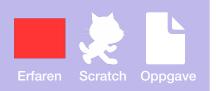


## Lærerveiledning - Krabbeangrep!



### Om oppgaven

I flere kodeklubbtimer merker vi ofte at barna *nesten* blir ferdige med et spill før timen er over. Derfor er ideen bak Krabbeangrep! at skjelettet til spillet står ferdig, og at barna remikser det for å legge til ekstra funksjonalitet.



### V

### Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndtverk, programmering. Anbefalte trinn: 3.-10. trinn Tema: Videreutvikling av kode. Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

# Kunst og håndtverk, 10. trinn: vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill Programmering, 10. trinn: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

## Forslag til læringsmål Elevene kan vurdere og forbedre den visuelle kvaliteten i et dataspill. Elevene kan synkronisere og styre figurer i et spill. Elevene kan videreutvikle andres programkode ved å lese kode og tilhørende kommentarer. Elevene kan bruke grunnleggende prinsipper i programmering for å lage ulike funksjoner i et spill.

| Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre hoveddelen av oppgaven.   |
|--|
| Eleven viser middels maiopphaeise ved a fambre noveddelen av 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: Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på introduksjons- og nybegynnernivå før de starter med denne oppgaven.  |
| Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/.  |
| Fremgangsmåte  Klikk her for å se oppgaveteksten. Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.   |
| Variasjoner  |
| Elevene kan lage en variabel som teller poeng, og vise poengsummen når spillet er ferdig.  |
| Elevene kan lage flere typer romvesener som angriper, og som gir ulikt antall poeng.   |
|  |
| Elevene kan lage en mer omfattende menyside, for eksempel med en hjelpeside.   |
|  |
| Elevene kan lage en mer omfattende menyside, for eksempel med en hjelpeside.   |
| <ul> <li>□ Elevene kan lage en mer omfattende menyside, for eksempel med en hjelpeside.</li> <li>□ Elevene kan legge inn økende vanskelighetsgrad, for eksempel at spillet går raskere jo lengre det varer.</li> </ul> |
| □ Elevene kan lage en mer omfattende menyside, for eksempel med en hjelpeside. □ Elevene kan legge inn økende vanskelighetsgrad, for eksempel at spillet går raskere jo lengre det varer.  Eksterne ressurser          |