



## 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](#)