

Planlegging

Vi planlegger:

- GUI
- Datastruktur (variabler, array/ass.array)
- Programstruktur (pseudokode)

1) Praktisk oppgave på prøve:

The screenshot shows a Java Swing window with a light gray background. It contains the following elements:

- A label "Antall kast (1 - 10):" followed by a text input field containing the number "1" and a vertical spinner button to its right.
- A label "Type gjenstand (mynt/terning)" followed by a button labeled "Velg mynt eller terning" with a small downward arrow on its right side.
- A button labeled "Utfør eksperiment!" centered below the input fields.
- A label "Resultat:" followed by an empty text input field.

2) Eksamen V15

(Obs: Forskjellig fra det som står i oppgaven.)

Brukergrensesnitt:

Tegne *skisser av skjermbilder*, med variabelnavn og lytter-funksjoner.

Kommentarer til formater på inntasting og utdata, eksempelvis tall og avrunding.

Datastruktur:

Tegne/beskrive variabler/tabeller/filer

Kode:

En eller flere av disse:

Lister med variabelnavn og datatyper

Pseudokode eller flytskjema (Se også eksempler side 166 og utover i Programmering i AS.)

Planlegging -
løsningsskisse

GUI:

100

antallkastNs

1

typeCb

Type gjenstand (mynt/terning)

Velg mynt eller terning

utforBtn

Utfør eksperiment

resultatTf

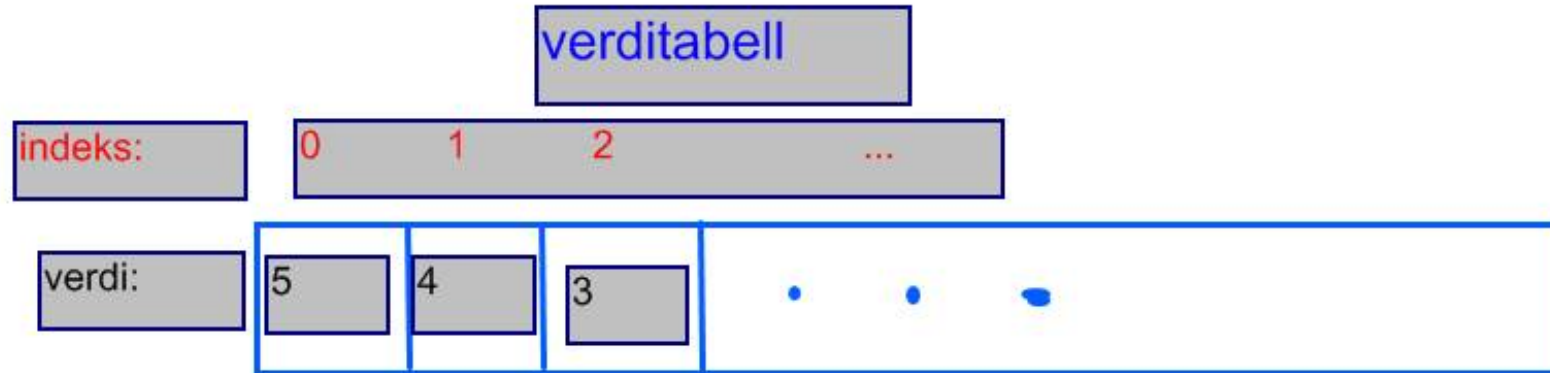
Resultat:

utforTrykket()

mynt:
h + +
g = "m"
g = "T"

Datastruktur:

(Strengt tatt ikke nødvendig med tabell, men vi tar den med for å illustrere.)



indeks: Kast nummer (0,1,...)

verdi: Antall øyne i kast (eller 0,1 for mynt/kron)

Programstruktur:


Lytterfunksjonen:

```
utforTrykket(hendelse):  
    kast()  
    gs = finnGjennomsnitt()  
    resultatTf.text = String(gs)
```

const TERNING = 0
const MYNT = 1

Andre funksjoner:

```
kast():  
    type = typeCb.selectedIndex  
    hvis type == TERNING  
        gjenta i: 1, antallkastNs.value  
            verdier[i] = tilfeldig verdi: 1 .. 6
```



```
ellers Hvis type == MYNT  
  gjenta i: 1, antallkastNs.value  
    verdier[i] = tilfeldig verdi: 0,1
```

finnGjennomsnitt():

```
sum = 0
```

```
Gjenta i: 1, tabell-lengde
```

```
  sum = sum + verdier[i]
```

```
return sum/tabell-lengde
```