

Introduktion till Programmering

Namn: ____

Klass: ____

Datum: ____

Stadie: Åk. 4 – 6

Ämne: Digital teknik

Tema: Introduktion till programmering

Ordkollen

För att lyckas med detta arbetsblad är det bra att känna till följande ord inom programmering:

Ämnesbegrepp	Förklaring	Synonymer
Kod	Instruktioner som datorn kan förstå och utföra.	Programmering
Loop	En repetitiv struktur som kör en uppgift flera gånger.	Upprepning
Algoritm	En uppsättning steg för att lösa ett problem.	Lösningsgång
Variabel	En plats för att lagra information som kan ändras.	Sats
Debugging	Processen att hitta och åtgärda fel i programmet.	Felsökning

Faktafrågor

1. Vad används **kod** till i programmering?
2. En **loop** används för att:
3. Vad är en **algoritm**?
4. Vad kan en **variabel** göra i ett program?
5. Vad betyder **debugging**?

Flervalsfrågor

1. Vilket av följande är en synonym till **loop**?

- a) Program
- b) Upprepning
- c) Design
- d) Funktion

2. Vad lagrar en **variabel**?

- a) En konstant
- b) Information som kan ändras
- c) Endast text
- d) Föremål

3. Vilken term beskriver en uppsättning steg för att lösa ett problem?

- a) Kod
- b) Algoritm
- c) Loop
- d) Debugging

4. **Debugging** innebär att:

- a) Skriva ny kod
- b) Designa en app
- c) Hitta och rätta fel i programmet
- d) Testa programmet utan ändringar

5. **Algoritm** kan bäst beskrivas som:

- a) En typ av dator
- b) En programmeringsspråk
- c) En lösningsgång för problem
- d) En hårdvarukomponent

Sanna eller falska påståenden

1. **Kod** är instruktioner som datorn kan förstå och utföra.

Svar: ____

2. En **loop** används för att köra en uppgift endast en gång.

Svar: ____

3. En **variabel** kan innehålla olika typer av information.

Svar: ____

4. **Algoritm** betyder att hitta och rätta fel i ett program.

Svar: ____

5. **Debugging** är processen att skapa ny kod.

Svar: ____

Fyll i luckor i meningar

1. En ____ används för att lagra information som kan ändras under programmets gång.

2. När vi letar efter fel i koden, utför vi ____.

3. En ____ är en uppsättning steg för att lösa ett specifikt problem.

4. Genom att använda en ____ kan vi upprepa en uppgift flera gånger.

5. ____ består av instruktioner som datorn kan utföra.

Matchningsövningar

Matcha följande begrepp med deras rätta förklaringar:

Ämnesbegrepp

Förklaring

- | | |
|--------------|---|
| 1. Kod | A. En upprepande struktur i programmering |
| 2. Loop | B. Processen att hitta och rätta fel |
| 3. Algoritm | C. En plats för att lagra ändrbar information |
| 4. Variabel | D. Medelinstruktioner som datorn följer |
| 5. Debugging | E. Steg för att lösa problem |

Svar:

1 -

2 -

3 -

4 -

5 - ____

Genom att arbeta med dessa uppgifter kommer du att få en bättre förståelse för grunderna inom programmering och digital teknik.

Tags: [Arbetsblad](#)