

# ● 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:** Dobbeltime

## 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

metoder

- ☐ **IT2, VG3:** generalisere løsninger, lage gjenbrukbar programkode og benytte eksisterende kode i nye programmer

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage en FXML-fil og redigere den i Eclipse.
- ☐ Elevene kan bruke SceneBuilder til å legge nye elementer til FXML-filen og redigere grafiske egenskaper.
- ☐ Elevene kan skrive app-kode som laster inn og viser frem FXML-filen i et app-vindu.

## Forslag til vurderingskriterier

Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Oppgaven er en introduksjon til FXML og krever ingen forkunnskaper eller erfaring, men vi anbefaler å ha gjort oppgaven Hello world (../helloworld/helloworld.html) først. Det er også en fordel å kunne engelsk.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med Eclipse og SceneBuilder installert.

# Fremgangsmåte

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>)