Spillelister

Inkluder en tekstfil (.txt) i denne mappen med filnavn til markdown-filene som skal inkluderes i spillelisten. Filnavnet til markdown-filene som inkluderes skal være relativ `..`, altså fra roten av det spesifikke programmeringsspråk.

Navnet på spillelisten blir hentet fra navnet på tekstfilen minus `.txt`.

Eksempel Vi ønsker å lage en spilleliste for Scratch som heter *Roboter er kule* og har `oppgave1/robot.md` og `oppgave2/robot_med_vinger.md` i scratch-katalogen. Da lager vi en fil `Roboter er kule.txt` med innholdet:

```
oppgave1/robot.md
oppgave2/robot_med_vinger.md
```

Oversikt over spillelistene

Disse spillelistene er ment å være et forslag til sammensetting av oppgaver dersom det holdes Scratchkurs over flere sesjoner. Det er likevel ingenting galt i å plukke oppgaver utenfor eller på tvers av disse listene. Nedenfor gis en kort beskrivelse av hver spilleliste.

1 Introduksjon til Programmering

Disse oppgavene passer bra til et kurs for barn som aldri har programmert tidligere. De første oppgavene starter helt fra grunnen av, men blir litt vanskeligere utover i kurset. Underveis er det også oppgaver hvor man hovedsaklig bruker Scratch til å lage en animasjon, og hvor man tar utgangspunkt i et spill laget av andre for så å remikse dette. Hvis det er tid er det alltid gøy å la barna utfolde seg og prøve å lage et spill på egenhånd mot slutten av kurset.

2 Programmering med Scratch

Denne oppgavesamlingen passer fint for barn som har litt erfaring fra Scratch tidligere (ikke nødvendigvis hele `Introduksjon til Programmering`, men det er greit om de har gjort ihvertfall et par oppgaver før). Oppgavene er litt mer kompliserte enn i introduksjonskurset, og noen av dem er også delt over flere leksjoner (oppgavene er tilpasset leksjoner på 1.5 til 2 timer). I hver oppgave legges det ekstra vekt på et programmeringskonsept:

- Hvor i all verden? Del 1: **Styring av figurer med piltastene**
- Hvor i all verden? Del 2: **Koordinatsystemer og bevegelig bakgrunn**
- Hvor i all verden? Del 3: **Lister**
- Snøballkrig: **Kloning**
- 3D-Flakser, Del 1: **3-dimensjonal bevegelse**
- 3D-Flakser, Del 2: **Kollisjonsdetektering**
- Hoppehelt: **Avansert kloning**

3 Avansert Scratch - Klassikere

Disse oppgavene skiller seg fra oppgavene i introkurset ved at det gis mye mindre ferdig kode. I stedet legges det opp til at barna må skrive programmene selv, men at de får en del hjelp og hint på veien. Oppgavene følger til en viss grad utviklingen av de tidlige spillene på 70- og 80-tallet. De fleste spillene er i utgangspunktet ganske enkle, men med mange muligheter for videreutvikling. Hver oppgave følger samme mal hvor et konsept blir forklart i første steg, og det gis litt kode for å komme i gang. Den videre gangen i spillet forklares mer overfladisk før oppgaven avsluttes med flere forslag til videreutvikling.

UK CodeClub Introkurs

Dette er det tidligere introduksjonskurset til CodeClub i England. Det passer også fint for barn som aldri har prøvd Scratch og programmering tidligere.

Lisens: CC BY-SA 4.0