

Programmering och hastighet

Johan Niklasson

2017-11-10

Innehåll

1	Inledning	2
	1.1 Syfte	2
	1.2 Frågeställning	2
	1.3 Avgränsning	2
2	Begrepp	2
	2.1 Programkod	2
	2.2 Processor	2
	2.3 Kompilering	2
	2.4 Nivåer på programspråk	2
	2.5 Collatz problem	2
3	Metod	2
4	Resultat	2
5	Diskussion	2
6	Slutsats	2
7	Referenser	2

1 Inledning

1.1 Syfte

1.2 Frågeställning

1.3 Avgränsning

Test test test Maloney m. fl. 2010

2 Begrepp

2.1 Programkod

2.2 Processor

2.3 Kompilering

2.4 Nivåer på programspråk

2.5 Collatz problem

3 Metod

4 Resultat

5 Diskussion

6 Slutsats

7 Referenser

Litteratur

Maloney, John m. fl. (2010). "The Scratch Programming Language and Environment". I: *ACM Transactions on Computing Education* 10.4, s. 1–15. DOI: 10.1145/1868358.1868363.