

◆ Lærarrettleiing - Lunar Lander

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Naturfag, Programmering, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ein versjon av spelet Lunar Lander. Spelet vart utvikla av Atari på slutten av 1970-talet. Målet med spelet er å lande eit romskip på månen. Mykje av funksjonaliteten vart vidareført i Asteroids som kom ut året etter.



✓ Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, matematikk, naturfag, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Biletehandsaming, koordinatsystem, brukarinteraksjon.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 2. trinn:** bruke dekorative element frå kunst og kunsthandverk i eigne arbeid
- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** bruke enkle funksjonar i digitale bildehandsamingsprogram
- ☐ **Kunst og handverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelement
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Naturfag, 2. trinn:** beskrive og illustrere korleis jorda, månen og sola bevegar seg i forhold til kvarandre, og fortelje om årstider, døgn og månefasar
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

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 forklare korleis tyngdekrafta fungerer, og at alle objekt blir påverka av denne.

- ☐ Elevane kan lage eit spel basert på kontinuerleg brukarinteraksjon.

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 erfaren-nivået 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. ([../lunar_lander/lunar_lander_nn.html](#))

Elevane kan med fordel arbeide med å lage koden sin ryddig og oversiktleg. Prosjektet Asteroids ([../asteroids/asteroids_nn.html](#)) er basert på at elevane har gjort Lunar Lander fyrst, og at dei kan gjenbruke og vidareutvikle koden sin.

Når eg får meldinga [nytt spel]

I dei meir avanserte Scratch-oppgåvene brukar me kodeblokka

når eg får meldinga Nytt spel ▾

i staden for

når  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 fleire landingsplassar, og gi ulike poengsummar ut frå vanskegraden.
- ☐ Elevane kan lage fleire brett med ulike bakgrunnar. Brukaren kan anten velje brett sjølv, eller få dei etter kvart som eit nivå er fullført.
- ☐ Elevane kan bruke fleire bakgrunnar på same brett, og la romskipet dukke opp i venstre i eit nytt bilete når det treff høgre biletekant i fyrste bilete.
- ☐ Elevane kan lage ei drakt til romskipet som illustrerer at rakettane er på, altså med flammer bak, når piltastane blir trykt.
- ☐ Elevane kan lage ein variabel kalla `drivstoff` som avgrensar mengda drivstoff romskipet har.
- ☐ Elevane kan lage bonuselement romskipet kan plukke opp for å få ekstra drivstoff, bonuspoeng eller liknande.
- ☐ Elevane kan lage skjulte landingsplassar som må låsast opp eller avdekkjast på ulike måtar.

Eksterne ressursar

☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)