



# Lærerveiledning - Tre på rad mot datamaskinen

[TIL OPPGAVE](#)[LAST NED PDF](#)

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill og spille mot datamaskinen. Dette spillet er en videreutvikling av [Tre på rad](#).



**Oppgaven passer til:**

**Fag:** Programmering

**Anbefalte trinn:** 8.-10. trinn

**Tema:** Spill, løkker, tester, brukerinteraksjon, variabler, funksjoner

**Tidsbruk:** Dobbeltime 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

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan beskrive og bruke løkker, tester, variabler, og funksjoner til å implementere et spill.
- ☐ Elevene kan implementere brukerinteraksjon ved bruk av musepekeren.

## 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. Elevene burde ha gjort [Tre på rad](#) først.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Python installert.

## Fremgangsmåte

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

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

## Variasjoner

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

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#)