 HÖGSKOLAN PÅ ÅLAND	<b>KURSBESKRIVNING</b>	
<b>Uppgjord av:</b> Joakim Isaksson	<b>Godkänd av:</b> Ledningsgruppen	
<b>Granskad av:</b> Jeanette Höstman		
<b>Godkänd datum:</b> 14.9.2011	<b>Version:</b>	

### **Utbildningsprogram**

Informationsteknik

### **Inriktning**

Mjukvaruutveckling

### **Studiehelhet**

Yrkesstudier

### **Ämnesområde**

### **Kursnamn**

Programmering 3

### **Kurskod**

I160301

### **Kursnamn på engelska**

Programming 3

### **Omfattning**

6 sp

### **Lärandemål**

Efter avslutad kurs skall den studerande kunna programmera i ett objektorienterat språk.

För att uppfylla målet skall den studerande kunna

- tillämpa objektorienterade principer och implementera ett objektorienterat program utgående från en objektorienterad design
- använda sig av en integrerad utvecklingsmiljö för objektorienterad programvaruutveckling
- implementera grafiska gränssnitt i en objektorienterad miljö
- implementera parallella program med hjälp av trådar i en objektorienterad miljö

### **Innehåll**

Objektorienterad programmering

Integrerade utvecklingsmiljöer (IDE)

Grafiska gränssnitt

Programmering med trådar (threads)

### **Arbetsformer**


Föreläsningar, laborationer och inlämningsuppgifter.

### **Omfattning och närvaroskyldighet**

Obligatorisk närvaro vid laborationer samt vid genomgång av inlämningsuppgifter.

### **Max gruppstorlek**

### **Kurslitteratur och studiematerial**

 HÖGSKOLAN PÅ ÅLAND	<b>KURSBESKRIVNING</b>	
<b>Uppgjord av:</b> Joakim Isaksson	<b>Godkänd av:</b> Ledningsgruppen	
<b>Granskad av:</b> Jeanette Höstman		
<b>Godkänd datum:</b> 14.9.2011	<b>Version:</b>	

Knudsen, J. & Niemeyer, P. (2005). *Learning Java*. 3. ed. Sebastopol: O'Reilly Media. 856 s.  
Skansholm, J. (2010). *Java direkt med Swing*. 5. uppl. Lund: Studentlitteratur. 758 s.

**Undervisningsmaterial** (högskolan tillhandahåller)

**Examination**

Godkända inlämningsuppgifter.

**Bedömning**

U, G eller VG (Vid validering används vitsordet Godkänd)

**Dokumentering**

Godkänt vitsord noteras i studiekort.

**Förkunskaper**

Objektorienterad design, Programmering 1

**Övrigt**