

Opgaver til fredag

Opgaverne er skrevet op i prioriteret rækkefølge. I når så langt ned af jeres liste som I når, og skulle der var noget I synes er dumt eller andet, så bare skriv til mig☺

I må gerne bytte undervejs, og hvis der er noget I ikke kan eller vil skriver I bare☺

Skypemøde kl. 12:30!

- Mette
 - Kom på svn! Super, den er done når du læser denne sætning☺
 - Prøv at finde ud af hvilke klasser, metoder osv. Vores sprog skal stille til rådighed for programmøren. Altså fx skal der nok være en klasse "drink", "materiale" eller noget i den stil. Der skal også være nogle handlinger som "varm", "rør".
 - Lav et klassediagram over det (bare kort).
 - Skriv noterne færdige til SS
- Aleksander
 - Kom med ønskeliste til hardwarekomponenterne
 - Skriv en disposition over, hvilke emner der kunne være relevante at have med i et teoriafsnit om Arduino
 - Begynd at skriv noget teori om en Arduino. Lad være med at skrive det fulde fantastiske, da vi jo ikke ved hvad der skal bruges, men bare det basic.
- Kasper
 - Find nogle tidligere SW4 projekter der har brugt en Arduino. Hvilke afsnit har de haft med? Hvordan har de bygget deres rapport op? Hvilke teori har de haft med?
 - Ud fra dine tidligere fund, lav en skitse til en indholdsfortegnelse over rapporten
 - Kom med dit bud på hvad en programmør skal kunne i vores program. Hvad er essentielt?
 - Skal man kunne lave klasser, variabler osv. Osv.
 - Prøv bl.a. at se den liste en af vejlederne lavede i hans projektforslag.
- Rasmus
 - Find den bedst mulige Arduino simulator, og få den til at virke.
 - Gerne en hvor man kan sætte ting på, og ikke kun en LED der kan lyse☺
 - Find ud af hvordan Arduino'ens software er bygget op. Hvilke komponenter er det bygget op af? Hvilket sprog kan man skrive til den med? Hvor ville det være smart at gå ind og skrive kode med en compiler?
 - Skriv lige en linje om hvert sprog, så vi har en idé om hvad der kan hvad hvis vi skal kigge på det senere, gerne med fordele og ulemper i forhold til at lave en compiler
 - Lær hvordan man prøver at kode til en Arduino. Når du er fortrolig med det skal du prøve selv at skrive noget kode der kan:
 - Få en pære til at blinke det antal gange en bruger trykker på en knap
 - Rotere en motor med stigende og faldende hastighed
 - Skrive til et display
 - Hvad du ellers kan finde på

- Niels
 - Læs hvordan man koder til en Arduino.
 - Prøv at køre nogle eksempler igennem, og kørs dem i en simulator (spørg Rasmus om hvilken der er bedst☺).
 - Når du føler dig fortrolig med at kode til Arduino (lav nogle forskellige små programmer) kan du give dig i kast med:
 - Få en pære til at blinke det antal gange en bruger trykker på en knap
 - Rotere en motor med stigende og faldende hastighed
 - Skrive til et display
 - Hvad du ellers kan finde på
- Christian
 - Kod til Arduino
 - Lær om de forskellige måder at skrive til Arduino.
 - Lav forskellige Arduino koder, og så dem til at virke i simulator.
 - Lav tidsplan ud fra Kaspers indholdsfortegnelse.
 - Ellers hvad jeg finder på☺