

Kurs-PM HI1024 8,0 hp HT2014 TIDAA, TIELA

Kursplan: <http://www.kth.se/student/kurser/kurs/HI1024/>

Kursinfo och kursmaterial KTH-Social: <https://www.kth.se/social/course/HI1024/page/ht-2014-2/>

Kurslitteratur:

K N King, C Programming A Modern Approach, 2 ed, WW Norton & Co, ISBN: 9780393979503

Examinator: Nicklas Brandefelt, bfelt@kth.se, 087909738

Lärare TIDAA (data) TIELA (elektro): Nicklas Brandefelt, Anders Cajander

(Lärare TIMEL (medicin): Jonas Wåhslén, jonas.wahslen@sth.kth.se, 087904853)

Information om ändring med kort varsel: SMS till mobilen via Bilda – lägg in nummer!

Genomförande av kursen

Det absolut första du måste göra på kursen är att se till att du har en fungerande programmeringsmiljö på din dator. Förhoppningsvis har du gått introkursen och där satt upp en sådan virtuell miljö annars kan du ta del av materialet här: [HF1010](http://www.codeblocks.org/downloads/26). Du bör också installera codeblocks direkt på din dator (välj versionen med mingw på sidan: <http://www.codeblocks.org/downloads/26>). Det är det programmet vi enklast använder i datorsalen på den praktiska tentan. För att denna kurs ska bli kul och gå bra är det oerhört viktigt att du programmerar mycket under hela kursen. Totalt behöver du antagligen lägga ca 50h/vecka på dina studier vid kth. Bäst är att göra detta mån-fre och sedan vara helt ledig fredag kväll och lördag för att sedan söndag eftermiddag se över om man behöver göra lite extra inför veckan som kommer.

Till varje föreläsning finns läsanvisningar till boken och programmeringsuppgifter sist i föreläsninganteckningarna. Det är viktigt att ni läser och programmerar så att ni ligger i fas. Ge inte upp om det går trögt i början. Det tar tid att lära sig programmera men det är oerhört kul när man kan. Efter varje föreläsning är det 2h övning med lärare och övningsassistenter. Utnyttja dessa till max. Också vid laborationsredovisningar kommer det att finnas tillgång till assistent. Vi har också tutorials där man i mindre grupp programmerar tillsammans. Det är också ett bra tillfälle att bilda studiegrupper så att man kan hjälpa varandra.

Examination

LAB1 (2hp)

Momentet består av tre laborationer och inlämningsuppgifter. För laboration 1 och laboration 2 finns ett redovisningstillfälle vardera. Blir man godkänd på dessa behöver man inte göra delar av laboration 3. För inlämningsuppgifterna gäller på samma sätt att om man lämnar in 7 av 10 i tid så slipper man en del på laboration 3. För laboration tre finns två redovisningstillfällen under ordinarie kurs. Blir man inte godkänd vid något av dessa tillfällen måste man redovisa hela lab 3 vid omtentatillfället i p2 eller p3 (man slipper alltså inga delar även om man gjort lab 1, lab 2 och/eller inlämningsuppgifter). När laboration 3 är godkänd är man godkänd på momentet (betyget PASS).

Plagiering

Ni får/bör hjälpa varandra när ni lär er programmera. Diskutera och fråga varandra hur man löser olika problem. Ni kan också hjälpa varandra att hitta buggar när ni arbetar med övningsuppgifter och även med inlämningsuppgifterna men inte när ni arbetar med laborationerna. Då ska ni arbeta helt självständigt. Diskutera endast problem mera generellt med varandra och undvik att ens titta på varandras kod. Behöver ni kod för diskussionen skriv separat exempelkod istället. Ni får aldrig föra över kod eller skriva in kod åt varandra när ni arbetar med examinationsmomenten (det är inte en bra ide annars heller). Du måste förstå vad du programmerar – vad varje rad gör! -det är fusk att ta över andras kod på examinationsmoment. Att förstå vad varje rad gör är avgörande för att du ska lära dig att programmera och därmed klara tentamen men framförallt för att du ska bli en bra ingenjör!

Det har förekommit att studenter har kopierat delar av kod men sedan bytt ut variabelnamn, kastat om vissa rader och lagt in nya kommentarer. Detta upptäcker vår mjukvara och dessa har blivit avstängda av disciplinnämnden.

Redovisning

Inlämningsuppgifter lämnas in via KTH-social senast 24.00 vid respektive sista inlämningsdag.

Laborationer skall också lämnas in via KTH-social senast 24.00 dagen innan redovisningen. Senast 15.00 dagen innan skall man på Nicklas Brandefelts dörr på plan 5 (5068) boka en tid för redovisning. Senast 20 minuter innan sin redovisningstid skall man i anvisad sal sitta med datorn på och programmet körbart redo att redovisa. Laboration 3 redovisas enskilt. Laboration 1 och 2 redovisas två och två (man ska då sitta bredvid den man redovisar tillsammans med). Vänligen respektera dessa något omständiga regler. De är till för att vi ska hinna med att ta emot så många redovisningar och ändå förhoppningsvis hinna ge lite feedback.

TEN1

TEN1 är en teoretisk salsskrivning. Inför TEN1 finns det ett antal instuderingsfrågor. Dessa är tänkta att besvaras med hjälp av boken. Gör gärna dessa kontinuerligt under kursen efter det att du har gjort programmeringsuppgifterna. Själva tentamen kommer bestå av ett antal frågor snarlika dessa instuderingsfrågor samt några kodexempel där man ska hitta fel eller på annat sätt visa programmeringskunskaper.

TEN2

TEN2 är en salsskrivning där ni på skolans datorer loggar in med ett speciellt tentamenskonto och därmed inte kommer att ha tillgång till internet. Man får ta med sig sitt exemplar av kursboken: K. N. King, "C Programming A Modern Approach". Denna måste vara helt ren utan anteckningar! Dock får man ha med sig ett A4 papper handskrivet på ena sidan. I datorsalarna är det enklast att använda codeblocks så se till att du behärskar detta. Se gärna till att vid tillfälle prova att programmera på skolans datorer. Vid provtillfället får du ett särskilt tentamenskonto och sparar alla filer på H: (allt som inte sparas på H: raderas när du loggar ut). Kom ihåg ditt tentamenskonto så kan du se ditt resultat på social när tentan är rättad.

Slutbetyg på kursen

TEN1, TEN2 och LAB1 måste vara godkända för att slutbetyg skall kunna erhållas. Betygen på TEN1 och TEN2 ges ett värde enligt: A = 5, B = 4, C = 3, D = 2, E = 1. Sedan beräknas slutbetyget enligt: $\text{slutbetyg} = (\text{TEN1} + \text{TEN2})/2$ avrundat uppåt.