

INFÖR ÖVNINGARNA

För att du ska ha möjlighet att lära dig så mycket som möjligt på varje övning är det väldigt **viktigt att du läser kapitel och genomför bokens övningar i förväg**. Nedan presenteras vad varje övning kommer att beröra, samt vilka kapitel du bör träna på dessförinnan. De schemalagda övningarna syftar till att ge dig större förståelse för programmering och vad det är du faktiskt gör i bokens övningar. Notera att de schemalagda övningarna bygger på varandra så om du inte hinner färdigt vid ett tillfälle rekommenderas det att du gör färdigt den övningen hemma för att inte hamna efter vid nästa övning.

Datum	Övning	Ämne	Läs kapitel
3/11	1	Grunder i programmering, naming conventions, kodstruktur, operatorer (kapitel 1, 3)	1-2
10/11	2	Koppla symboler i till AS, dot notation, skriva egna metoder (kapitel 2-3), display list	2-3
15/11	3	If-satser, mouse & keyboard events (kapitel 3-4, 6), Math() (kapitel 5), onEnterFrame event	4-5
22/11	4	Conditionals (kapitel 5), screen boundaries (kapitel 6), text, X&Y	5-6
29/11	5	hitTestObject(), OOP (inl.) (kapitel 6-8), game over	7-8

Datum	Föreläsning	Läs kapitel
7/12	OOP (forts.), arrays (kapitel 8-10), events, Errors & debugging, Adobes online-dokumentation	8-10