

▲ Lærerveiledning - Tre på rad mot datamaskinen

Kurs: Python

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill og spille mot datamaskinen. Dette spillet er en videreutvikling av Tre på rad (`../tre_pa_rad/tre_pa_rad`).

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Spill, løkker, tester, brukerinteraksjon, variabler, funksjoner

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan beskrive og bruke løkker, tester, variabler, og funksjoner til å implementere et spill.
- ☐ Elevene kan implementere brukerinteraksjon ved bruk av musepekeren.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Kjennskap til Python. Elevene burde ha gjort Tre på rad (`../tre_pa_rad/tre_pa_rad`) først.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Python installert.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten.

(`../tre_pa_rad_mot_datamaskinen/tre_pa_rad_mot_datamaskinen`)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...