

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne: Mobila applikationer

Tema: Programmering av användargränssnitt

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskap och förståelse för programmeringstekniker som används för att skapa användargränssnitt i mobila applikationer. Provets innehåll syftar till att verifiera elevernas förmåga att formulera, implementera och dokumentera lösningar inom detta område.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska fokusera på programmeringstekniker för att skapa användargränssnitt i mobila applikationer. Det inkluderar skrivning av UI-komponenter, hantering av användarinmatningar och skapande av interaktiva element. Centrala delar av undervisningen handlar också om hur man implementerar användarcentrerad design och tillgänglighet i applikationer samt hur man testar och debugerar programmet.

Kunskapskrav

Eleven kan förklara och tillämpa grundläggande programmeringstekniker för mobila applikationer, inkludera funktioner som skapar en bra användarupplevelse. Eleven kan även dokumentera sitt arbete och föreslå förbättringar av användargränssnittet.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket av följande programmeringsspråk används oftast för Android-appar?

A. Swift

B. Java

C. Python

D. Kotlin

2. Vad av följande är INTE en UI-komponent?

A. Textinmatning

B. Knapp

C. Variabel

D. Listvy

3. Vilken metod används för att hantera användarinmatningar i en mobilapplikation?

A. Kodkommentarer

B. Funktioner

C. Händelsehantering

D. Debugging

4. Vad står UX för?

A. User Experience

B. User Exit

C. User Expertise

D. User Experiment

5. Vilket verktyg används oftast för att utveckla iOS-appar?

A. Visual Studio

B. Xcode

C. Android Studio

D. Eclipse

6. Vilken typ av testning är viktigast för att säkerställa användbarheten i en applikation?

A. Enhetstestning

B. Användartestning

C. Prestandatestning

D. Säkerhetstestning

7. Vilket av följande begrepp handlar om att göra en applikation tillgänglig för alla användare?

A. Kodkommentarer

B. Användarcentrerad design

C. Debugging

D. Versionshantering

8. Vad innebär "responsiv design"?

A. Att applikationen reagerar snabbt på användarinmatningar

B. Att designen anpassar sig efter olika skärmstorlekar

C. Att koden är fri från buggar

D. Att appen kan köras offline

9. Vilket av följande alternativ är ett exempel på en UI-elementlayout?

A. Data Science

B. Constraint Layout

C. Model-View-Controller

D. User Interface Flow

10. Vad är syftet med kodkommentarer?

A. För att göra koden kortare

B. För att dölja kod

C. För att förklara funktionalitet

D. För att optimera prestanda

11. Vad avser termen "debugging"?

A. Att skriva ny kod

B. Att identifiera och rätta fel i koden

C. Att optimera hastigheten

D. Att utveckla nya funktioner

12. Vilket av följande är en god praxis vid UI-design?

A. Använda så många färger som möjligt

B. Dölja viktig information

C. Ha en tydlig visuell hierarki

D. Göra appen komplicerad

13. Vad är den första processen i utvecklingen av en mobilapplikation?

A. Implementering