

TDP001 - Handhavande av datormiljö

Pontus Haglund Emma Enocksson

Institutionen för datavetenskap

- 1 Innovativ programmering
- 2 Personal
- 3 TDP001
- 4 TDP002

Dagens agenda

1. Introduktion till IP
2. Introduktion till personal
3. Introduktion till TDP001 och TDP002
4. Hämta hårddiskar
5. Laboration för systeminstallation

- 1 **Innovativ programmering**
- 2 Personal
- 3 TDP001
- 4 TDP002

Innovativ Programmering



Innovativ Programmering

- Akademisk utbildning **och** hantverkskunnande
- Yrkesutbildning med rum för kreativitet och egna intressen
- Tillämpningsorienterad - lyhördhet mot teknikfront och industri
- Utbildar programutvecklingsproffs som
 - kan hantverket
 - fungerar i grupp och kommunicerar väl
 - har en yrkesmässig attityd

Första året på IP

HT

Handhavande av datormiljö, 4hp
Imperativ programmering, 6hp
Projekt: Egna datormiljön, 6hp

Tentaperiod

VT

Datornät och dist. syst., 6hp
Konstruktion av datorspråk, 6hp
Projekt: Datorspråk, 10hp

Tentaperiod

OO-programmering, 8hp
Projekt: OO-system, 6hp

Tentaperiod

Matematik och logik, 6hp
Projekt: Datorspråk (forts)

Tentaperiod

30 + 30 högskolepoäng (HP) per år
ca 1,5 poäng per arbetsvecka

Vad förväntas av dig?

- Du deltar i schemalagd undervisning
- Du läser och arbetar flitigt på egen hand dagligen
 - Gör många egna övningar
 - Läs och experimentera på egen hand
 - Jobba 8-10 timmar dagligen
- Du fullföljer kurser på ett bra sätt
 - Avsluta det du påbörjar, överstig förväntningar
- Bra attityd till intensivt arbete och till andra människor

- 1 Innovativ programmering
- 2 **Personal**
- 3 TDP001
- 4 TDP002

Vi som ni träffar först

Namn	Roll
Pontus Haglund	Examinator, Kursledare
Emma Enocksson	Kursledare
Ebba Lindström	Assistent
Samuel Jönsson	Assistent
Simon Ahrenstedt	Assistent
Daniel Huber	Assistent
Helene Pers	Kursadministratör
Ola Leifler	Studierektor

- 1 Innovativ programmering
- 2 Personal
- 3 **TDP001**
- 4 TDP002

Handhavande av datorsystem TDP001 - Kursmål

Efter genomgången kurs ska studenten kunna:

- Förstå och kunna redogöra för hur en dator och ett datornät fungerar
- Sköta den egna datormiljön med hjälp av kommandon och skript
- Designa och konstruera en mindre webbresurs
- Kunna installera och administrera sitt eget operativsystem

Examineras i två moment, LAB1 och UPG1

Examinationsmoment - LAB1

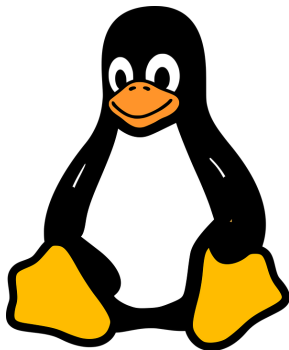
I momentet LAB1 ingår följande:

- Systeminstallation
- Konstruktion av blog
- Unix laboration



Systeminstallation

Installation och konfiguration av ett Linux-baserat operativsystem. Vi rekommenderar *Ubuntu*, men ni får installera egna om ni vill.



Görs under denna vecka (ni får diskarna idag eller imorgon)

Blog

- Ni ska skapa en blog där ni dokumenterar det ni lärt er under kursens gång.
- Sidan ska byggas med HTML5 och CSS.
- Om ni vill får ni även använda serverbaserade språk för logiken (ej krav).
- En föreläsning och en lab till hjälp.
- Bloggens innehåll ingår i momentet UPG1.
- Redovisas genom att lägga upp materialet på undervisningsdomänen.

Slutövning Terminalkommandon

- Ett problem som ska lösas med hjälp av kommandoradprogram i terminalen
- Utförs individuellt
- Redovisas enskilt skriftligt i en steg-för-steg guide på din blog

Examinationsmoment - UPG1

- Kursens föreläsningar presenterar ämnen och tekniker som (vi tycker) programmerare bör behärska
- Det kommer under kursens gång presenteras 4 uppgifter som ni skall lösa och publicera på bloggen
- Uppgifterna skickas ut som mail och presenteras på kurssidan

- 1 Innovativ programmering
- 2 Personal
- 3 TDP001
- 4 **TDP002**

Imperativ programmering (6hp)

Kursmål

Efter slutförd kurs ska studenten kunna

- Redogöra och använda programkonstruktionerna i ett imperativt programmeringsspråk
- konstruera och lösa problem med imperativ programmering
- ha kunskap om och kunna redogöra för begrepp inom imperativ programutveckling

Imperativ programmering

Moment i kursen

Kursen består av följande moment:

- Föreläsningar
- Laborationer
- Lektioner
- Dojos
- Dugga
- Datortentamen

Imperativ programmering

Examinationsmoment - Lab1

- Praktisk övning i python
- Grupper om två studenter
- Måste även ske på egen (ej schemalagd) tid
- Registrera er i Webreg (se kurshemsidan)
- Viss schemalagd tid med assistent
- Egna övningar!

Imperativ programmering

Lektioner - hjälp i början

- Till för dig som behöver extra hjälp att komma igång
- Lungt tempo där vi löser problem tillsammans
- Inte examinerande

Imperativ programmering

Dojos

- Programmering i grupp
- Ni turas om att programmera med en bisittare
- Bisittaren programmerar, du skriver.
- Alla ska förstå och samarbeta för att få en så bra lösning som möjligt
- En assistent övervakar och hjälper till vid behov
- Inte examinerande

Imperativ programmering

Dugga

- Används som visningstillfälle av tentasystemet
- Ingen grund till betyget
- Helt frivillig (men bra att vara med på)
- En liten uppgift för att testa systemet

Imperativ programmering

Examinationsmoment - DAT1

- Datortenta
- Sker i SU-salarna på IDA
- Endast praktisk programmering - fokus på problemlösning!
- Rättning "live" - du får reda på om lösningen är godkänd eller inte och får fortsätta om det är något felaktigt
- Fem timmar.

Imperativ programmering

Kurslitteratur

Learning Python, 5th edition

Mark Lutz, O'reilly 2013.

Boken ej ett krav men vissa gillar att ha en bok att slå i. Bok får dessutom tas med på tentan.

Concepts of Programming Languages, 9/10/11 edition

Robert W. Sebesta, Addison Wesley 2013

Trevlig att läsa för ökad konceptuell förståelse av programspråk.
Biblioteket har även referensexemplar.

Kurshemsidor

- <http://www.ida.liu.se/~TDPXXX>
- Innehåller många bra saker
 - Kursmaterial
 - Länkar
 - Kontaktinformation
 - Regler
 - ...

Fredagens seminarie!

- Samling på första stationen senast 13.15.
- 5 grupper
- Varje station ger poäng efter prestation
- Vinnarna får ett "fint" pris

Fredagens seminarie!

Origami

- Er grupp får en figur idag
- Senast under föreläsningen på fredag ska ni skrivit en guide för hur den byggs
- De andra grupperna ska bygga en likadan efter er guide
- Bra sak att börja med efter installationslabben är klar
- Poäng ges både till bra beskrivningar och antal man lyckas följa.



www.liu.se