

Getting Started

Jon Sparring

November 25, 2018

1 Lærervejledningn

Emne imperativ programmering gennem Scratch, kommandoterminalen og filstrukturer, en teksteditor, rapportskrivning i LaTeX

Sværhedsgrad Let

2 Introduktion

3 Opgave(r)

1. imperativ programmering gennem Scratch
2. Start Scratch, og lav et lille program, som flytter katten (eller en anden sprite) rundt på skærmen vha. glide-blokken og gentagelse.
3. Tag et eller flere skærbilleder af jeres program, mens det kører.
4. Skriv en kort rapport i Emacs og LaTeX og oversæt det til pdf via kommandoterminalen. Rapporten skal som minimum indeholde:
 - En titel ved brug af `\maketitle`,
 - en section vha. `\section`,
 - en eller flere figurer med skærbillederne fra jeres Scratch program med `\begin{figure}–\end{figure}`,
 - en henvisning til figuren ved brug af `\label–\ref` strukturen.
 - de danske bogstaver æ, ø, og å.