Lærerveiledning - Logo med FXML

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Javafx Tema: Tekstbasert Fag: Programmering

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Formålet til denne oppgaven er for elevene å lære hvordan de kan bruke **FXML** for å lage skjerminnhold, og **to måter** å lage slikt innhold. I tillegg vil elevene lære hvordan de får app-en til å laste inn og vise frem innholdet i FXML-filer.

Oppgaven passer til:

Fag: IT1, IT2, Programmering

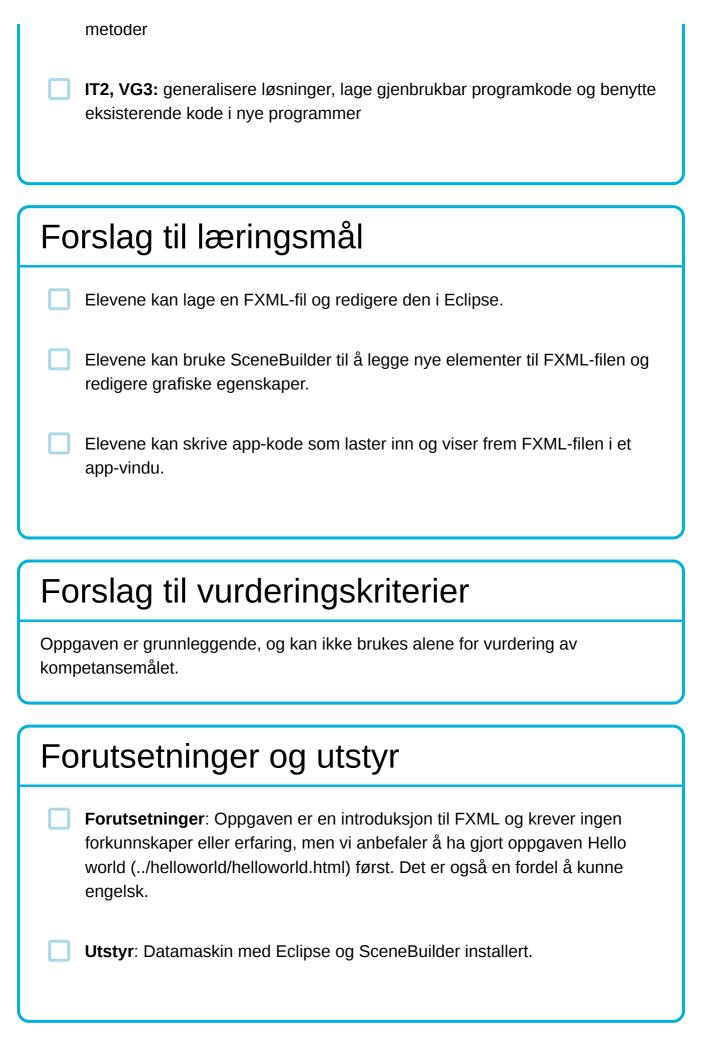
Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: JavaFX, FXML

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
Programmering, 10. trinn: planlegge og skape et digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet
IT1, VG2: planlegge og implementere brukergrensesnitt
IT2, VG3: lage objektorienterte programmer som benytter klasser med



Fremgangsmäte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../fxmllogo/fxmllogo.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner
☐ Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.
Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)