

● Lærerveiledning - Hello world

Skrevet av: Susanne Rynning Seip

Kurs: Javafx

Tema: Tekstbasert

Fag: Programmering

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Formålet med denne oppgaven er for elevene å lære hvordan man får satt opp et Java-prosjekt i Eclipse og kjørt et JavaFX-program. I tillegg skal elevene lære litt om sammenhengen mellom JavaFX-koden og innholdet i app-vinduet man får opp.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: IT1, IT2, Programmering

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: JavaFX

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 metoder

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

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage Java-prosjekt, Java-pakker og Java-klasser i Eclipse.
- ☐ Elevene kan skrive kode for å gjøre en klasse til en app-klasse og kjøre den som en Java-applikasjon.
- ☐ Elevene kan plassere tekst i et vindu og endre verdier for plassering, skrifttype, farge og vindusstørrelse.

Forslag til vurderingskriterier

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

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Oppgaven er en introduksjon til JavaFX og krever ingen forkunnskaper eller erfaring, men det er en fordel å kunne engelsk.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med Eclipse installert.

Fremgangsmåte

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