

# □ Lærarrettleiing - Krabbeangrep!



PÅ BOKMÅL



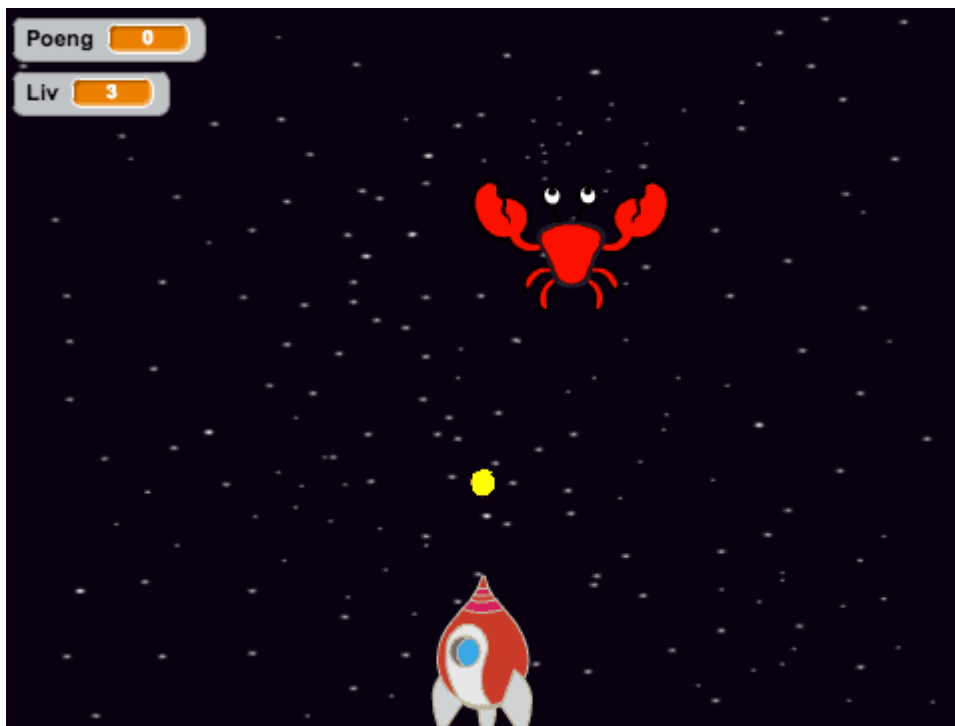
TIL OPPGAVE



LAST NED PDF

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane ta utgangspunkt i eit spel som allereie er laga, og remikse det for å leggje til ekstra funksjonalitet.



**Oppgåva passar til:**

**Fag:** Kunst og handverk, programmering.

**Anbefalte trinn:** 3.-10. trinn.

**Tema:** Vidareutvikling av kode.

**Tidsbruk:** Dobbeltime eller meir.

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 10. trinn:** vurdere ulike budskap, etiske problemstillingar og visuell kvalitet i reklame, film, nettstader og dataspel
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive omsynsmessige kommentarar og ved å presentere eigen og andre sin kode
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan vurdere og forbetre den visuelle kvaliteten i eit dataspel.
- ☐ Elevane kan synkronisere og styre figurar i eit spel.
- ☐ Elevane kan vidareutvikle andre sin programkode ved å lese kode og tilhøyrande kommentarar.
- ☐ Elevane kan bruke grunnleggjande prinsipp i programmering for å lage ulike funksjonar i eit 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 bør ha gjort fleire prosjekt på introduksjons- og nybyrjarnivå før dei startar med denne oppgåva.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på [scratch.mit.edu/](https://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.](#)

*Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva endå.*

## Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein variabel som tel poeng, og vise poengsummen når spelet er ferdig.
- ☐ Elevane kan lage fleire typar romvesen som angrip, og som gir ulikt antal poeng.
- ☐ Elevane kan lage ei meir omfattande menyside, til dømes med ei hjelpeside.

- ☐ Elevane kan leggje inn aukande vanskegrad, til dømes at spelet går raskare di lengre det varar.

## Eksterne ressursar

- ☐ Førstels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0