

Eleven programmerer en bukkeproces ud fra rammerne i opgaven

C1. 120 min.

Eleverne koder bukke-algoritmen i programmet – enten enkeltvis eller i grupper.

Det er en vurdering, den enkelte underviser tager, under hensyn til antallet af programlicenser og dermed pc'er, hvor programmet ligger på.

1. Bukkealgoritmen laves på skolens pc'er hvor programmet til bukkemaskinen er lagt ind.
2. Algoritmen lagres på en USB nøgle og uploades til bukkemaskinen, når det fysiske buk skal produceres.
3. Eleverne finder deres buk via en AutoCad tegning, som vil være tilgængelig sammen med undervisningsmaterialet. Eks. Moodle.
4. Inden eleven laver det fysiske buk, skal det godkendes af underviseren.