



Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage et enkelt spill som kalles for gjetteleken. Målet er at programmet skal velge et tilfeldig tall mellom 1 og 100, og brukeren skal prøve å gjette tallet. Er tallet du gjetter for lavt så sier programmet gjett høyere, og tilsvarende sier programmet gjett lavere om tallet du gjettet var for høyt.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG2

Tema: Brukerinteraksjon, while-løkker, spill, tilfeldig, funksjoner

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- ☐ **IT2, VG3:** teste og finne feil i programmer ved å bruke vanlige teknikker
- ☐ **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

Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven klarer å tolke feilmeldinger og endre koden sin basert på disse
- ☐ [] Eleven klarer å generere tilfeldige tall mellom 1 og 100
- ☐ [] Eleven er i stand til å dele opp koden sin i logiske funksjoner

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser 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:** Kjennskap til if-setninger, while-løkker og random-biblioteket.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin 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

- ☐ Klarer du å skrive om koden slik at brukeren bare får 12 forsøk?
- ☐ Siden vi bare har tall mellom 1 og 100 kan vi alltid gjette tallet på 7 forsøk eller færre. Klarer du dette selv?
- ☐ [] Klarer du å forstå hvorfor 7 forsøk alltid er nok? Prøv med tallene mellom 1 og 10 først, ser du noe mønster?

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser

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