

Lærerveiledning - Stjerner og galakser



Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi se nærmere på hvordan funkjoner kan gjøre programmene vi skriver enklere og mer oversiktlige. Spesielt så skal vi se hvordan if-setninger kan brukes til å tegne stjerner og galakser.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Funksjoner, if-setninger, Skilpadder

Tidsbruk: Dobbelttime

	petanse	0 1
$K \cap m$	netance	mai
	petarise	HIGH

delproblemer som lar
er, inkludert
sjon og som

Forclag til Jaringemå

Torsiay tirræmiysmar
Elevene kan bruke et tekstbasert programmeringsspråk.
Elevene forstår hvordan en kan tegne geometriske figurer tilfeldig på skjermen.
Elevene kan forklare hvordan en if-setning fungerer og er i stand til å sette sammen flere slike
Elevene kan forklare hva en funksjon er og skrive enkle funksjoner selv.

Forslag til vurderingskriterier

Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgave	n.
--	----

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 skilpadder og if-setninger.
☐ 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
☐ Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.
Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser
Lisens: CC BY-SA 4.0