

✿ Lærarrettleiing - Asteroids



PÅ BOKMÅL



TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ein versjon av spelet Asteroids. Det vart gitt ut av Atari på slutten av 1970-talet. Fyrst ga dei ut spelet [Lunar Lander](#). Spela var så like at dei kunne bruke mykje av programmet i Asteroids. Det skal me gjere her òg, så elevane må ha gjort Lunar Lander før dei startar på denne oppgåva.



Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, biletehandsamingsprogram, vidareutvikling av programkode.

Tidsbruk: Dobbeltime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som låkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** overføre låysingar til nye problem ved å generalisere og tilpasse eksisterande programkode og algoritmar.

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan teikne ulike landskap som grunnlag for eit spel.
- ☐ Elevane kan setje saman ulike former i digitalt bildehandsamingsprogram.
- ☐ Elevane kan plassere element i bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
- ☐ Elevane kan bruke kode til å beskrive flytting av element i eit koordinatsystem.
- ☐ Elevane kan bruke kode til å få figurar til å interagere med kvarandre.
- ☐ Elevane kan lage eit spel basert på kontinuerleg brukarinteraksjon.
- ☐ Elevane kan vidareutvikle eksisterande programkode til eit nytt spel.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bår ha gjort fleire prosjekt på erfaren-nivået får dei startar med denne oppgåva. Prosjektet er basert på at elevane allereie har gjort [Lunar Lander](#).
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. [Klikk her for å sjå oppgåveteksten.](#)

Når eg får meldinga [nytt spel]

I dei meir avanserte Scratch-oppgåvene brukar me kodeblokka

```
når eg får meldinga [Nytt spel v]
```

i staden for

```
når @greenFlag vert trykt på
```

Det blir introdusert litt subtilt i kvar oppgåve, så dei fleste elevane får det ikkje med seg når dei programmerer. Å bruke ei slik melding har fleire fordelar, mellom anna at det går an å starte spelet på nytt utan å måtte trykke på det grønne flagget (til dømes kan meldinga `Nytt spel` sendast ut når ein bestemt tast på tastaturet blir trykt). Gjerne diskuter fordelar og ulemper ved dette med elevane for å gjere eit poeng av det.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein variabel som tel antal asteroidar spelaren har skote.
- ☐ Elevane kan lage ein funksjon som sikrar at den tilfeldig plasserte asteroiden ikkje er plassert der romskipet startar.
- ☐ Elevane kan teikne fleire variantar av asteroidane som blir valt tilfeldig når ein ny asteroide dukkar opp.
- ☐ Elevane kan lage ein nivåfunksjon som aukar vanskegraden etter kvart som spelaren meistrar spelet.
- ☐ Elevane kan lage ein UFO som kan skyte tilbake.

Eksterne ressursar

- ☐ Sjå video av det originale Asteroids-spelet på [YouTube](#).

Lisens: CC BY-SA 4.0