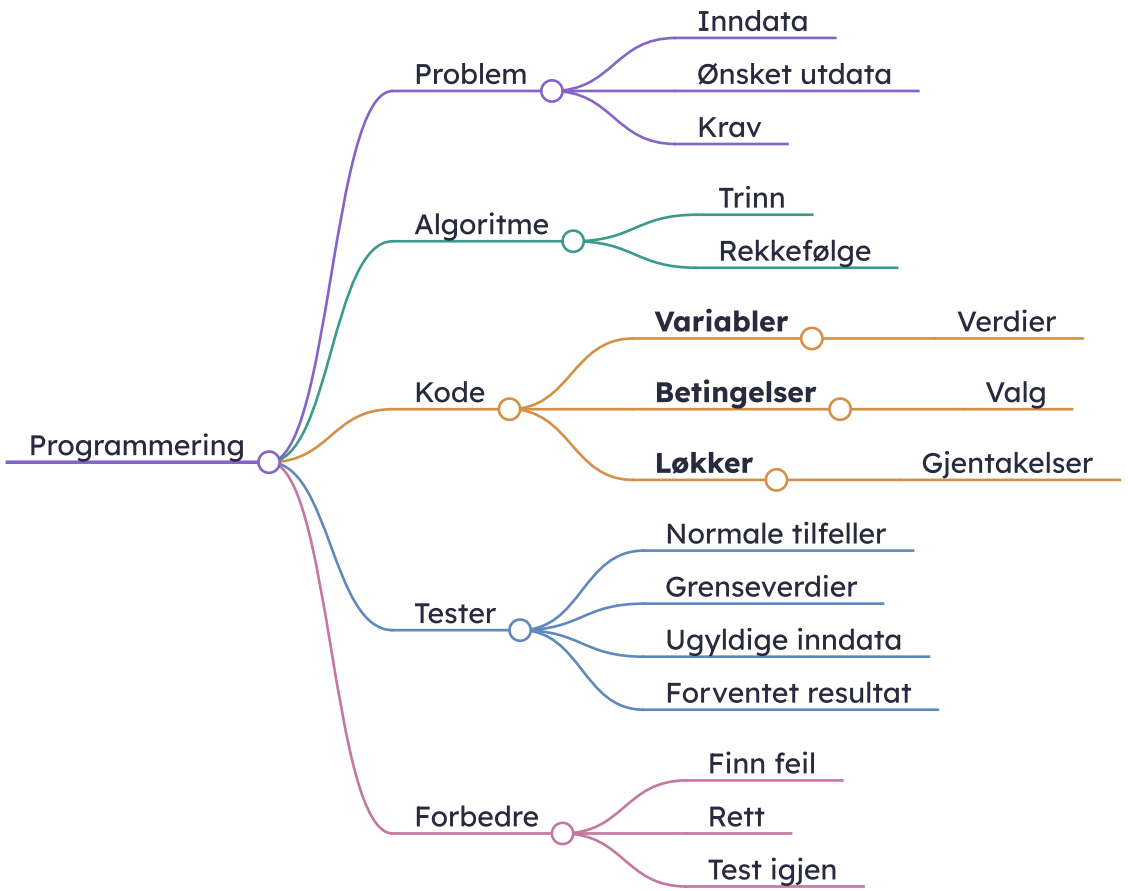
# Programmering

Gå fra problem og algoritme til kode som kan testes.




Les én gren om gangen. Dekk deretter detaljene og forklar dem med egne ord.

# Forstå innholdet

Et program bruker instruksjoner til å omforme inndata til utdata. En algoritme beskriver framgangsmåten, mens kode uttrykker den i et programmeringsspråk. Variabler lagrer verdier, betingelser velger handlinger, og løkker gjentar arbeid. Tester bør dekke normale tilfeller, grenser og ugyldige inndata.

## Slik er kartet bygd opp

Skill problemforståelse, kodebyggeklosser og testing. Skriv forventet resultat før testen kjøres.

> **Vær oppmerksom på dette**
> At programmet kjører uten feilmelding, viser ikke at svaret er riktig. Test også grenseverdier.

# Prøv selv

Planlegg et program som godtar poeng fra 0 til 100. Angi forventet resultat for 0, 50, 100, −1 og 101.

## To spørsmål å besvare

**Hvorfor teste 101 når grensen er 100?**

Verdien ligger utenfor intervallet og prøver valideringen.

**Hva er en algoritme?**

Algoritmen beskriver prosessen som kan uttrykkes i kode.

## Kilder

developer.mozilla.org
https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript

Eget øvingsmateriale utarbeidet av Studera.ai. Utforsk på studera.ai/no/ressurser/tankekart-eksempler.