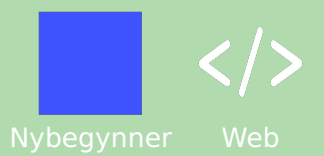


</> Lærerveiledning - JS: Partikkel-animasjon



Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi bruke JavaScript til å få figurer vi å bevege seg. Vi skal altså lære å animere ved hjelp av JavaScript og noe som heter **Canvas**. Under ser du animasjonen vi kommer til å lage.

Denne oppgaven er den første i en liten serie av andre **partikkel**-oppgaver, derfor er det viktig å forstå det som skjer i denne oppgaven.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Matematikk, Programmering, Informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG3

Tema: JavaScript, HTML, CSS, web, objektorientering, variabler, canvas, funksjoner

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** bruke matematiske symboler og uttryksmåter for å uttrykke matematiske sammenhenger i oppgaveløsning
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** tegne, bygge, utforske og beskrive geometriske figurer og modeller i praktiske sammenhenger, medregnet teknologi og design
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** planlegge og utvikle multimedieapplikasjoner ved å kombinere egne og andres multimedieelementer av typene tekst, bilde, lyd, video og animasjoner
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** bruke programmeringsspråk i multimedieapplikasjoner
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** programmere med valg og gjentakelser

Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven kan tegne et kvadrat ved hjelp av canvas
- ☐ Eleven kan bruke HTML, CSS og JavaScript sammen til å vise kvadratet
- ☐ Eleven kan bruke JavaScript til å lage et objekt
- ☐ Eleven kan bruke JavaScript til å bevege et objekt horisontalt, vertikalt og diagonalt ved hjelp av canvas
- ☐ Eleven kan bruke JavaScript til å gjenta en hendelse

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Bør ha gjort [JS: Grunnleggende JavaScript](#) og ha kjennskap til grunnleggende HTML og CSS.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med internett og tekstbehandlingsverktøy.

Fremgangsmåte

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

Generelt

- ☐ Bruk forklaringene under hvert steg i oppgaven. Disse forklarer de sentrale temaene og begrepene som blir brukt i oppgaven.
- ☐ Pass på at syntaxen i JavaScript blir riktig underveis i oppgaven.

Variasjoner

- ☐ Få partikkelet til å bevege seg på andre måter enn bare diagonalt.
 - ☐ Prøve å få partikkelet til å gå rett frem
 - ☐ Få partikkelet til å gå rett ned
 - ☐ Få partikkelet til å gå baklengs
- ☐ Får du til at partikkelet bytter til en tilfeldig farge hver gang den bytter posisjon?

- ☐ Legg til flere partikler.
- ☐ Bruk egen kreativitet til å lage en ny partikkel-animasjon

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)