

# Lærerveiledning - Tre på rad

Kurs: Python

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill.

### 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.
- ☐ Eleven kan jobbe sammen to og to med å vurdere hverandres spill.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Kjennskap til Python
- ☐ **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/tre\\_pa\\_rad.html](#))

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

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan videreutvikle spillet til å spille mot datamaskinen ([../tre\\_pa\\_rad\\_mot\\_datamaskinen/tre\\_pa\\_rad\\_mot\\_datamaskinen.html](#)).

## Eksterne ressenser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressenser...