



Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruk av enkle strengfunksjoner, lister, løkker og ordbøker til å sette sammen et Hangman-spill.

✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Lister, løkker, ordbøker

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

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
- ☐ **Programmering, valgfag:** utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
- ☐ **Programmering, valgfag:** dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forklare og bruke løkker, lister og ordbøker.
- ☐ Elevene kan forklare og bruke andres kode i egne prosjekter.
- ☐ Elevene kan utvikle og feilsøke programmer.

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. I tillegg burde elevene ha gjort følgende oppgaver (eller være kjent med de ulike temaene og elementene):

☐ Hangman

☐ PGZ løpende strekmann

☐ Ordbøker

☐ Tekst ABC

☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Python installert. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. [Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

Variasjoner

☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

Eksterne ressurser

☐ [] Vi henviser til mange funksjoner i denne oppgaven, og dersom du ønsker å vite mer om hvordan de fungerer så anbefaler vi at du sjekker ut [Python sin dokumentasjon på nett](#)

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