

”Blokdag i informatik”

Program

- Eleverne får en case fra en fiktiv virksomhed udleveret med en projektbeskrivelse og en række kravspecifikationer de skal løse
- Blokprogrammering i AppLab og evt. GameLab
- Temaer: programmering, softwaremodellering, appudvikling
- Grupperne skal have rollefordeling og skal selv fordele rollerne. Grupperne er forudbestemte.
- Fravær i starten og til slut
- 1 præsentation på klasserne, 1 præsentation i auditoriet

Tid	Emne	Opgaver	Sted
8:00-8:15	Velkomst og generel info	Eleverne får dagens program og at vide hvor de skal gå hen	Auditorium
8:15-9:30	Gruppearbejde Designfase AppLab	Fraværsregistrering i klasserne Opgave 1: Grupperne skal læse opgaven og udarbejde en papirmodel over kravspecifikationerne Opgave 2: Grupperne skal lave en wireframe i Marvelapp Grupperne skal løbende tjekke ind med Rasmus og Ida for at være sikre på at de overholder kravene	Klasselokalerne
9:50–11:20	Oplæg om softwareudvikling v. IP Nordic		Auditorium
11:20-11:50	Frokost	Frokost	Frokost
11:50-12:35	Gruppearbejde AppLab	AppLab Opgave 3: Grupperne skal nu til at udforme deres App i Applab, på baggrund af deres wireframes. Hvis der er behov, gennemgår grupperne selv Applabs tutorials.	Klasselokalerne
12:35-13:20	Gruppearbejde AppLab	AppLab Opgave 3	Klasselokalerne
13:25-14:10	Præsentationer på klassen	AppLab Grupperne fremlægger deres app på klasserne	Klasselokalerne

20. marts 2018

Tid	Emne	Opgaver	Sted
		Eleverne skal stemme anonymt om de bedste spil/apps	
		Fraværsregistrering	
14:30	Præsentationer i auditoriet Afslutning og evaluering	De fem bedste apps kåres i auditoriet	Auditorium Klasselokaler