




Náms- og kennsluáætlun - Vorönn 2024

FORR2GD05

Kennari	Hafþór Óskarsson, hafthor.oskarsson@fss.is	
Viðtalstími	Miðvikudagur kl. 14:00 – 14:40	
Námsefni	www.w3schools.com og efni frá kennara (aðgengilegt á vef áfangans)	
Áfangalýsing	Nemendur munu þróa tölvukerfi sem byggja upp tölvuheim sem hægt er að nota sem grunn í tölvuleikjagerð. Farið verður yfir hlutbundna forritun, árekstrargreiningu, árekstrarviðbrögð, eðlisfræði sem og grunnstærðfræði. Hlutir búnir til í okkar eigin heimi og eiginleikar þeirra ákvarðaðir	
Námsmat og vægi námsmatspátta	Áfanginn er kenndur sem símatsáfangi. Ekkert lokapróf er í símatsáfanga. Til að standast áfangann þarf að ná 4,5 eða hærra í öllum námsmatspáttum áfangans. Standast þarf mætingaskyldu skólans.	
	Símatsáfangi <input checked="" type="checkbox"/>	Lokapróf <input type="checkbox"/>
	Heiti	Vægi
	Stöðumöt	60%
	C# verkefni (grunn forritun)	10%
	C# verkefni (hlutbundin forritun)	10%
	Unity verkefni	15%
	Virkni	5%
Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara.	
Annað sem kennari vill láta koma fram		

Þekking	Leikni
<p>Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hermun í tölvuleikjum • Hlutbundinni forritun í tölvuleikjum • Hjúpun í tölvuleikjum 	<p>Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forrita hlutbundið • Hanna tölvuleik frá grunni • Forrita tölvuleiki • Halda utan um sitt eigið tölvukerfi í lengri tíma
	
Hæfni	
<p>Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búa til tölvuleiki frá grunni með leikjavél • Framkvæma hermun í tölvuleik • Forrita tölvuleik með hlutbundinni forritun 	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
Undirbúningur f. próf	3 x 4 klst.	12 klst.
Alls		92 klst. = 5 feim*

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 4. - 14. janúar	Kynning á áfanganum Microsoft Visual Studio Kynning á C# og forritun Breytur	C# - Verkefni 1 - 10
2. vika 15. - 21. janúar	Gagnatög Reikniaðgerðir	
3. vika 22. - 28. janúar	Útprintun og innlestur Skilyrtar setningar	
4. vika 29. janúar - 4. febrúar	Lykkjur Fylki	
5. vika 5. - 11. febrúar	Skráningar Föll	
6. vika 12. - 18. febrúar	Hlutbundin forritun	Stöðumat 1
7. vika 19. - 25. Febrúar <i>Þemadagur</i>	Klasar	C# (OO) Verkefni 1-4
8. vika 26. febrúar - 3. Mars <i>Námsmatsdagur</i>	Hjúpun	
9. vika 4. - 10. mars <i>Miðannarmat</i>	Erfðir	
10. vika 11. - 17. mars	Fjölbreytni	Stöðumat 2
11. vika 18. - 24. mars <i>Starfshlaup – Páskafrí hefst</i>	Páskafrí	
12. vika 2. - 7. apríl	Unity	Unity verkefni 1-4
13. vika 8. - 14. apríl		
14. vika 15. - 21. apríl		
15. vika 22. - 28. apríl <i>Sumardagurinn fyrsti</i>		
16. vika 29. apríl - 5. maí		
17. vika 6. – 10. maí	Uppsóp	Stöðumat 3

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hafþór Óskarsson