

Begreppslista

Teknik - Programmering är ett spännande ämne som handlar om hur man skapar program och styr datorer. Genom att förstå olika begrepp och termer blir det enklare för eleverna att lära sig att programmera och att lösa problem med hjälp av teknologi. Att kunna dessa ord är en grund för att kunna delta i undervisningen och för att utveckla sitt eget tänkande. Här följer en begreppslista anpassad för högstadieelever.

Grunder i programmering

- **Algoritm**

Förklaring: En algoritm är en steg-för-steg beskrivning av hur man löser ett problem.

Exempelmening: För att programmet skulle fungera behövde vi skriva en algoritm som beskrev alla steg.

- **Variabel**

Förklaring: En variabel är en plats i minnet där man kan lagra data som kan ändras.

Exempelmening: I vårt program använde vi en variabel för att spara användarens namn.

- **Loop**

Förklaring: En loop är en del av programmet som upprepas flera gånger.

Exempelmening: Vi använde en loop för att skriva ut siffrorna från 1 till 10.

Programmeringsspråk

- **Python**

Förklaring: Python är ett programmeringsspråk som är enkelt att lära sig och använda.

Exempelmening: Vi valde Python för vårt projekt eftersom det har en lättläst syntax.

- **Java**

Förklaring: Java är ett populärt programmeringsspråk som används för

att utveckla många olika typer av program.

Exempelmening: Med Java kunde vi skapa en app som fungerade på både telefon och dator.

- **HTML**

Förklaring: HTML är ett språk som används för att skapa webbsidor.

Exempelmening: Vi lärde oss att använda HTML för att strukturera vår webbplats.

Problemlösning

- **Debugging**

Förklaring: Debugging är processen att hitta och rätta till fel i koden.

Exempelmening: Efter att ha gjort debugging lyckades vi få programmet att fungera igen.

- **Testning**

Förklaring: Testning är att kontrollera om programmet fungerar som det ska innan det släpps.

Exempelmening: Vi genomförde testning för att se om våra funktioner fungerade korrekt.

- **Feedback**

Förklaring: Feedback är att ge sina åsikter om något, i detta fall om ett program eller en idé.

Exempelmening: Vi fick feedback på vårt projekt som hjälpte oss att förbättra det ytterligare.

Kreativitet i kodning

- **Kreativ programmering**

Förklaring: Kreativ programmering handlar om att använda kod för att uttrycka idéer och skapa konst.

Exempelmening: Vi utforskade kreativ programmering genom att skapa animerade berättelser.

- **Projekt**

Förklaring: Ett projekt är en planerad uppgift där man vill skapa något specifikt.

Exempelmening: Vårt projekt handlade om att bygga en enkel webbsida.

- **Design**

Förklaring: Design involverar planering och skapande av hur något ska se ut.

Exempelmening: Vi fokuserade på designen av vår app för att göra den intuitiv för användarna.

Framtiden inom teknik

- **Artificial Intelligence (AI)**

Förklaring: AI är teknik som gör att datorer kan lära sig och utföra uppgifter som normalt kräver mänsklig intelligens.

Exempelmening: Vi diskuterade hur AI påverkar framtiden för programmering och problemlösning.

- **Robotik**

Förklaring: Robotik handlar om att designa och bygga robotar.

Exempelmening: Under kursen lärde vi oss grunderna i robotik och programmering av robotar.

- **Apputveckling**

Förklaring: Apputveckling är processen där man skapar program som kan köras på mobila enheter.

Exempelmening: Vi hade en workshop om apputveckling där vi fick bygga vår egen app.

- **Webbutveckling**

Förklaring: Webbutveckling handlar om att skapa och underhålla webbplatser.

Exempelmening: Genom att lära oss webbutveckling kunde vi skapa vår egen blogg.

- **Datahantering**

Förklaring: Datahantering innebär att organisera och styra information i databaser.

Exempelmening: Vi analyserade datahantering för att förstå hur stora mängder information kan hanteras effektivt.

Tags: [Okategoriserade](#)