



Undervisningsbeskrivelse

Termin	June 2024
Institution	Varde Handelsskole og Handelsgymnasium
Uddannelse	hhx
Fag og niveau	Informatik C
Lærer	Rasmus Bjørnskov Vesterheden (rj)
Hold	hhx1c23

Forløbsoversigt (4)

Forløb 1	It-sikkerhed, netværk og arkitektur
Forløb 2	Fra idé til færdigt it-system
Forløb 3	Programmering
Forløb 4	Databaser

Forløb 1: It-sikkerhed, netværk og arkitektur

Forløb 1	It-sikkerhed, netværk og arkitektur
Indhold	<p>Klient server - https://informatik.systime.dk/?id=744 MVC - https://informatik.systime.dk/?id=1130 IT Sikkerhed - https://informatik.systime.dk/?id=528</p> <p>Supplerende stof: Emne 1 - IT sikkerhed og arkitektur - modul 5 - NemID opgave Sa dan beskytter du dine data i dagligdagen (e7621ba7) Emne 1 - IT sikkerhed og arkitektur - modul 3 - Kryptering 1 DSB Hack - artikel Emne 1 - IT sikkerhed og arkitektur - modul 1 - intro + CIA modellen Beredskabsskabelon Digitalbeskyttelse Emne 1 - IT sikkerhed og arkitektur - modul 4 - Kryptering 2 IT sikkerhed - podcast opgave Emne 1 - IT sikkerhed og arkitektur - modul 2 - Arkitektur</p> <p>Noter: Færdiggør opgaven -Er du blevet Pwned' - vi gennemgår den på klassen Husk at lave opgaven 'digital beskyttelse færdig' Læs om de tre måder at bygge servere op på: Klient-server: https://informatik.systime.dk/?id=744 Trelagsarkitektur:https://informatik.systime.dk/?id=1124 Model View Controller - https://informatik.systime.dk/?id=1130 Færdiggør worksheet fra 4. dec</p>
Omfang	14 lektioner / 10.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: It-sikkerhed, netværk og arkitektur: redegøre for beskyttelse af egen digital identitet og egne data på internettet samt redegøre for tekniske og menneskelige aspekter af it-sikkerhed It-sikkerhed, netværk og arkitektur: redegøre for generelle principper bag it-systemers arkitekturer ved udarbejdelse af it-systemer og tilpasning af eksisterende it-systemer</p> <p>Kernestof: It-sikkerhed, netværk og arkitektur: Internettets teknologi og sikre kommunikationsformer It-sikkerhed, netværk og arkitektur: client-server arkitektur</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 2: Fra idé til færdigt it-system

Forløb 2	Fra idé til færdigt it-system
Indhold	<p>https://informatik.systime.dk/?id=1046 https://informatik.systime.dk/- ?id=1065 https://informatik.systime.dk/?id=1064 https://informatik.systime.dk/?id=974</p> <p>Målgrupper - https://informatik.systime.dk/?id=974</p> <p>Innovation - https://informatik.systime.dk/?id=1020</p> <p>Supplerende stof: IT projekter - Introduktion Brugertests IT projekter - Fase 1a Planlægning - Analyse IT Projekter - Fase 2 Udarbejdelse - Modellering og interaktion IT projekter - Krav Kravspecifikation Used Case - eksempel Analyse - skabelon Used Case skabelon IT projekter - Fase 1b Planlægning - Målgrupper Projektmodeller IT projekter - Fase 2 Hvad er Usability Testing App opgaven IT projekter - Fase 0 Projektmodeller</p> <p>Noter: Læs hele afsnit 1 'fra idé til færdigt system' - https://informatik.systime.dk/?id=1046 + afnittet om Analyse - https://informatik.systime.dk/?id=1118 Læs om 'målgrupper' - https://informatik.systime.dk/?id=974 Alle tre underafsnit Læs om innovation: https://informatik.systime.dk/?id=1020 Begge underafsnit (4-p modellen og radikal vs. inkrementel) Læs:https://informatik.systime.dk/?id=1011 (Metoder til test af brugervenlighed)</p>
Omfang	20 lektioner / 15 timer
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 3: Programmering

Forløb 3	Programmering
Indhold	<p>Code.org https://studio.code.org/s/csp5-2019?section_id=3955551 https:- - //informatik.systime.dk/?id=879 https://informatik.systime.dk/?id=1075 Supplerende stof: Loops og betingelser Programmering 1-4 ppt Intro Labyrint</p> <p>Supplerende stof: SAMLET Programmering - 4 - Variabler Programmering - 1 - Intro til begreber Programmering - 1 - Intro til begreber_1 Programmering - 2 - Løkker og forgreninger Programmering - 3 - Proces og debugging Intro - Labyrint</p> <p>Noter: Færdiggør de 10 spørgsmål til dokumentaren Lav opgave 21 i fase 5 færdig (Code.org)</p>
Omfang	22 lektioner / 16.5 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Programmering: identificere basale strukturer i programmeringssprog, modellere programmer og anvende programmering til udvikling af simple it-systemer</p> <p>Kernestof: Programmering: funktioner Programmering: variable, sekvenser, løkker og forgreninger</p>
Væsentligste arbejdsformer	

Forløb 4: Databaser

Forløb 4	Databaser
Indhold	<p>https://informatik.systime.dk/?id=1124</p> <p>https://informatik.systime.dk/?id=1140&L=0</p> <p>https://informatik.systime.dk/?id=1134</p> <p>https://informatikbeux.systime.dk/?id=1052</p> <p>Supplerende stof: DB april 2022 Databasebog2 juleshoppens_database Databasebog1</p> <p>Supplerende stof: juleshoppens_database DB april 2024 Databasebog2 DB Databaser - hvad kan det bruges til Rasmus DB eks2 vejledning_sqliteonline Databasebog1</p> <p>Noter: Læs: Relationer: https://informatikbeux.systime.dk/?id=1053 Nøgler: https://informatikbeux.systime.dk/?id=1054</p>
Omfang	12 lektioner / 9 timer
Særlige fokuspunkter	<p>Fagmål: Repræsentation og manipulation af data: modellere data samt redegøre for udvalgte typer af data og anvende disse i simple it-systemer eller udvidelser af disse Repræsentation og manipulation af data: redegøre for hvordan data kan organiseres i databaser og hvordan databaser anvendes i IT-systemer</p> <p>Kernestof: Repræsentation og manipulation af data: abstraktion og strukturering, begrebs- og datamodeller Repræsentation og manipulation af data: data og datatypers repræsentation og manipulation Repræsentation og manipulation af data: databasers anvendelse og simple databaseforespørgsler</p>
Væsentligste arbejdsformer	