



Om oppgaven

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



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Informasjonsteknologi

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: Objektorientering, klasser, objekter

Tidsbruk: Dobbelttime

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
- ☐ **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.](#)

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

Variasjoner

- ☐ Elevene kan finne andre situasjoner hvor det egner seg godt å bruke klasser og objekter. For eksempel kan elevene bruke erfaringer fra spill og filmer til å sette opp klasser og objekter.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: CC BY-SA 4.0