

# Programmering og Problemløsning

## Datalogisk Institut, Københavns Universitet

### Arbejdsseddel 0.

Jon Sparring

3. september.

Velkommen til kurset “Programmering og Problemløsning”.

Dette er kursets første *arbejdsseddel*. Arbejdssedler indeholder information om opgaver samt diverse praktisk information og perspektivering af pensum. Vi har 16 undervisningsuger, og de fleste sedler vil gælde 1 uge.

Arbejdssedlerne vil beskrive pensum, som gennemgås til forelæsningerne, øvelsesopgaver, som der vil blive arbejdet med under øvelserne, og afleveringsopgaver, som der også bliver tid til at kigge på til øvelserne. Pensum angives under “Forelæsnings- og læseplan” på Absalon og evt. tilhørende materiale finder i under Absalonpunktet “Noter, links, software m.m.”. Ca. halvdelen af afleveringsopgaverne bliver individuelle opgaver, alle andre opgaver løses i grupper.

Denne arbejdsseddel indeholder ingen afleveringsopgaver og gælder kun 1 dag. Formålet er at stifte bekendtskab med:

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

Arbejdssedlens opgave lyder:

0.0 Installér Scratch, Emacs og LaTeX

0.1 Start Scratch, og lav et lille program, som flytter katten (eller en anden sprite) rundt på skærmen vha. glide-blokken og gentagelse.

0.2 Tag et eller flere skærmbilleder af jeres program, mens det kører.

0.3 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.

God fornøjelse.