◆ Lærerveiledning - Enkle objekter

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python Tema: Tekstbasert Fag: Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven får elevene en enkel innføring til klasser og objekter.



Fag: Programmering, Informasjonsteknologi

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: Objektorientering, klasser, objekter

Kompetansemål

Tidsbruk: Dobbelttime

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.
- Informasjonsteknologi 2, VG3: gjøre rede for hensikten med objektorientert utvikling og begrepene klasse, objekt og arv.

Forslag til læringsmål			
Elevene kan forklare bruken av og hensikten med klasser og objekter.			
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.			
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. (/enkle_objekter/enkle_objekter.html)			
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven			

Variasjoner

enda.

Elevene kan finne andre situasjoner hvor det og objekter. For eksempel kan elevene bruke å sette opp klasser og objekter.		
Eksterne ressurser		
Foreløpig ingen eksterne ressurser		

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)