



Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et enkelt spill hvor man kontrollerer en liten utforsker som leter etter skatten gjemt inne i en labyrint.

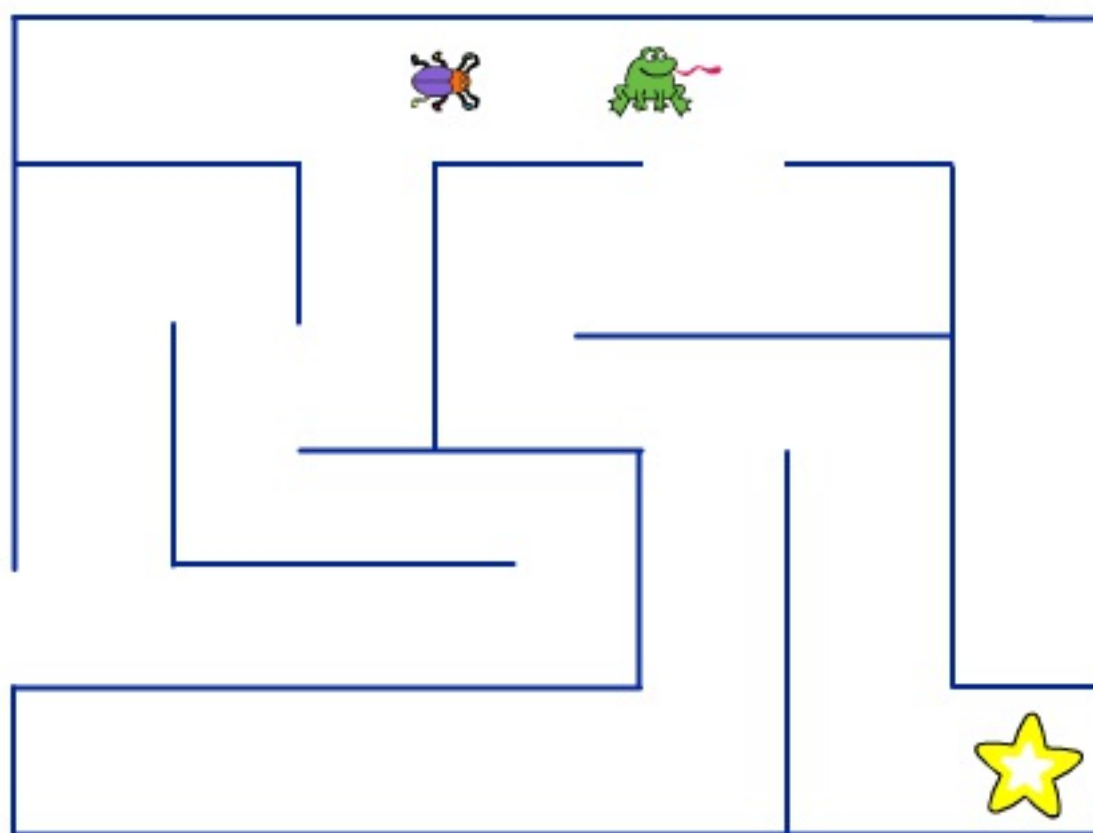
✓ Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Trinn: 3.-10. trinn

Tema: Løkker, tester, variabler, tilfeldighet

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer



Kompetansemål

- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forklare hvordan løkker, tester og variabler fungerer, og hvorfor de er hensiktsmessige å bruke i denne oppgaven.
- ☐ Eleven kan forklare hvordan brukeren kan styre figuren med piltastene, og hvordan figuren interagerer med labyrinten.
- ☐ Eleven kan forklare hvordan tilfeldighetsgeneratoren fungerer.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår måloppnåelse ved å fullføre oppgaven slik det er beskrevet.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å legge til flere momenter, og utvikle en mer utfordrende labyrinth.
- ☐ Dette er en oppgave hvor elevene fint kan prøve hverandres labyrinter og vurdere hverandre.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen
- ☐ **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

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

Steg 3: Utforskeren kan ikke gå gjennom veggen

- ☐ Et vanlig problem her er at **utforskeren kan gå rett gjennom veggen**. Typisk vil dette være fordi man ikke har rett farge i  -klossen. Eventuelt at man har brukt flere farger på veggene i labyrinten. Det er viktig at alle veggene er tegnet i samme farge.

Man kan også oppleve at utforskeren går rett gjennom veggen om  er for høy. Dette er fordi utforskeren *hopper*  steg hver gang man trykker en piltast, og den kan da hoppe over en vegg.
- ☐ Et annet problem er at **utforskeren hopper gjennom vegger når den snur**. Alle figurer har et definert senterpunkt som de roterer rundt (se Steg 2 i prosjektet [Soloball](#) for et bra eksempel på hvordan dette virker). Dersom dette senterpunktet ikke er midt på **Utforsker**-figuren vil det se ut som om den hopper rundt når den snur. For å sette senterpunktet riktig kan dere klikke på **Drakter**-fanen og deretter på . Korset viser hvor senterpunktet er, og kan dras slik at det blir midt på figuren.
- ☐ Det kan også forekomme at **det er vanskelig å bevege seg i labyrinten**. Om gangene er for smale eller veggene for skrå blir det vanskelig for utforskeren og froskekongen å bevege seg. Se [nedenfor](#) for flere tips til hvordan man bruker tegneverktøyet effektivt som kan hjelpe elevene.

Steg 5: Froskekongen vokter i gangene

- ☐ Et vanlig problem her kan være at **utforskeren eller froskekongen setter seg fast i veggen**. I dette prosjektet har vi fokusert på å holde koden så enkel som mulig. Spesielt er koden som passer på at figurene ikke går gjennom veggene litt *for enkel*. Noen enkle tips som vil motvirke problemet er presentert i tipsboksen nederst i [steg 5 i oppgaven](#).

Variasjoner

- ☐ Dette er et introduksjonsprosjekt, og elevene ledes derfor ganske detaljert gjennom hvordan spillet skal programmeres. Det er likevel rom for en del kreativitet. Elevene kan gjerne oppfordres til å
 - ☐ **velge sine egne figurer**. De kan fritt velge figurene som brukes for **Utforsker**, **Skatt** og **Froskekonge** uten at det har noen effekt på programmeringen.

- ☐ **tegne sin helt egne labyrint.** I oppgaven vises et eksempel (eller to om man også ser på tegningen først i oppgaven) på en labyrint, men elevene kan gjerne tegne denne annerledes. Be gjerne elevene likevel tenke på at det skal være enkelt for utforskeren og froskekongen å bevege seg rundt, slik at de bør ha rette vegger og brede nok ganger.

- ☐ **eksperimentere med hastighet.** I [steg 1 i oppgaven](#) vises det hvordan man lett kan endre hvor raskt en figur flytter seg ved å bruke en **(hastighet)**-variabel. La elevene eksperimentere med denne og **(hastighet)**-variabelen for froskekongen, og spør dem hvordan det forandrer vanskelighetsgraden i spillet.

- ☐ Om elevene allerede er komfortable med Scratch kan du benytte anledningen til å snakke om hvordan tegneverktøyet i Scratch fungerer og gi dem noen tips til hvordan man bruker det effektivt.

- ☐ For de mer avanserte elevene kan du også vise frem følgende kode som gjør en bedre sjekk av kollisjon med veggen. TODO

Lisens: CC BY-SA 4.0 **Forfatter** Geir Arne Hjelle og Madeleine Lorås