

2013

# Kjørehjelperen

Ordforklaringer og kilder

Høgskolen i Oslo og Akershus



## **Forord**

Dette dokumentet er kun ment som et oppslagsverk. Alle ord og uttrykk forklart i fotnoter i de andre dokumentene er samlet alfabetisk i dette dokumentet. I tillegg er kildene benyttet i dokumentasjonen samlet her.

## Innholdsfortegnelse

Forord.....	1
1. Ordforklaringer.....	3
2. Kilder.....	8

## 1. Ordforklaringer

Android	Android er et operativsystem til mobile enheter basert på Java. Android utvikles av Google.
API	Application Programming Interface (API) er et grensesnitt for kommunikasjon mellom programvare. APIet beskriver de metoder som en gitt programvare eller et bibliotek kan kommunisere med.
App Store	App Store er Apples digitale butikk for applikasjoner og spill.
ARC	Automatic Reference Counting (ARC) er et ansvar for minnehåndtering flyttes fra programmereren til kompilatoren.
Array	Et array er en endimensjonal tabell.
Catching	Mellomlagring av data.
Cocoa Touch	Cocoa Touch er et brukergrensesnitt-rammeverk som brukes til utvikling til iOS.
Controller	"C" i MVC. Bindeleddet mellom modellen og viewet.
Core Data	Core Data er et rammeverk for databaselagring på iOS.
De fem E'ene	Prinsipper for brukervennlighet: effective, efficient, engaging, error tolerant og easy to learn (Stone, Jarret, Woodroffe, Minocha, «User Interface Design and Evaluation», 2005, Elsevier Inc.).
De syv designprinsippene	Structure, simplicity, consistency, tolerance, visibility, affordance og feedback (Stone, Jarret, Woodroffe, Minocha, «User Interface Design and Evaluation», 2005, Elsevier Inc.).
Delegat	En delegat i Objective-C er en klasse som implementerer en gitt protokoll. En annen klasse kan kalle denne delegaten uten å vite noe om hvilken klasse den kaller.
Designpattern	Et designpattern er en kjent gjenbrukbar løsning på et vanlig problem i systemutvikling.
Dialogboks	Liten boks med informasjon som legger seg over skjermbildet. Man må trykke på "OK" for at den skal forsvinne.
Dictionary	En dictionary er en datastruktur bestående av nøkkel- og verdipar.
Entitet	En entitet kan defineres som noe som er i stand til selvstendig eksistens og som kan identifiseres.
Event	En hendelse i et program som klasser og metoder kan plukke opp.
Flash	Adobe Flash er programvare som utvikles og distribueres av Adobe Systems. Flash brukes mest til å vise dynamisk innhold på nettsider og støtter vektor- og pikselgrafikk.

Funksjonspeker	En funksjonspeker er en peker som peker til kjørbare kode i minnet.
Git	Git er et verktøy for versjonskontroll i systemutviklingsprosjekter.
GitHub	GitHub er en hosting-tjeneste for systemutviklingsprosjekter som benytter Git.
GPL	GNU General Public License (GNU GPL eller GPL) er en lisens som tillater fri bruk, kopiering og endring av koden.
GPS	NAVSTAR Global Positioning System (GPS) er et nettverk av satellitter som er plassert i bane rundt Jorden av det amerikanske forsvaret. Systemet gjør det mulig for en mottaker å fastsette egen posisjon med svært stor nøyaktighet overalt i verden, under nær sagt alle værforhold.
GUI	Graphical user interface.
Header	Supplerende data plassert først i en datablokk som blir lagret eller sendt.
Headerfil	En headerfil er en fil som forteller hvilke egenskaper og metoder en klasse har, men ikke hvordan de er implementert. Headerfiler benyttes bl.a. i C, C++ og Objective-C.
HTML	HyperText Markup Language (HTML) er et markeringsspråk for formatering av nettsider.
HTTP	Hypertext Transfer Protocol.
HUD	Head-up display eller heads-up display, også kjent som HUD, er en gjennomsiktig skjerm som viser informasjon uten at brukerne må se bort fra sine vanlige synspunkter. Opprinnelsen til navnet stammer fra at en pilot skal kunne se informasjon med hodet "opp" og se frem, i stedet for å se ned på instrumentene i cockpiten.
Høynivåspråk	Et høynivåspråk har stor abstraksjon fra måten datamaskinen fungerer.
IDE	Integrated Development Environment er programvare som tilbyr omfattende verktøy for programmering og programvareutvikling.
IM	Instant Messaging, eller lynmelding på norsk, er en type samtale over et nettverk der man sender tekstbeskjeder til hverandre i sanntid.
Interface	I Objective-C er et interface deklarasjonen av en klasse med dens egenskaper og metoder. I Java er et interface et sett med egenskaper en klasse må implementere hvis interfacet benyttes, tilsvarende en protokoll i Objective-C.
iOS	iOS er Apples operativsystem for iPhone, iPad og iPod.
iPhone	Smarttelefon fra Apple Inc.
Java	Java er et objektorientert programmeringsspråk utviklet av Sun

	Microsystems (nå kjøpt av Oracle Corporation).
JavaScript	JavaScript er et skriptspråk som er best kjent for å tilføre dynamiske elementer til nettsider.
JSON	JavaScript Object Notation, en enkel tekstbasert standard for datautveksling.
Kompilator	En kompilator er et dataprogram som oversetter et dataprogram fra kildekode til maskinkode.
Kontroller	Se Controller.
Mapping	Mapping er prosessen med å overføre data fra en datastruktur til en annen, f.eks. fra JSON til et NSObject (objekt i Objective-C).
MapQuest	MapQuest er en online karttjeneste som tilbyr blant annet vegkart og navigasjonshjelp.
Metreringsretning	Metreringsretningen er den stigende retningen på egn veglenke, altså når posisjonstallet går fra 0 mot 1.
Minnelekkasje	Feil ved minnehåndteringen i programmet.
Modell	"M" i MVC. Selve datastrukturen, i tillegg til regler, logikk og funksjoner.
MVC	Model View Controller (MVC) er en måte å dele opp og strukturere koden på i en applikasjon.
NVDB	Nasjonal vegdatabank, database med vegobjekter forvaltet av Statens vegvesen.
Objective-C	Objective-C er programmeringsspråket som brukes av Apple. Det er basert på C.
OpenStreetMap	OpenStreetMap (OSM) er et fritt redigerbart kart over hele jorden, laget og redigert av brukerne. OpenStreetMap er lisensiert under Open Data Commons Open Database License (ODbL), se <a href="http://opendatacommons.org/licenses/odbl/1.0/">http://opendatacommons.org/licenses/odbl/1.0/</a> for mer info.
OS X	OS X er det gjeldende operativsystemet til Mac.
Parse	Prosesen med å generere eller lese data fra f.eks. en JSON- eller XML-stuktur.
Pattern	Se designpattern.
Peker	En peker er en referanse til et sted i minnet hvor objektet ligger.
Protokoll	En protokoll i Objective-C kan minne om et interface i Java. Det er en kontrakt som spesifiserer hvilke metoder en klasse må implementere.
Repository	Repository er et begrep fra versjonskontroll og omhandler en datastruktur som bl.a. inneholder filer, mapper, historikk og referanser

	til tidligere versjoner.
REST	Representational State Transfer, REST, er en programvarearkitektur for distribuerte systemer som World Wide Web. REST har etter hvert blitt den dominerende designmodellen for web-APIer.
RestKit	RestKit er et Objective-C-rammeverk for iOS som forenkler kommunikasjonen med REST-baserte webtjenester og mappingen av objekter.
Scrum	Scrum er en iterativ og inkrementell systemutviklingsmodell.
SDK	Software development kit (SDK) er verktøy som lar deg utvikle programmer til en spesifikk programvarepakke, et rammeverk, en hardware-plattform, et operativsystem e.l.
Sett	Et sett (NSSet i Objective-C) er en datastruktur som holder på mange elementer. Elementene er ikke knyttet til en fast plass slik som i et array.
Skype	Programvare for IP-telefoni.
Smalltalk	Smalltalk er et objektorientert programmeringsspråk. Det spesielle med Smalltalk er at sjekking av typer og objekter skjer under kjøring i motsetning til under kompilering.
SQL	Structured Query Language (SQL) er et programmeringsspråk brukt til å kommunisere med relasjonsdatabaser.
SQLite	SQLite er et relasjonsdatabasesystem i et lite C-bibliotek. I motsetning til andre databasesystemer er SQLite integrert i klientapplikasjonen og ikke en separat prosess.
Statisk	Statiske metoder er metoder som ikke er knyttet til en spesifikk instans av en klasse.
Storyboard	Et storyboard er et dokument som beskriver layoutet til et skjermbilde og overgangene mellom dem i iOS.
Subklasse	En subklasse er en klasse som arver alle egenskapene til en superklasse, eller en foreldreklasse.
Tråd	En tråd er en sekvens av programinstrukser som kan kjøres uavhengig av andre instrukser i et program (en lettvekts-prosess).
Tutorial	Stegvis gjennomgang på hvordan man lager eller utfører noe.
URL	Uniform Resource Locator.
User preferences	User preferences er en lagringsmetode på iOS.
Veglenke	Et objekt i NVDB som representerer en sammenhengende vegstrekning med en unik ID.
Vegreferanse	Et objekt i NVDB som inneholder informasjon om en veg, blant annet en

	veglenke.
View	"V" i MVC. Det brukeren ser, altså brukergrensesnittet.
ViewController	Klassetype i iOS. En kontroller som fokuserer mer på viewet enn på modellen.
Windows Phone	Windows Phone er Microsofts operativsystem til smarttelefoner.
Xcode	Xcode er et program til Mac for utvikling, testing og publisering av programmer til iOS og OS X.
XML	Extensible Markup Language (XML) er et universelt og utvidbart markeringsspråk. Brukes til deling av strukturerte data mellom informasjonssystemer og til koding av dokumenter og som kommunikasjonsmiddel mellom ulike informasjonssystemer og dataformater.



## 2. Kilder

Tema	Kilde
Adobe Flash	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/Flash">http://no.wikipedia.org/wiki/Flash</a>
ARC	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Automatic_Reference_Counting">http://en.wikipedia.org/wiki/Automatic_Reference_Counting</a>
Cocoa Touch	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Cocoa_Touch">http://en.wikipedia.org/wiki/Cocoa_Touch</a>
Core Data	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Core_Data">http://en.wikipedia.org/wiki/Core_Data</a>
De fem E'ene	Stone, Jarret, Woodroffe, Minocha, "User Interface Design and Evaluation", Elsevier Inc., 2005.
De syv designprinsippene	Stone, Jarret, Woodroffe, Minocha, "User Interface Design and Evaluation", Elsevier Inc., 2005.
GPL	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/GNU_GPL">http://en.wikipedia.org/wiki/GNU_GPL</a>
GPS	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/Gps">http://no.wikipedia.org/wiki/Gps</a>
Head-up display	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Head-up_display">http://en.wikipedia.org/wiki/Head-up_display</a>
Interface (Java)	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Interface_(Java)">http://en.wikipedia.org/wiki/Interface_(Java)</a>
JavaScript	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/Javascript">http://no.wikipedia.org/wiki/Javascript</a>
JSON	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Json">http://en.wikipedia.org/wiki/Json</a>
JSON	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/JSON">http://no.wikipedia.org/wiki/JSON</a>
Kompilatorer	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/Kompilator">http://no.wikipedia.org/wiki/Kompilator</a>
MapQuest	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/MapQuest">http://en.wikipedia.org/wiki/MapQuest</a>
MVC	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Model%E2%80%93view%E2%80%93controller">http://en.wikipedia.org/wiki/Model%E2%80%93view%E2%80%93controller</a>
MVC i iOS	<a href="http://blog.teamtreehouse.com/ios-design-patterns-model-view-controller-part-3">http://blog.teamtreehouse.com/ios-design-patterns-model-view-controller-part-3</a> <a href="http://developer.apple.com/library/ios/#documentation/general/conceptual/CocoaEncyclopedia/Model-View-Controller/Model-View-Controller.html">http://developer.apple.com/library/ios/#documentation/general/conceptual/CocoaEncyclopedia/Model-View-Controller/Model-View-Controller.html</a> <a href="http://kentnguyen.com/ios/ios-beginner-series-understand-mvc/">http://kentnguyen.com/ios/ios-beginner-series-understand-mvc/</a>
NVDB	<a href="http://data.norge.no/data/nasjonal-vegdatabank-api">http://data.norge.no/data/nasjonal-vegdatabank-api</a>
Object Graph	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Object_graph">http://en.wikipedia.org/wiki/Object_graph</a>
Objective-C	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Objective-C">https://en.wikipedia.org/wiki/Objective-C</a>
Persistence framework	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Persistence_framework">http://en.wikipedia.org/wiki/Persistence_framework</a>
REST	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Representational_state_transfer">http://en.wikipedia.org/wiki/Representational_state_transfer</a>

RestKit	<a href="http://restkit.org/">http://restkit.org/</a>
Scrum	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/Scrum">http://no.wikipedia.org/wiki/Scrum</a>
SDK	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Software_development_kit">http://en.wikipedia.org/wiki/Software_development_kit</a>
Smalltalk	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Smalltalk">https://en.wikipedia.org/wiki/Smalltalk</a>
Smidig utvikling	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Agile_software_development">http://en.wikipedia.org/wiki/Agile_software_development</a>
SQLite	<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/SQLite">http://en.wikipedia.org/wiki/SQLite</a>
UML (Unified Modeling Language)	Craig Larman, "Applying UML and Patterns", Prentice Hall, 3rd ed., 2005.
XML	<a href="http://no.wikipedia.org/wiki/XML">http://no.wikipedia.org/wiki/XML</a>