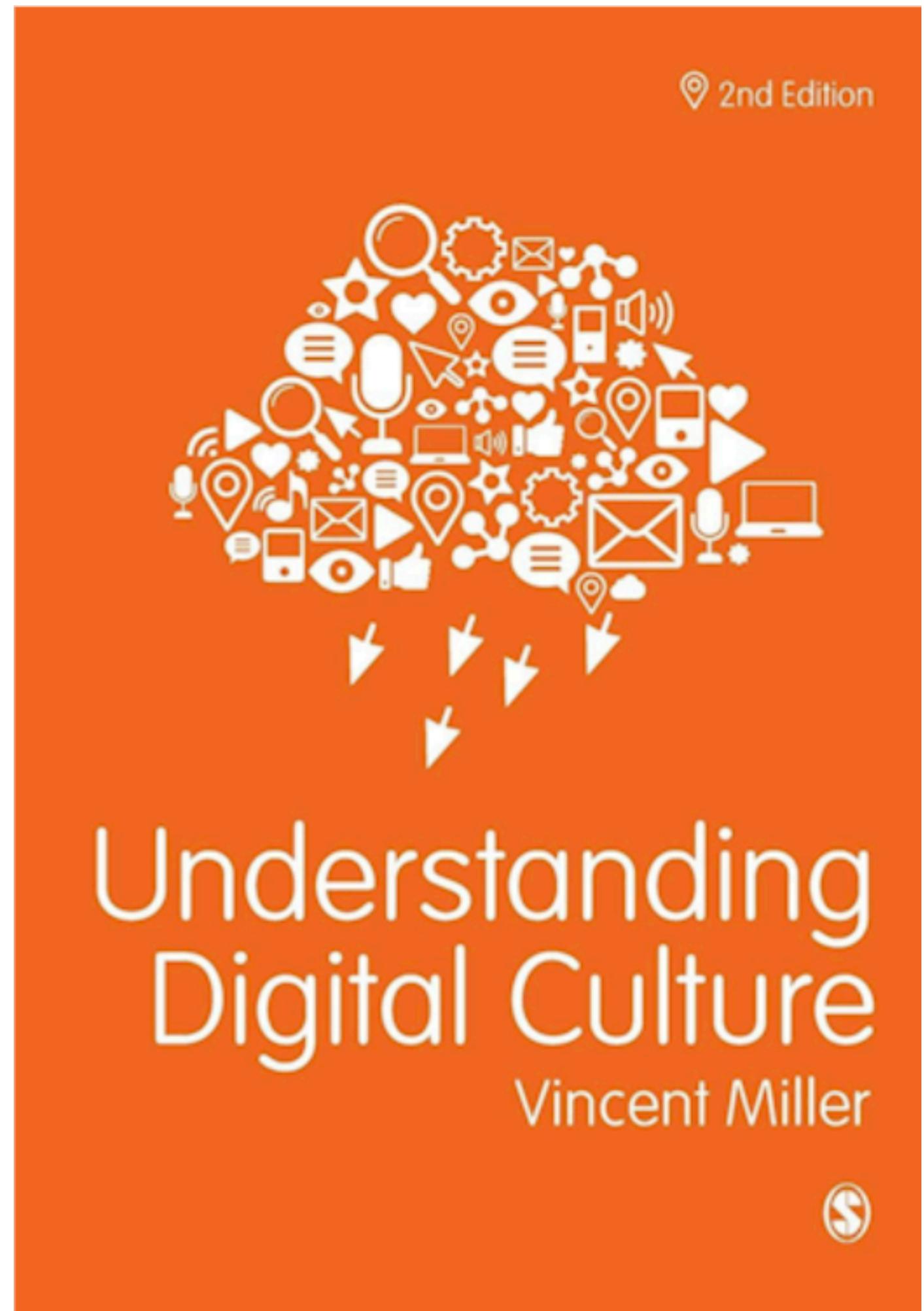
Den studerende har:

- viden om hvordan forskellige informationsteknologier påvirker samfund og kultur, såvel som eget liv
- viden om anvendt teori og metode omkring informationsteknologiens indflydelse på kultur og borger
- viden om hvordan værdi flyttes og skabes i relationen mellem borger og privat virksomhed i en digital kultur.
- viden om og forståelse for teoretiske digitaliseringsmodeller samt kan reflektere over hvordan de fungerer i praksis

# Viden

Hvem?

- Dr. Vincent Miller
- Sociologi og Kulturstudier
- Digital Kultur, Media & ‘New Media’
- Social Teori & ‘Memetics’ / Meme Theory



# Digital Kultur 2

- vurdere og analysere praksisnære og teoretiske problemstillinger omkring digital kultur samt begrunde og vælge relevante løsningsmodeller
- formidle praksisnære og faglige problemstillinger og løsninger inden for digital kultur til samarbejdspartnere og brugere

# Vurdering, Analyse & Formidling

# Brugerinddragelse og Design

Lars Kruse



Agil Udvikling

Brian Everitt



Brugerinddragelse & Design

# Applikationsudvikling

## Fagområde

- Består af 2 komponenter
- CS101 & Androidudvikling
  - CS101 starter I dag
  - Androidudvikling
- CS101 er en forudsætning for Androidudvikling
  - 27. Februar

# Teoretiske fundamenter: Datalogi / Computer Science

## Applikationsudvikling

Den studerende har:

- viden om anvendt teori, praksis og metoder inden for programarkitektur, herunder teknikker og metoder inden for programmering af applikationer
- viden om algoritmer, datastrukturer og gængse programmeringsparadigmer

# Moneymaker: Softwareudvikling

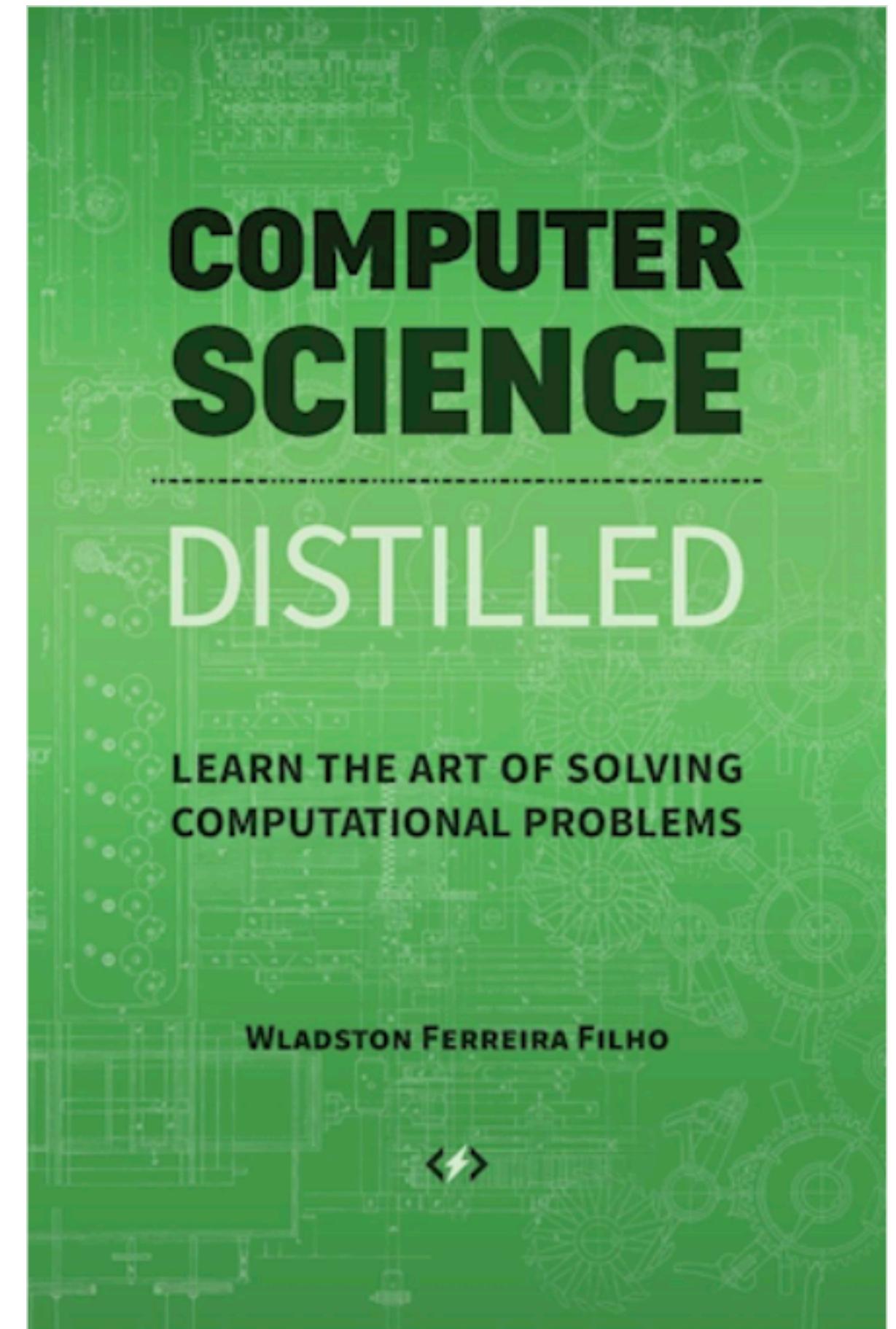
## Applikationsudvikling

- anvende metoder og redskaber til udvikling og kvalitetssikring af software.
- anvende relevante programmeringssprog til udvikling af software ved anvendelse af algoritmer, abstraktioner og mønstre.
- anvende værktøjer til modellering og dokumentation af domænespecifikt programkode- og data.
- anvende værktøjer til deling, versionsstyring og samarbejde omkring udvikling af programkode.

# CS101

## Computer Science

- Destilleret & kortfattet
- Dækker de vigtigste områder af datalogien
- <http://www.wladston.net/>
- Algoritmer, logik, kompleksitet, paradigmer & strategier



# CS101

## Computer Science

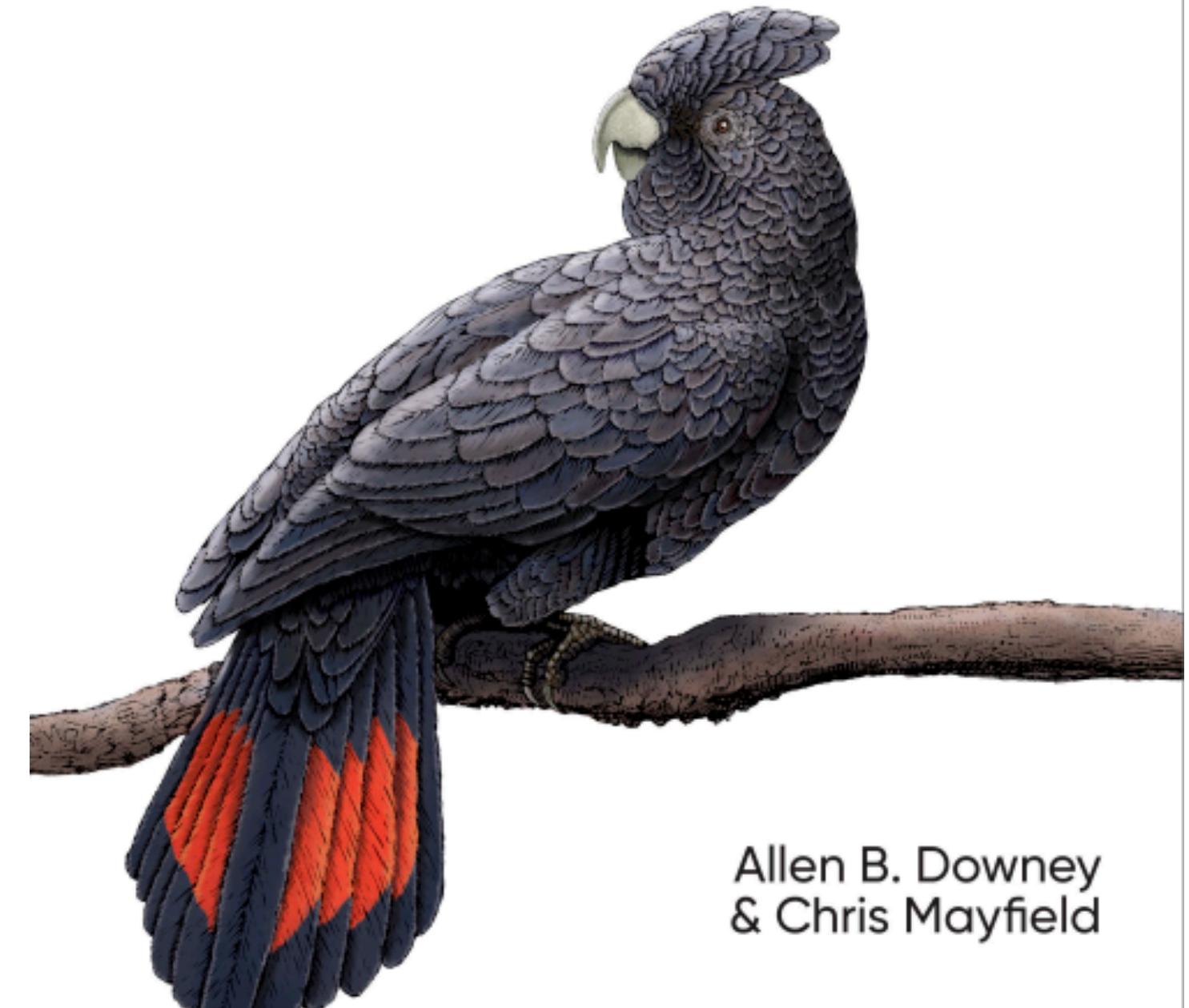
- Destilleret & kortfattet
- Grundlæggende Java programmering
- Gratis version .pdf
- Læsevejledning: Øvelser
  - <https://codingbat.com/java>

O'REILLY®

Second  
Edition

# Think Java

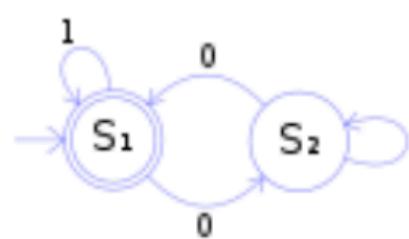
How to Think Like a Computer Scientist



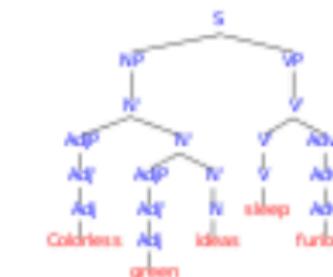
Allen B. Downey  
& Chris Mayfield

Computer science !=  
Software Development

# Computer Science / Datalogi

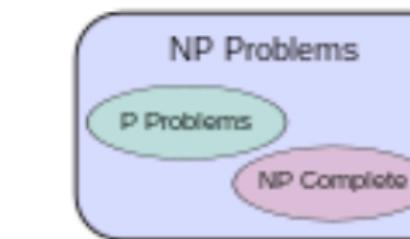


Automata theory

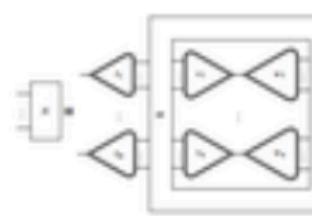


Formal languages

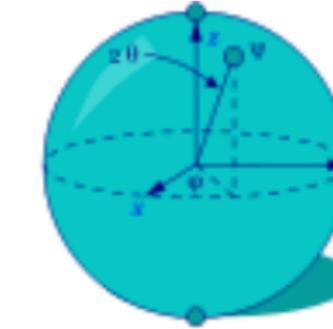
$$M = \{X : X \notin X\}$$



Computability theory   Computational complexity theory



Models of computation



Quantum computing theory

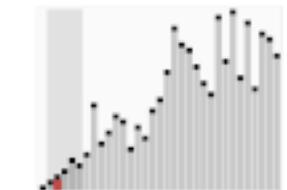


Logic circuit theory

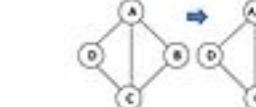
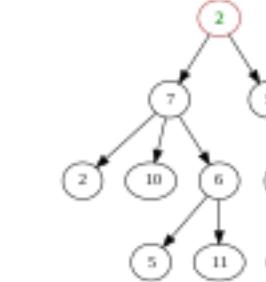


Cellular automata

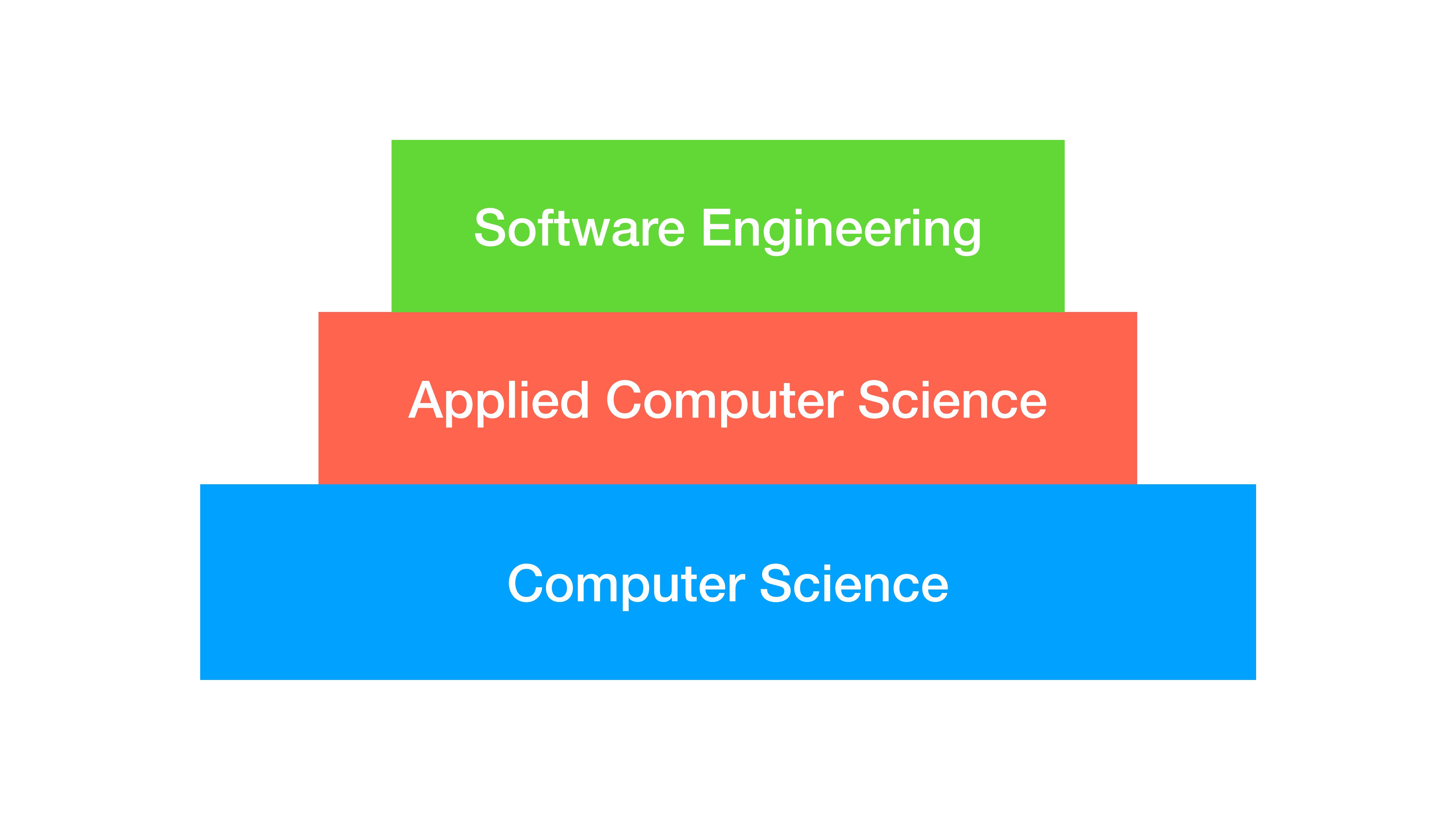
$O(n^2)$



Analysis of algorithms   Algorithm design   Data structures   Combinatorial optimization   Computational geometry   Randomized algorithms



The **P versus NP problem** is a major [unsolved problem](#) in theoretical computer science. In informal terms, it asks whether every problem whose solution can be quickly verified can also be quickly solved.



Software Engineering

Applied Computer Science

Computer Science

Learning  
Computer Science with the  
programming language Java

Næste 3 uger: Ugentlige afleveringer  
**Assessment test**

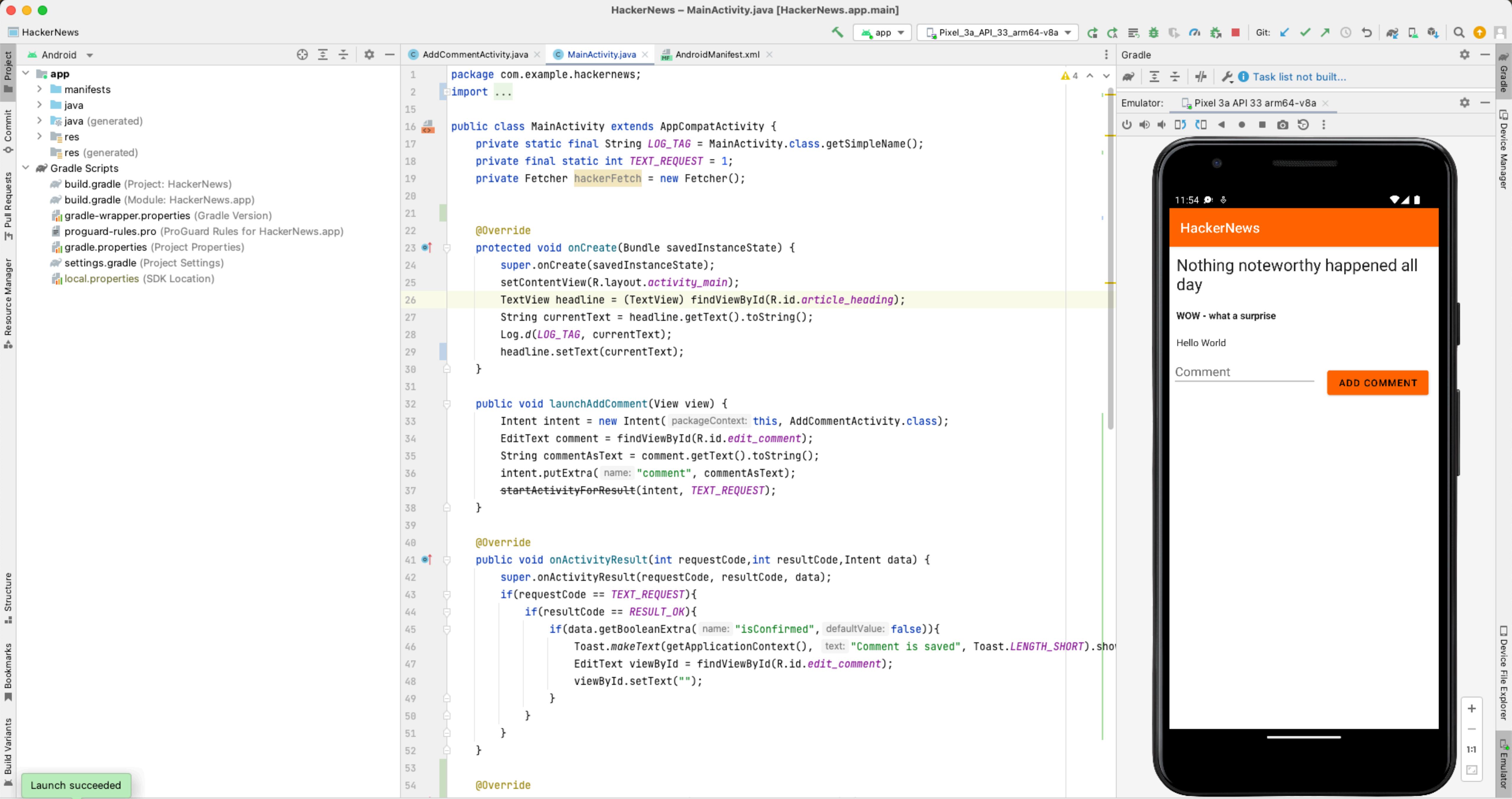
I kan snyde med ChatGPT! But  
please don't

# Android for Developers

Modern tools and resources to help you build experiences that people love, faster and easier, across every Android device.

 Search

<https://developer.android.com/?gclsrc=ds&gclsrc=ds>



Earn a certification to gain recognition for your skills as a developer.

## Associate Android Developer

This certification is being updated. New registrations for the exam are currently closed, until the update is complete. If you already registered for the exam but haven't taken it yet, please see the FAQ section below.



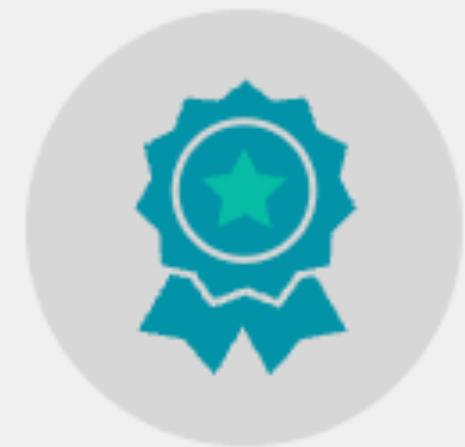
Study and prepare



Take the exam



Complete exit interview

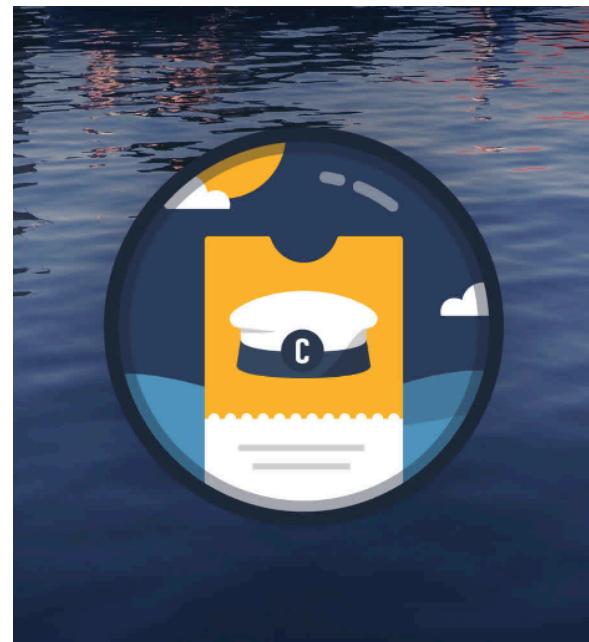
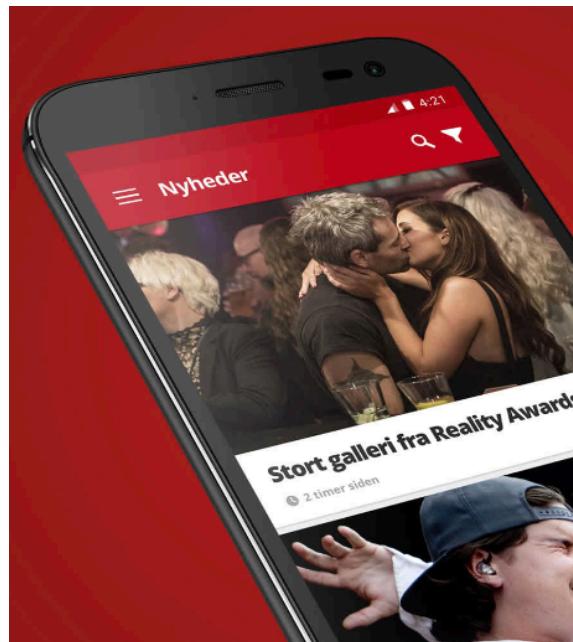
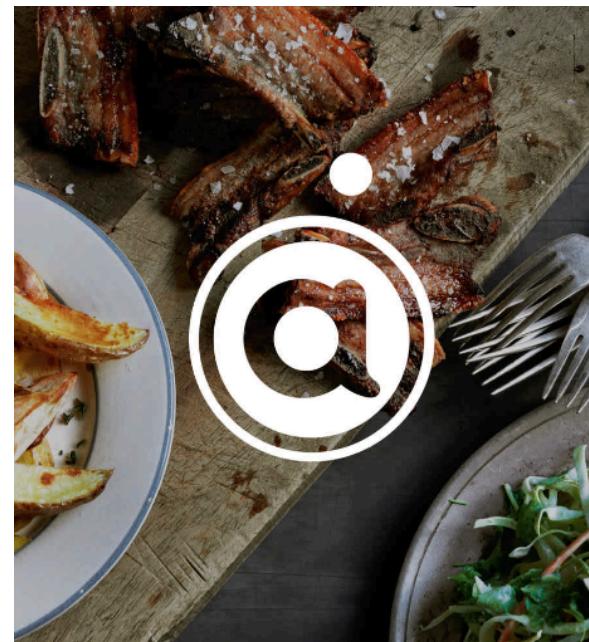


Earn your certification

# Projekter & Virksomhedsbesøg

## 2. semester

- 2 Tværfaglige projekter
  - Efter påskeferien: 11/4
  - Eksamensprojekt: 8/5
- Virksomhedsbesøg:  Shape



# Eksamens

## 2. Semester

- Projekteksemene
- Rapport 30 sider
- 8/5 - 31/5
- Vejledning
- Gruppeopgave

Welcome CS101

# Javascript: Interpreted language

# Interpreted Language

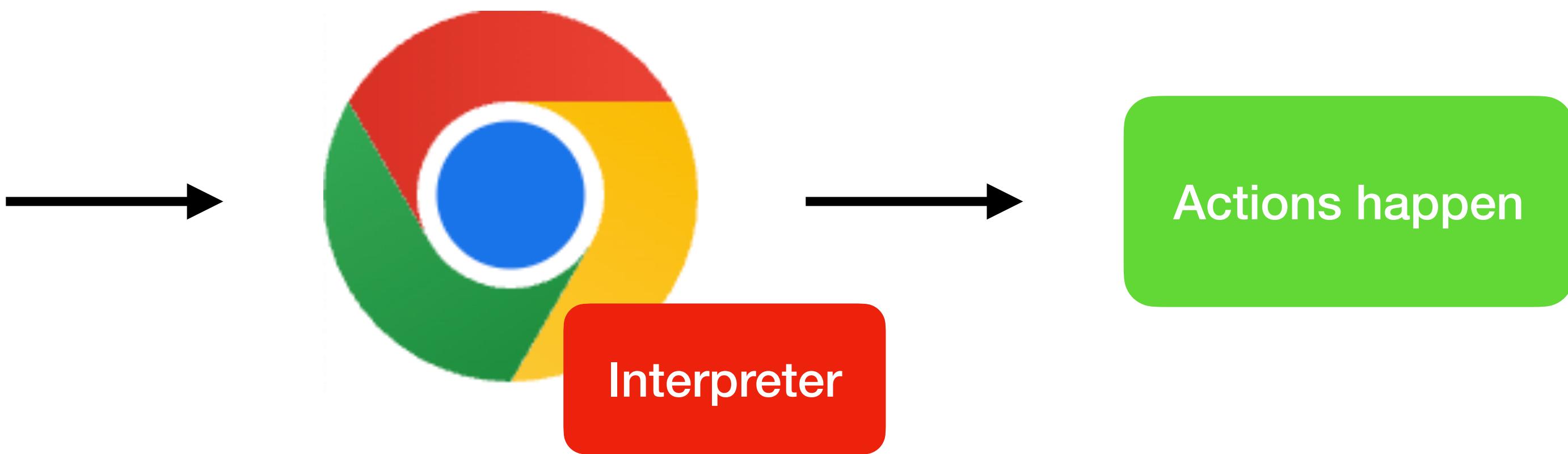
Front-end Javascript

```
let drinks = ['lemonade', 'soda', 'tea', 'water'];
let food = ['beans', 'chicken', 'rice'];
//non DRY code
console.log(drinks[0]);
console.log(drinks[1]);
console.log(drinks[2]);
console.log(drinks[3]);

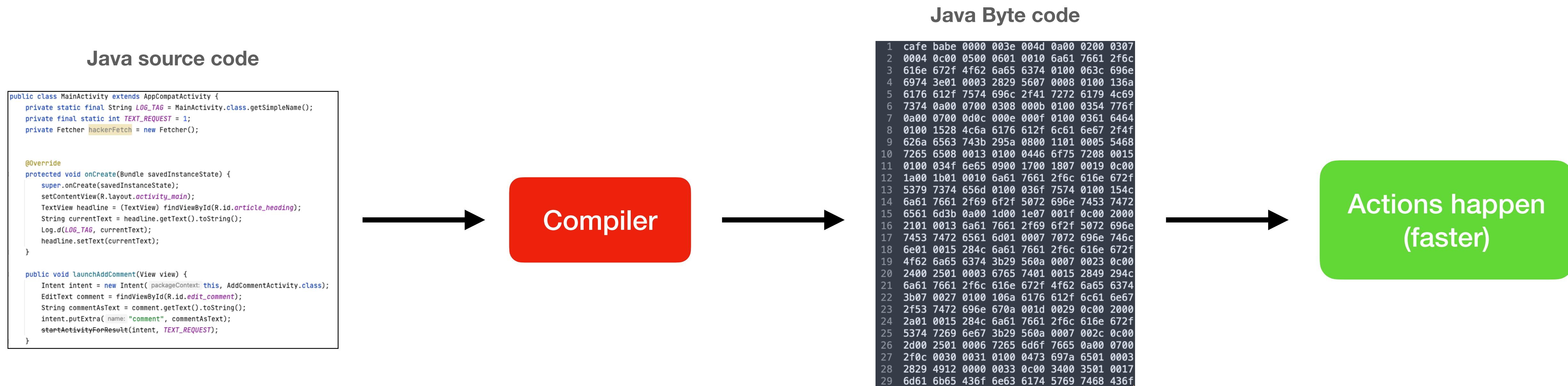
console.log(food[0]);
console.log(food[1]);
console.log(food[2]);

// DRY code
function logItems (array) {
  for (let i = 0; i < array.length; i++) {
    console.log(array[i]);
  }
}

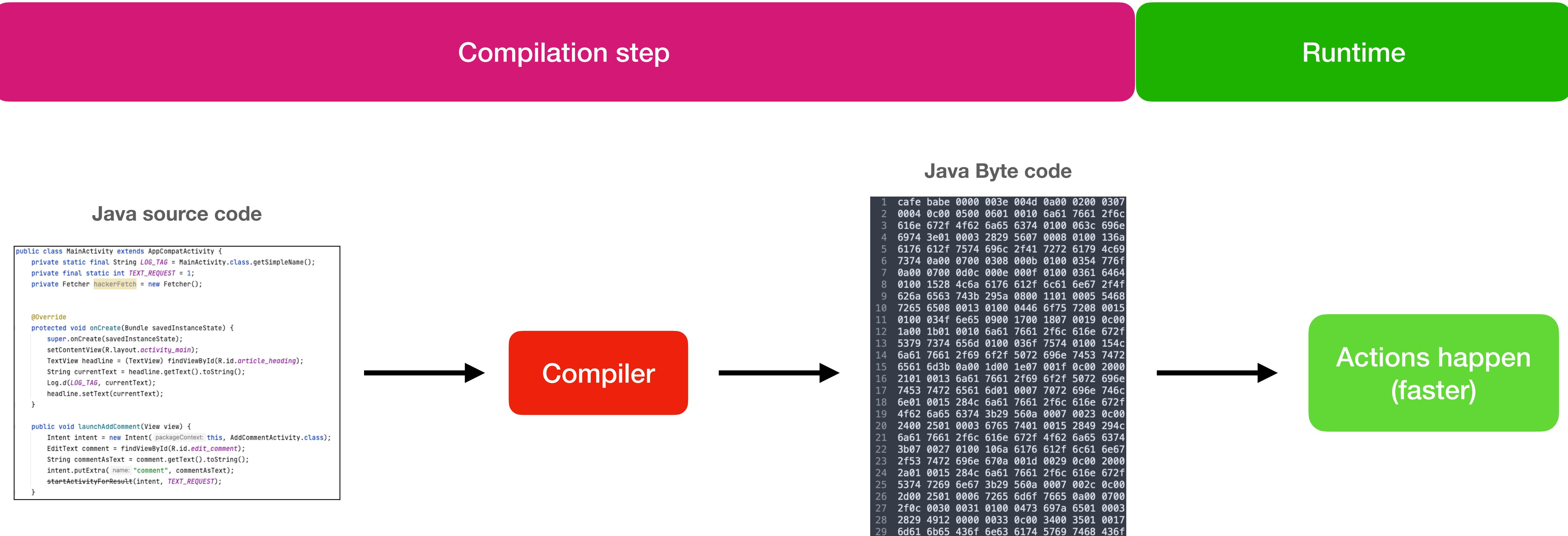
logItems(drinks);
logItems(food);
```



# Compiled Language



# Compiled Language



# Example

# Break