

PROGRAMMERING - SWIFT

Syfte:

- ✓ Reflektera över olika val av tekniska lösningar
- ✓ Inhämta kunskap om olika tekniska lösningar och hur ingående delar samverkar
- ✓ Genomföra teknikutvecklingsarbeten

Centralt innehåll:

- ✓ Tekniska lösningar för styrning och reglering. Hur tekniska lösningar som utnyttjar elektronik kan programmeras. Begrepp som används i samband med detta.

Konkreta mål – Efter detta arbetsområde ska vi:

- ✓ med hjälp av appen Swift Playground löst interaktiva utmaningar
- ✓ lärt oss begrepp som algoritmer, variabler, villkor och loopar

Arbetsmetoder:

- ✓ Genomgång
- ✓ Individuellt arbete
- ✓ Prov

Bedömning:

Programmering	Kan skapa enklare program	Kan skapa avancerade program	Kan skapa avancerade och komplexa program med en effektiv och tydlig kod
---------------	---------------------------	------------------------------	--------------------------------------------------------------------------