**Programmering, 27 augusti 2013**  
  
**Algoritm –** En metod för att lösa ett problem. En hel kod som t.ex. beskriver exakt hur man borstar tänderna.   
**Program (syfte) –** Någonting som följer en instruktion. ”Jag vill bygga ett verktyg för att lösa problem”  
(**käll)kod –** All kod som tillsammans bildar ett program/en massa statements  
**Instruktion** - Kommando  
**Exekvera (execute) –** Att köra något/utföra  
**Operator –** plus, minus, dividerat, multiplicerat (aritmeteiska operatorer), =, > eller < (logiska operatorer) / 1+1  
**Sekvens –** Allt körs uppifrån och ner  
**Syntax** – Hur språket är utformat, kan jämnföras med grammatik. Reglerna för språket.   
**Uttryck (expression**) – Något med ett värde t.ex. (3, 1+1, 2x5, 10) False har ett värde, Hej har ett värde.  
**Kompilator** – Något som läser källkod och översätter det till något som inte *OS* förstår  
**Statement –** En mening  
**State** – Olika tillstånd i spelet  
**Computer (compute)** -   
**Turing** -   
**Euklides** -   
  
**Programmering, 28 augusti 2013**  
  
**Variabler –** Behållare, ett värde. Datatyp. Deklarera. Tilldela. Initiera. Namnstandard. Slope.  
  
  
Flowchart PACMAN – Ett drag = en turn. Allt som kan hända under din turn.