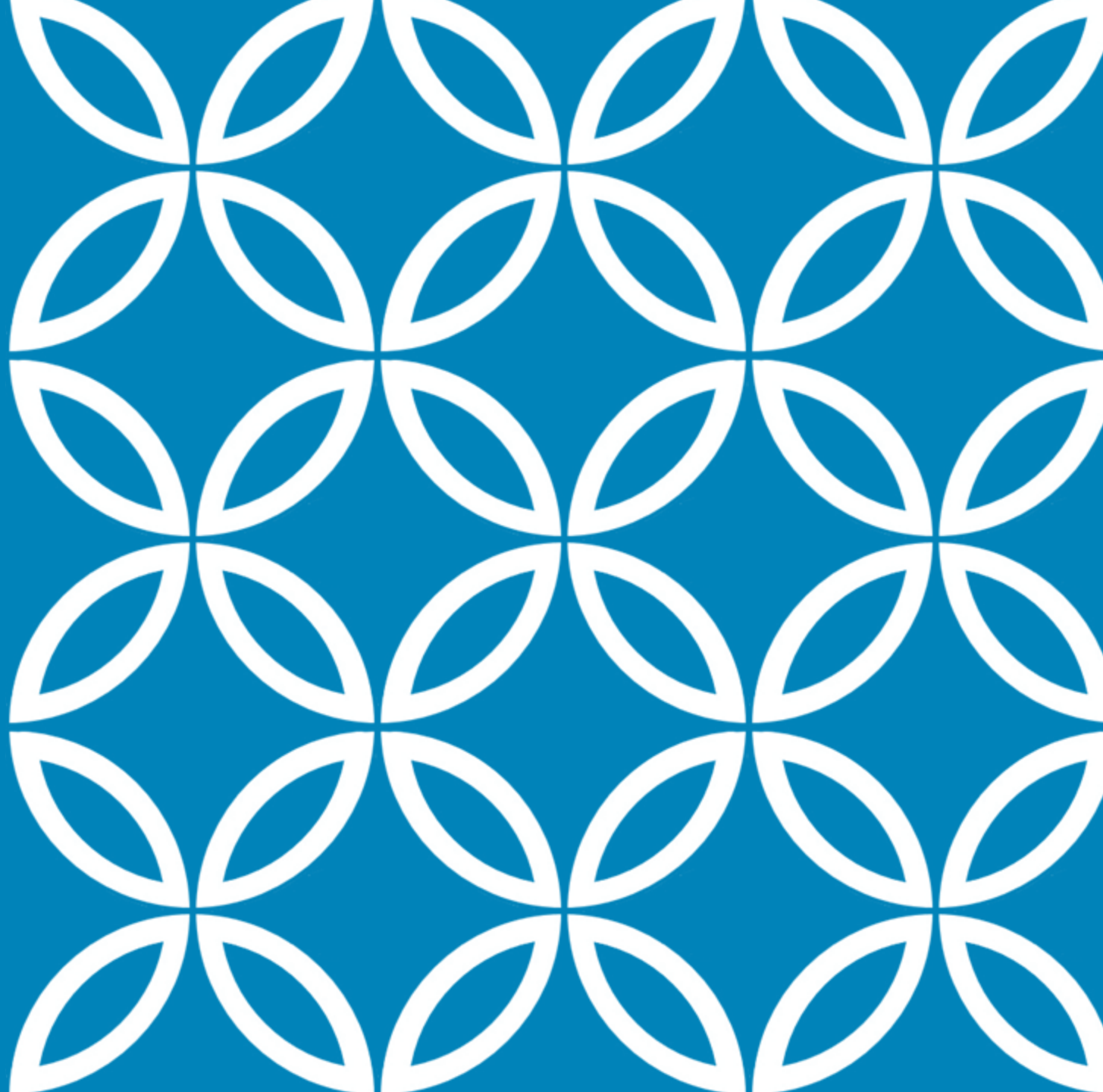


TIETOTEKNIikka VALINNAISET

Peliohjelmointi

Tieto- ja viestintäteknikka



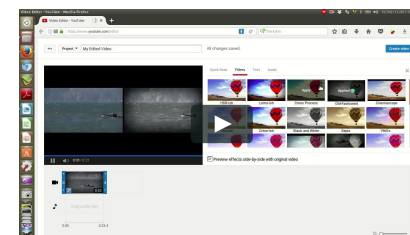
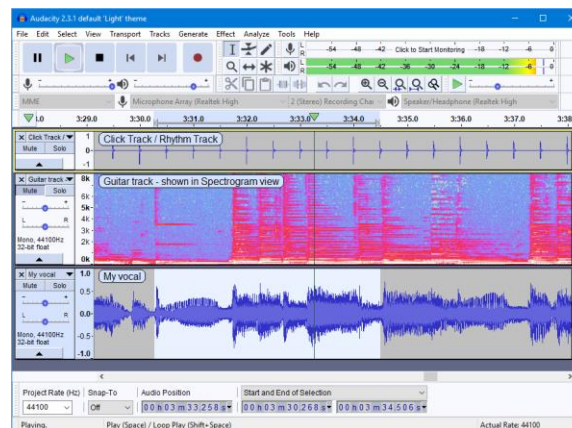
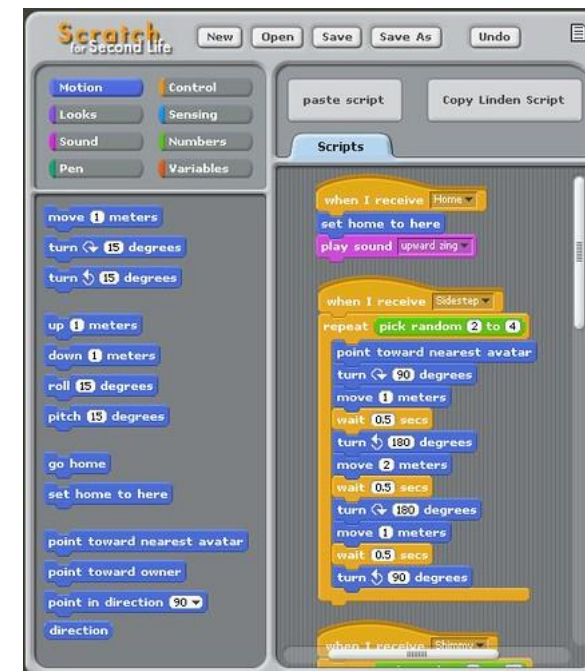
PELIOHJELMOINTI

LAAJUUS: PUOLIPITKÄ, 2 VVT, 8. LK

Sisällöt

Ohjelmointi, oman pelin tekeminen

```
40
41 $(function){cards();});
42 $(window).on('resize', function(){cards();});
43 function cards(){
44   var width = $(window).width();
45   if(width < 750){
46     cardssmallscreen();
47   }else{
48     cardsbigscreen();
49   }
50 }
51 function cardssmallscreen(){
52   var cards = $('*.card').length;
```

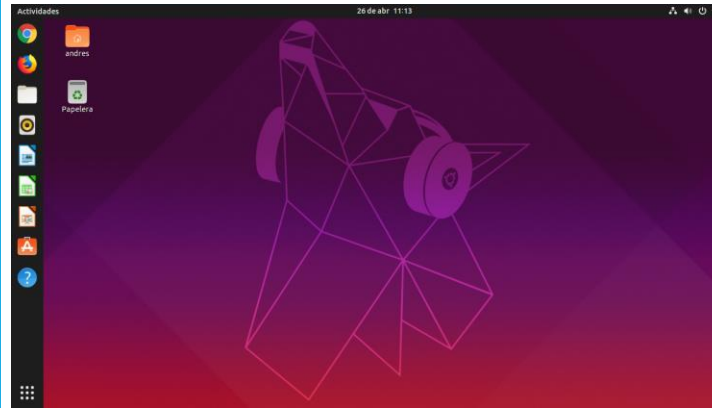


TIETO- JA VIESTINTÄ TEKNIikka

LAAJUUS: PITKÄ, 4 VVT, 8.-9. LK

8. lk Sisällöt

Käyttöjärjestelmä, Tekstinkäsittely, Kuvankäsittelyn perusteet, Videoeditoinnin perusteet, **Tietoturva**, Esitysgrafiikka

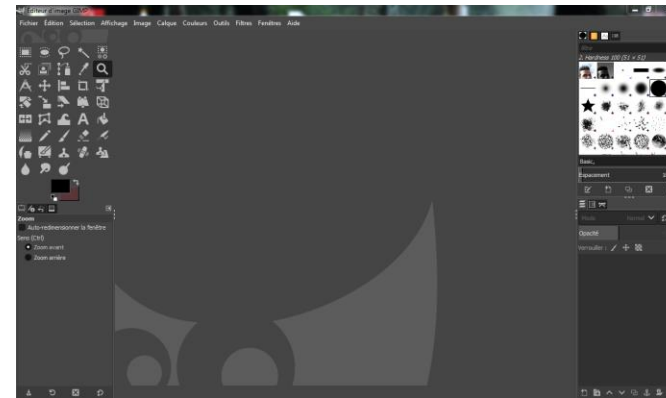
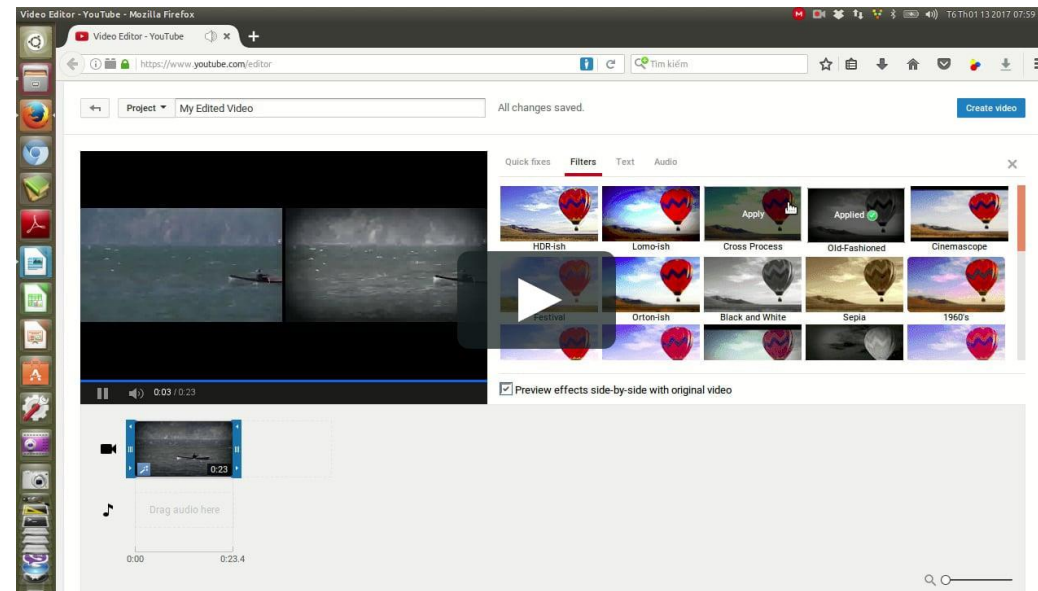


TIETO- JA VIESTINTÄ TEKNIIKKA

LAAJUUS: PITKÄ, 4 VVT, 8.-9. LK

8. lk Sisällöt

Käyttöjärjestelmä, **Tekstinkäsittely**, **Kuvankäsittelyn perusteet**, **Videoeditoinnin perusteet**, Tietoturva, **Esitysgrafiikka**



TIETO- JA VIESTINTÄ TEKNIikka

LAAJUUS: PITKÄ, 4 VVT, 8.-9. LK

9. lk Sisällöt

Tietokoneen rakenne, Taulukkolaskenta ja kaaviot, Tietokannat, Nettisivun luominen



TIETO- JA VIESTINTÄ TEKNIikka

LAAJUUS: PITKÄ, 4 VVT, 8.-9. LK

9. lk Sisällöt

Tietokoneen rakenne, Taulukkolaskenta ja kaaviot, Tietokannat, Nettisivun luominen

