Instruktion

En ”command”, altså en instruks der fortæller computeren hvad den skal gøre.

Sekvens

Sekventiel programmering er en struktureret guide til en computer. Programmet køres fra top til bund.

Funktion

Er en samling af kommandoer, der kan kaldes, frem for gentagende at bruge den samme kode.

Kontrolstruktur

Dette er en styring af programmet, blandt andet ved hjælp af if-else statements, loops osv.

Betingelser

Dette kan anses som et check, der er alt fra if-else statements til løkker. Den klassiske sætning til if-else statements er ”If this, then that”

Forgrening

Dette er næsten ens til en betingelse, dog er er der flere muligheder her.

Løkke

En gentagelse af et sæt af kode, der gentages så længe at en betingelse er opfyldt.

Variabel (https://data-flair.training/blogs/java-data-types/)

ikke primitive

a. String

String er en variabel der modtager ascii-karakterer.

b. Array

En liste af ting

c. klasser

Dette beskriver en række objekter. Klasser består af variable og funktioner, og bruges i objekt orienteret programmering.

d. Interfaces

Dette definer en fælles tilgang til en klasse, lidt som en skabelon.

Primitive

a. Int

Integers holder en værdi i form at et heltal

b. Float

Floats er et kommatal, og et 32-bit ”single-precision”

c. Char

Holder et enkelt “character”, et unicode karakter

d. Boolean

En del af Boolsk algebra, et stadie noget kan være i, for eksempel sandt eller falskt.

e. Byte

Byte kan bruges som erstatning for int, men holder kun en værdi fra -128 til 127, og er en del af det binære talsystem

f. Short

Dette kan også bruges som int, dog er værdien fra -32,768 til 32,767.

g. long

Dette kan ligeledes bruges som erstatning for int, dog går den fra -2^63 til 2^63

h. Double.

Dette er et kommatal, dog er det doobelt så præcist.

Initiering

Dette er initiering af en værdi til et objekt eller variabel

Deklaration

Dette er en fortælling om hvad værdien er osv.

Parameter

Dette er en argument der bruges i funktioner, som en form for variabler.

Cammelback notation

Er en kommentering