



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

OBJEKTORIENTERAD PROGRAMMERING

EDA 030

Object Oriented Programming

Antal poäng: 4.0. **Valfri för:** E4, F4. **Kursansvarig:** studierektor. **Förkunskapskrav:** godkänt betyg i EDA 020 Programmering 2. **Prestationsbedömning:** Tentamen är skriftlig. För deltagande i tentamen fordras att laborationerna och inlämningsuppgiften har fullgjorts. **Övrigt:** Vid seminarieövningarna behandlas uppgifter i anslutning till föreläsningarna. Laborationerna genomförs i programutvecklingsmiljö.

Obligatoriska moment: 6 programmeringsuppgifter samt en större inlämningsuppgift.

Innehåll

Att ge en introduktion till objektorienterad programmering och viktiga begrepp såsom objekt, klasser, ärvning, statisk/dynamisk bindning samt processer. Att visa att ett program kan betraktas som en modell av verkligheten. Att utnyttja generella begrepp som klassificering, aggregering och perspektiv som en del av tekniken att analysera problem. En introduktion till användargränssnitt, MVC-modellen och client-server-tillämpningar. Två objektorienterade språk, Simula och Smalltalk, utnyttjas.

Litteratur

Holm, P.: Objektorienterad programmering och Simula. Kompendium, LTH 1992.
Eriksson, G.: En introduktion till Squeak/Smalltalk. Kompendium, LTH 1999.

Annat material som tillhandahålls av institutionen.
