

▯ Øvelse 2 (Gruppeøvelse) – *Hvad er software?*

▯ Information

Formålet med denne øvelse er at definere, hvad *software* er, og hvorfor det anvendes – særligt med fokus på de muligheder og udfordringer software medfører sammenlignet med hardware.

Øvelsen skal også give anledning til refleksion over, hvilke egenskaber en softwareimplementering.

▯ I **klassens opsamling** samles der op på:

- ▯ En fælles definition af *software*
 - ▯ En liste over *egenskaber ved god software* – med fokus på vedligeholdelse, forståelighed og sikkerhed
-

▯ Instruktioner

Sammen i gruppen skal I diskutere følgende spørgsmål:

1. ▯ **Hvad er software?**

- Formulér en definition, som hele gruppen er enige om.

2. ▯ **Hvad er forskellen på software og hardware?**

- Nævn fordele og ulemper ved software.

3. ▯ **Hvilke egenskaber bør en softwareimplementering have, hvis den F.eks. skal være:**

- ▯ Nem at ændre
- ▯ Sikker at ændre
- ▯ Tilgængelig og forståelig for skiftende udviklere

▯ Lav en punktliste med jeres bud på "*egenskaber ved god software implementering*" – både funktionelt, strukturelt og sikkerhedsmæssigt.

▯ Til sidst

I den fælles klassedialog samler vi op på jeres definitioner og lister og formulerer i fællesskab:

- □ En samlet definition af software
 - □ En fælles liste over gode egenskaber ved softwareimplementering
-

Last update: 2025-10-30 12:07:19