

# ◆ Lærerveiledning - Lunar Lander

*Skrevet av: Stein Olav Romslo*

*Kurs: Scratch*

*Tema: Blokkbasert, Spill*

*Fag: Matematikk, Naturfag, Programmering, Kunst og håndverk*

*Klassestrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse*

## Om oppgaven

Lunar Lander ble opprinnelig utviklet på slutten av 1970-tallet. Målet med spillet er å lande et romskip på månen. Selve kontrollen av romskipet ble videreført i spillet Asteroids som ble utgitt året etter.



## ✓ Oppgaven passer til:

**Fag:** Kunst og håndverk, matematikk, programmering.

**Anbefalte trinn:** 5.-10. trinn.

**Tema:** Bildebehandling, koordinatsystem, brukerinteraksjon.

**Tidsbruk:** Dobbeltime eller mer.

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og håndverk, 2. trinn:** bruke dekorative elementer fra kunst og kunsthåndverk i egne arbeider
- ☐ **Kunst og håndverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram
- ☐ **Kunst og håndverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
- ☐ **Naturfag, 2. trinn:** beskrive og illustrere hvordan jorda, månen og sola beveger seg i forhold til hverandre, og fortelle om årstider, døgn og månefaser
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan tegne ulike landskap som grunnlag for et spill.
- ☐ Elevene kan sette sammen ulike former i digitalt bildebehandlingsprogram.
- ☐ Elevene kan plassere elementer i bestemte posisjoner i et koordinatsystem.

- ☐ Elevene kan forklare hvordan tyngdekraften fungerer, og at alle objekter påvirkes av denne.
- ☐ Elevene kan lage et spill basert på kontinuerlig brukerinteraksjon.

## 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:** Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på erfarer-nivået før de begynner med denne oppgaven.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på [scratch.mit.edu/](http://scratch.mit.edu/) (<http://scratch.mit.edu/>).

## Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../lunar\\_lander/lunar\\_lander.html](#))

Elevene kan med fordel arbeide med å lage koden sin ryddig og oversiktlig. Prosjektet Asteroids ([../asteroids/asteroids.html](#)) er basert på at elevene har gjort Lunar Lander først, og at de kan gjenbruke og videreutvikle koden sin.

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage flere landingsplasser, og de kan gi ulike mengder poeng ut fra vanskelighetsgrad.
- ☐ Elevene kan lage flere brett, med ulike bakgrunner. Brukeren kan enten velge brett selv, eller få dem etter hvert som et nivå er fullført.
- ☐ Elevene kan bruke flere bakgrunner på samme brett, og la romskipet dukke opp til venstre i et nytt bilde når det treffer høyre bildekant i første bilde.
- ☐ Elevene kan lage en drakt til romskipet som illustrerer at raketten er på, altså med flammer bak, når piltastene trykkes inn.
- ☐ Elevene kan lage en variabel kalt `drivstoff` som begrenser mengden drivstoff romskipet har.
- ☐ Elevene kan lage bonuselementer romskipet kan plukke opp for å få ekstra drivstoff, bonuspoeng eller lignende.
- ☐ Elevene kan lage skjulte landingsplasser som må låses opp eller avdekkes på ulike måter.

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...