

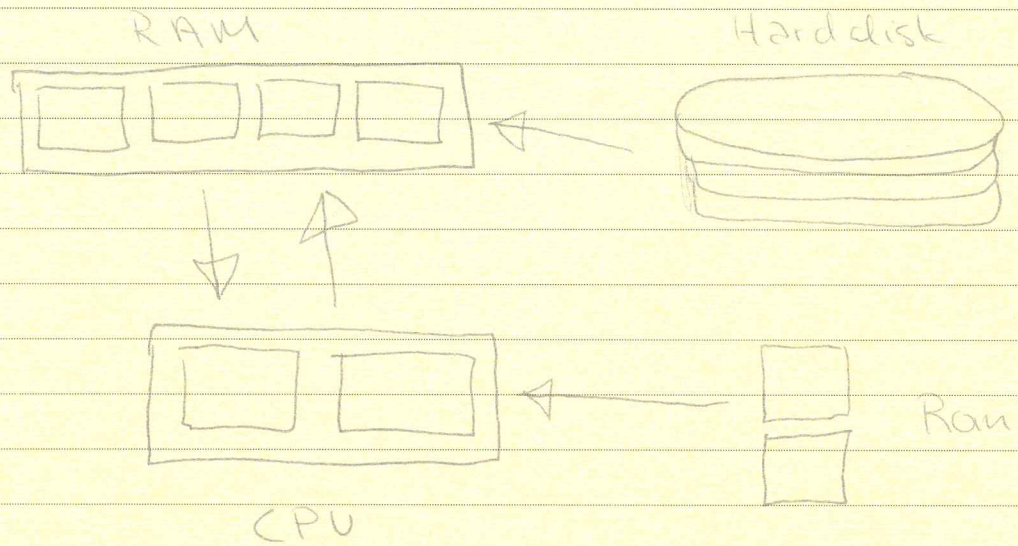


Oppg. 1

a)

Det som avgjør hvor mange bytes som kreves for å lagre et bilde er fargedybde, pixler. Og hvor stort bilde er. Det er 8 bits i 1 byte. Og 1 bit pr. pixel.

b)

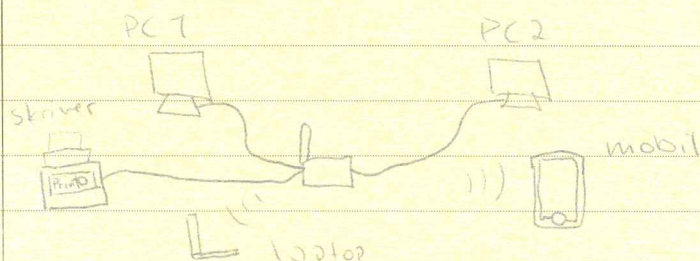


c)

Det som er med på å avgjøre til en datamaskin er blant annet lagringsplass, både harddisk og RAM. Og at all software alltid er oppdatert + OS'et, er en fordel!

d)

LAN: Er en samling av datamaskiner, på sammenhørende, helst i samme bygning.





Emnekode : 15-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 2 av 10

forts.

d)

WAN = Er en "samling" av datamaskiner, som er på samme nettverk. Disse "samlingene" kan være hvor som helst i verden, men de er fortsatt linket. F.eks. SAS har sitt "WAN", med kontorer bl annet i Norge, Sverige og Danmark.

e)

Det som menes med virtuelt minne og memory swapping er det at hvis lagringsplassen til RAM er full, kan den ta i bruk hard disken istede. Dette er ikke optimalt da det tar lengre tid å hente informasjon fra hard disken.

Memory swapping er operasjonen, mens virtuelt minne er definisjonen.

OPPG 2

a)

Personopplysningsloven sier at dersom noen ønsker å opprette en forum for person register, har den/de meldeplikt om dette. Hvis det i tillegg skal inneholde sensitiv informasjon som helse, livssyn, politikk etc må de søke datatilsynet om konsesjon.

b)

Personnummer behandles særskilt pga hensyn til den enorme risikoen det ville hatt, hvis det hadde havnet i uvedkommendes hender.

Identitetstyveri og tapping av konto ~~er~~ kan/kunne vært utfyllet.



Emnekode : 15-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 3 av 10

c)

Åndsværk kan være skapelse i form av bøker, artikler, maleri, musikk osv. Skaperen av et åndsværk har opphavsrett til verket sitt, i praksis betyr det at skaperen skal ha anerkjennelse for verket sitt, og at ingen andre kan kopiere dette uten å "spørre."

OPPG. 3

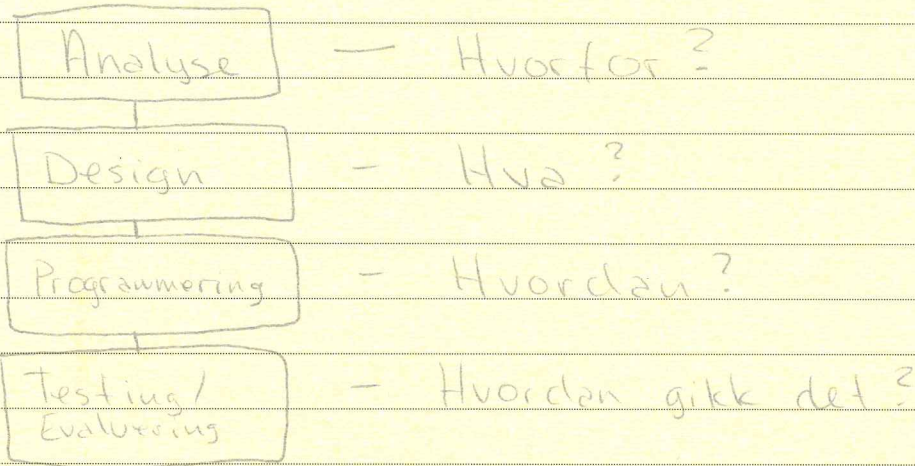
a)

Applikasjoner: er bl. annet til for å løse problemer. Det kan være for å skrive et dokument, gjøre beregninger - Microsoft Office. Det kan også være web-appl. som hotmail, photoshop etc.

Compiler Software: er til for lage programmer, de blir oversatt, og du kan lage nye programmer. Datamaskiner har et eget språk og alle programmer må oversettes før de kjøres. Brukes også bl. annet til programmering ved bruk av #C, java etc. For å oversette slik at datamaskinen "forstår" det og kan lagre det.



b) FOSSEFALLMODELLEN



c) Fossefall:

- Fordelen med å bruke fossefallmodellen er at du kan bruke ~~lang~~ lang/leugre tid på de ulike fasene, før og komme fram til best mulig "løsning"/svær.
- Ulempen er at eventuelle feil ikke oppdages og/eller kan ikke gjøres noe med før i siste fasen "Testing/Evaluering."

Scrum:

- Fordelen med å bruke scrum er at for hvert "nivå" så er det en "testing/evaluering". Dette gjør at du kan finne feil underveis og oppklare dem.
- Ulempen med scrum kan være det at i og med at det er en "Testing/evaluering" etter hvert nivå, kan det hemme utviklingen. Det kan bli sønn at alt må være perfekt i alle nivåer før du går videre, dette kan sinke prosessen og muligens ødelegge utviklingen.



Emnekode : 15-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 5 av 10

d)

Det det vil si å automatisere en forretningsprosess og hvilken rolle informasjonsteknologien spiller i denne sammenheng - betyr at der det ~~var~~ før var mennesker, har datamaskinen tatt over. F.eks istede for at et menneske regner ut hvor mye pensjon du får og hvor mye du evt. må spare for å oppnå ønsket pensjon - kan en datamaskin gjøre det. Datamaskinen er "gratis" og raskere.

OPPG 4

a)

Fordelen med å lagre data i databaser istede for i tekstfiler, er det at det er strukturert og organisert samling av data. Med forhåndsbestemte typer/tabeller er det lett å finne og hente fram den dataen du vil ha. I motsetning til tekstfiler hvor du må bla gjennom alt (ingen nøkkelord/sortering).

Databaser brukes bl. annet i bedrifter for å holde orden på kundene sine (navn, adresse, fakturaetc). Og det brukes vel også her på UiA for og holde styr på alle studentene.

b)

z



Emnekode : IS-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 6 av 10

c)

Basert på definisjonen av begrepet database, vil jeg påstå å si at WorldWideWeb delvis er en database. Det er definitivt en enorm samling av elektronisk lagrede data. Men det kan settes ?-tegn ved hvor strukturelt det er. Men ved hjelp av ulike søkemotorer eks. Google, blir det en strukturelt, organisert og kontrollert lagring av elektronisk data.

OPPG 5

a)

Synkron kommunikasjon vil si å kommunisere online / direkte. Eks. ved mobil eller chat på internett.

Asynkron kommunikasjon vil si kommunikasjon indirekte / offline. Eks. ved bruk av mail, hvor ikke begge parter behøver å være online samtidig.

b)

?



Emnekode : 15-106
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 7 av 10

- c)
- Autentisering: at det sjekkes/kontrolleres at den som har tilgang, faktisk er den den utgir seg for å være.
- Konfidensialitet: at bare de som skal ha tilgang, har det.

OPPG 6

- a)
- En variabel er en beholder som kan inneholde verdi i form av tekst, tall eller array. I programmering (PHP) starter alltid en variabel med \$-tegnet. Variablen tilegner seg en verdi for å utføre en regneoperasjon, og tetter for å heutes opp igjen.

- b)
- Statiske websider: Er vanligvis rene Html-sider. Det brukes som regel til enkle info-sider, med mye tekst og lite bilder. Ulempen med dette er at du må kunne programmering, og at disse sidene sjeldent er veldig "attraktive." Fordelen er at det er en enkel måte å nå fram til "alle".

Dynamiske websider: Er som regel "attraktive", de har "dybde", bilder og flere ulike funksjoner. Eks. facebook og Rosenberg sin nettside. Fordelen med dette er at flere liker å ta i bruk slike nettsider, og man kan med fordel bruke databaser for å bygge slike sider. Ulempen er at brukerne blir mer og mer kresne, så vedlikehold og oppdateringer er veldig viktig!



Emnekode : 15-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 8 av 10

c)

Css brukes i forbindelse med web sider for å forme, tilpasse innholdet. Endre på font-style, font-size, farger og oppsett.

Css brukes gjerne på eget "ark" for å holde orden og lett finne fram og gjøre endringer.

Man skriver først en kode i html, og linker så til det i css-fila.

Eks.

```
<h3>Eksamens karakterer</h3> - Html
```

```
h3 {
```

```
Font-style: Arial, Verdana, sans-serif; - Css
```

```
Font-size: 20px;
```

```
Color: Red;
```

```
}
```




Emnekode : 15-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 9 av 10

OPPG. D

1. Markerer at PHP skriptet starter
2. Variablen \$tall1 ^{verdi} er satt til 4.
3. Variablen \$tall2 har verdien 2.
4. While løkke. Så lenge \$tall2 er mindre/lik 12 - fortsett.
5. While løkke starter.
6. Utskrift med linjestift.
7. Øke med 2 for hver gang
8. While løkke slutter.
9. PHP slutt.

Utskrift:

4 ganger 2 er 8

4 ganger 4 er 16

4 ganger 6 er 24

4 ganger 8 er 32

4 ganger 10 er 40

4 ganger 12 er 48



Emnekode : 15-100
Kandidatnr. : 8505
Dato : 17.12.12
Ark nr. : 10 av 10

OPPG 1 E

1. Markerer at PHP starter
2. \$max har verdien 12
3. For løkke, \$teller = \$max. Så lenge \$teller er større/lik 0 - fortsett. Trekk fra 1 hver gang. Brukes med "Function".
4. Function ~~med~~ med variabel
5. ~~Function starter.~~ Function starter.
6. For løkke starter.
7. While løkke
8. Print variabel \$loper. While løkke starter
9. Trekk fra 1 hver gang.
10. For løkke slutter
11. ~~Print~~ Print "
".
12. While løkke slutter
13. PHP slutt.

Utskrift:

- 12

- 11

- 10

- 9

- 8

- 7

- 6

- 5

- 4

- 3

- 2

- 1

- 0
