

Lærerveiledning - Fargespill

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering Klassetrinn: 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage et fargespill. Konkret så lager vi et grafisk brukersnitt og gir brukeren ulike ord med farger. Målet er da å skrive inn fargen på ordet, og ikke selve ordet. Det som gjør det vanskelig er at ordene er navn på farger.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10 trinn

Tema: Grafisk brukergrensesnitt, Spill, Tilfeldig

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

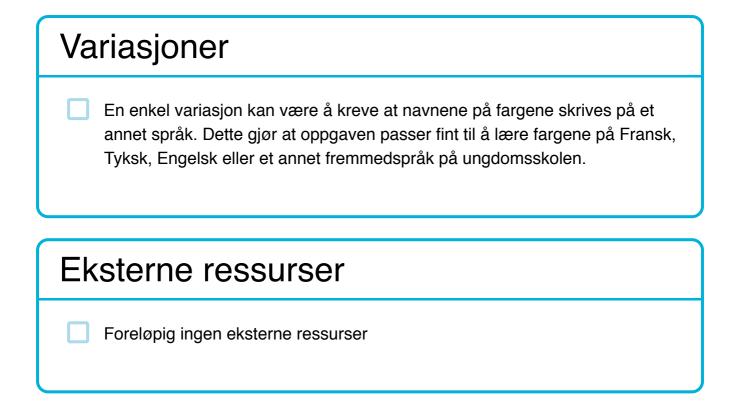
Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
Programmering, 10. trinn : utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
Programmering, 10. trinn : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål Elevene kan lage et enkelt grafisk brukergrensesnitt Elevene forstår hvordan en kan sette sammen flere funksjoner til en helhet Elevene klarer å tolke enkle feilmeldinger og fikse koden basert på disse Forslag til vurderingskriterier Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre 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: Kjennskap til if-setninger, og funksjoner. **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. (../fargespill/fargespill.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.



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