



Programmering og modellering X

I dette faget får du lære det grunnleggende innen programmeringsspråket Python. Du får lære å bruke dette både til å lage dine egne spill og simuleringer, men også til å løse matematiske problemer innen derivasjon, integrasjon og differensialligninger. Programmering og modellering x forutsetter gode matematikkunnskaper fra Vg2, men har ellers ingen forkunnskapskrav. Faget er et 3-timersfag, og gir dermed ikke ekstrapoeng eller fordypning, men kan være svært nyttig å ha ved siden av andre realfag-ikke minst med tanke på videre studier.

Eksamen: Muntlig-praktisk

Kontaktperson: Tom Halvorsrød tom.halvorsrod@osloskolen.no