

17.11.2021

# Førebuing/Forberedelse

REA3015 Informasjonsteknologi 2

## Nynorsk

Informasjon til førebuingssdelen	
<b>Førebuingstid</b>	Førebuingstida varer éin dag.
<b>Hjelpemiddel</b>	<p>På førebuingssdagen er alle hjelpemiddel tillatne, inkludert bruk av Internett.</p> <p>På eksamen er alle hjelpemiddel tillatne, bortsett frå opent Internett og andre verktøy som kan brukast til kommunikasjon.</p> <p>Når du bruker nettbaserte hjelpemiddel under eksamen, har du ikkje lov til å kommunisere med andre. Samskriving, chat og andre måtar å utveksle informasjon med andre på er ikkje tillatne.</p>
<b>Bruk av kjelder</b>	<p>Dersom du bruker kjelder i svaret ditt, skal dei alltid førast opp på ein slik måte at lesaren kan finne fram til dei.</p> <p>Du skal føre opp forfattar og fullstendig tittel på både lærebøker og annan litteratur. Dersom du bruker utskrifter eller sitat frå Internett, skal du føre opp nøyaktig nettadresse og nedlastingsdato.</p>
<b>Vedlegg</b>	Det er ingen vedlegg.
<b>Andre opplysningar</b>	Førebuingssdagen er obligatorisk skuledag. I førebuingstida kan du samarbeide med andre, finne informasjon og få rettleiing.
<b>Informasjon om vurderinga</b>	Sjå eksamensrettleiinga med kjenneteikn på måloppnåing til sentralt gitt skriftleg eksamen. Eksamensrettleiinga finn du på <a href="http://www.utdanningsdirektoratet.no">www.utdanningsdirektoratet.no</a> .

## Tema: resultatservice

Ein konkurranse inneheld gjerne fleire element for å avgjere kven som vinn. Du skal på denne eksamenen utvikle eit program i fleire delar som til slutt kan rangere deltakarane og kåre ein vinnar.

## Planlegging og dokumentasjon

Du må vere førebudd på å planleggje og dokumentere applikasjonar med diagram som beskriv flyten i ein applikasjon. Du må også vere førebudd på å beskrive testar for funksjonelle krav til ein applikasjon. Desse beskrivingane skal vere eigna til å teste om dei aktuelle funksjonelle krava er oppfylte eller ikkje.

## Programmering

På eksamen vil du få oppgåver der du blant anna skal vise at du meistrar desse programmeringsteknikkane:

- variablar
- handtering og kontroll av inndata
- valsetningar
- hendingar
- funksjonar
- generering av tilfeldige tal i intervall
- behandling av innhald i datastrukturar

## Multimedia

På eksamen vil du få oppgåver knytte til video og animasjon. Du vil også få bruk for å kunne programmere i multimedieapplikasjonar. Følgjande teknikkar vil vere spesielt nyttige på eksamen:

- redigere video
- spele av video
- animere tekst
- handtere hendingar forårsaka av medieavspeling

## Informasjon om oppgåva

På eksamen skal du lage éin applikasjon som består av fleire delar/modular. Desse delane skal fungere saman. Du kan gjerne skrive dei som eitt og same program, men det er mogleg å løyse delane kvar for seg viss du vel deg nokre resultat frå dei andre delane. Då vil du lettare kunne løyse så mykje som mogleg av oppgåva, sjølv om du står fast nokre stader.

## Tips til løysning

Oppgåvene på eksamen stiller detaljerte krav til kva som skal gjerast. Der du ikkje får til å gjere det akkurat slik som det er bede om, kan du få noko utteljing ved å løyse oppgåva på ein alternativ måte. Viss du ikkje får til å løyse ein del av oppgåva, kan du jobbe vidare med neste del og velje eit resultat du bruker vidare.

## Innlevering

Eksamenssvaret ditt skal leverast i ei pakka mappe som inneheld alle filene som er nødvendige for at svaret ditt skal stå fram slik du har meint. Hugs å levere alle vedlegga du bruker i svaret ditt, og i den forma og mappestrukturen du bruker dei. Hugs også å forklare korleis sensor skal få vist svaret viss du har brukt spesielle verktøy eller programversjonar.

Der du har brukt ein spesiell programvare for å lage dokumentasjon, er det ønskjeleg at du leverer svaret i eit standard dokument som viser dette som tekst og/eller bilete.

## Bokmål

Informasjon til forberedelsesdelen	
<b>Forberedelsestid</b>	Forberedelsestiden varer én dag.
<b>Hjelpemidler</b>	<p>På forberedelsesdagen er alle hjelpemidler tillatt, inkludert bruk av Internett.</p> <p>På eksamen er alle hjelpemidler tillatt, bortsett fra åpent Internett og andre verktøy som kan brukes til kommunikasjon.</p> <p>Når du bruker nettbaserte hjelpemidler under eksamen, har du ikke lov til å kommunisere med andre. Samskriving, chat og andre måter å utveksle informasjon med andre på er ikke tillatt.</p>
<b>Bruk av kilder</b>	<p>Hvis du bruker kilder i besvarelsen din, skal disse alltid oppgis på en slik måte at leseren kan finne fram til dem.</p> <p>Du skal oppgi forfatter og fullstendig tittel på både lærebøker og annen litteratur. Hvis du bruker utskrifter eller sitater fra Internett, skal du oppgi nøyaktig nettadresse og nedlastingsdato.</p>
<b>Vedlegg</b>	Det er ingen vedlegg.
<b>Andre opplysninger</b>	Forberedelsesdagen er obligatorisk skoledag. I forberedelsestiden kan du samarbeide med andre, finne informasjon og få veiledning.
<b>Informasjon om vurderingen</b>	Se eksamensveiledningen med kjennetegn på måloppnåelse til sentralt gitt skriftlig eksamen. Eksamensveiledningen finner du på <a href="http://www.utdanningsdirektoratet.no">www.utdanningsdirektoratet.no</a> .

## Tema: resultatservice

En konkurranse består gjerne av flere elementer for å avgjøre hvem som vinner. Du skal på denne eksamenen utvikle et program i flere deler som til slutt kan rangere deltakerne og kåre en vinner.

## Planlegging og dokumentasjon

Du må være forberedt på å planlegge og dokumentere applikasjoner med diagrammer som beskriver flyten i en applikasjon. Du må også være forberedt på å beskrive tester for funksjonelle krav til en applikasjon. Disse beskrivelsene skal være egnet til å teste hvorvidt de aktuelle, funksjonelle kravene er oppfylt eller ikke.

## Programmering

På eksamen vil du få oppgaver der du blant annet skal vise at du behersker disse programmeringsteknikkene:

- variabler
- håndtering og kontroll av inndata
- valgsetninger
- hendelser
- funksjoner
- generering av tilfeldige tall i intervaller
- behandling av innhold i datastrukturer

## Multimedia

På eksamen vil du få oppgaver knyttet til video og animasjon. Du vil også få bruk for å kunne programmere i multimedieapplikasjoner. Følgende teknikker vil være spesielt nyttige på eksamen:

- redigere video
- spille av video
- animere tekst
- håndtere hendelser forårsaket av medieavspilling

## Informasjon om oppgaven

På eksamen skal du lage én applikasjon som består av flere deler/moduler. Disse delene skal fungere sammen. Du kan gjerne skrive dem som ett og samme program, men det er mulig å løse delene hver for seg hvis du velger deg noen resultater fra de andre delene. Da vil du lettere kunne løse så mye som mulig av oppgaven selv om du står fast noen steder.

## Tips til løsning

Oppgavene på eksamen stiller detaljerte krav til hva som skal gjøres. Der du ikke får til å gjøre det akkurat slik som det er bedt om, kan du få noe uttelling ved å løse oppgaven på en alternativ måte. Hvis du ikke får til å løse en del av oppgaven, kan du jobbe videre med neste del og velge et resultat du bruker videre.

## Innlevering

Eksamensbesvarelsen din skal leveres i en pakket mappe som inneholder alle filene som er nødvendige for at besvarelsen skal framstå slik du har ment. Husk å levere alle vedleggene du bruker i besvarelsen din, og i den formen og mappestrukturen du bruker dem. Husk også å forklare hvordan sensor skal få vist besvarelsen hvis du har brukt spesielle verktøy eller programversjoner.

Der du har brukt en spesiell programvare for å lage dokumentasjon, er det ønskelig at du leverer besvarelsen i et standard dokument som viser dette som tekst og/eller bilde.

