Lærerveiledning - JS: Hei JavaScript!

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside Fag: Programmering

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven blir du introdusert for programmeringsspråket JavaScript. Du skal gjøre den klassiske oppgaven Hei verden, med en katt.



🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: JavaScript, web, html, funksjoner, variabler

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

<u> </u>	
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.	
Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert	
Informasjonsteknologi 2, VG3: definere variabler og velge hensiktsmessige datatyper	

Informasjonsteknologi 2, VG3: tilordne uttrykk til variabler
Informasjonsteknologi 2, VG3: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere
Forslag til læringsmål
Eleven kan lage enkle funksjoner i JavaScript
Eleven kan skrive ut til konsoll i en nettleser
Eleven kan beskrive å bruke variabler og parametre
Eleven kan bruke HTML sammen med JavaScript.
Forslag til vurderingskriterier
Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven
Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Elevene burde ha en grunnleggende forståelse av HTML.
Utstyr: Datamaskiner med tilgang internett. Elevene kan fint jobbe to og to.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (hei_js.html)

Steg 1: Bruke JS Bin

- Her kan det være at elevene ikke skriver inn riktig URL/Link
- Elevene kan fort skrive feil eller glemme et tegn når de skal skrive til konsoll.

Steg 2: Lage en funksjon

Det kan være vanskelig å finne tegn som [], {} og ;.

Steg 3: Hei navn!

Legg merke til at det er et mellomrom mellom *Hei* og *navn*. Dette kan elevene enkelt overse.

Steg 4: Katten sier hei

Viktig at elevene kopiere hele skriptet slik det står. Hvis ikke kan det mangle et tegn som gjør at funksjonen *hei* ikke klarer å kjøre.

Steg 5: Dele prosjektet

Når elevene deler prosjektet er det viktig at elevene som skal åpne prosjektet må sende riktig nettadresse. Nettadressen har gjerne tall, små og store bokstaver.

Steg 5: Lagre prosjektet på datamaskinen din

Elevene må huske hvor de har lagret filen, slik at de klarer å finne den igjen.

Variasjoner
Elevene kan lage egne funksjoner som skriver til konsollen
Elevene kan lage andre dyr enn katt.

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)