

## Ordlista, några vanliga termer inom programmering på engelska / svenska

### Algoritm

#### Algoritm

En uppsättning bestämda regler eller följd av instruktioner för att lösa ett visst problem i ett bestämt antal steg.

Som ett recept som följs steg för steg.

### Binary code

#### Maskinkod/Binär kod

Det språk som datorn förstår och det består av ettor och nollor

### Bug

#### Fel (egentligen betyder bug INSEKT)

Ett fel som programmeraren skrivit i sin kod.

### Coding

#### Kodning (programmering)

Att skriva regler som datorn ska följa automatiskt.

Tala om för datorn vad den ska göra

### Concurrency

#### Samtidighet

Två eller fler saker som sker samtidigt triggade av samma händelse (Event).

Två eller fler saker som händer samtidigt

### Conditional

#### Villkorlig

Uttalande i form av "IF (OM) något är true (sant) THEN (DÅ) gör så här".

"Om det här är sant ska du göra så här"

### Debugging

#### Felsökning

Hitta fel (bugs) i koden och fixa dem.

### Event

#### Händelse

En händelse som datorn känner igen och får den att göra något.

När något händer

## Function

### Funktion

En sparad uppsättning kod som man kan återanvända för att göra koden kortare.

En funktion kan utföra en uppgift eller returnera ett värde.

Kod som kan återanvändas

## Iteration

### Upprepning (Iteration)

Repetition av en process.

Upprepning av något som händer

## Logic

### Logik

Vetenskap om formella processer för att tänka och resonera.

Ett vettigt sätt att tänka och prata

## Loop

### Loop/Slinga/Iteration

Kod som repeteras.

## Object

### Objekt

En karaktär eller text med sina egna regler på bildskärmen.

## Operator

### Operator(Kommando)

Symbol som representerar en operation i ett programspråk.

En matematisk symbol som bestämmer vilken beräkning som ska göras (exempel + eller -)

## Program

### Program

En mängd instruktioner som en dator kan tolka och utföra.

## Programmer

### Programmerare

En person som skriver program.

## Programming Language

### Programmeringsspråk

En uppsättning ord, regler, block eller instruktioner som kan användas för att skriva program.

## Random

### Slumpmässig

Slumpmässig (utan mönster).

## Rule

### Regel, Instruktion

Instruktioner som säger vad ett objekt kan göra och när det ska göra det. När du ger objektet en egenskap och sätter ihop det med en händelse skapar du en regel.

## Sequence

### Sekvens

Den ordningsföljd som instruktioner ges till datorn.

## Syntax

### Syntax

En serie regler som definierar hur språket ska skrivas. Till exempel vilka skiljetecken som ska användas.

## Value

### Värde

Ett värde (ett nummer eller text).

## Variabel

### Variabel

En namngiven lagringsplats med ett värde som kan ändras.