

# Lærerveiledning - Ping pong

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Processing

Tema: Tekstbasert, Animasjon

Fag: Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

Klassestrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruke ulike teknikker i Processing. Først skal de tegne en ball (en sirkel), så få den til å bevege seg slik at det ser ut som den spretter på skjermen. Videre skal de lage en racket, slik at ballen kan slås tilbake, altså simulere ping pong.

### Oppgaven passer til:

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

**Anbefalte trinn:** 8. trinn til VG3.

**Tema:** Sirkler, koordinatsystem, variabler, løkker.

**Tidsbruk:** Dobbeltime.

## Kompetansemål

- ☐ **Kunst og håndtverk, 2. trinn:** bygge med enkle geometriske grunnform
- ☐ **Kunst og håndtverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelement
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verkt

- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive og gjennomføre speiling, rotasjon og parallellforskyvning
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem
- ☐ **Matematikk, 10. trinn:** bruke koordinater til å avbilde figurer og utforske egenskaper ved geometriske former, med og uten digitale verkt
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbase
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksj
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** overføre løsninger til nye problemer ved å generalisere og tilpasse eksisterende programkode og algoritmer

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage en sirkel digital
- ☐ Elevene kan plassere en figur i en bestemt posisjon i et koordinatsystem
- ☐ Elevene kan beskrive flytting i et koordinatsystem
- ☐ Elevene kan bruke kode til å speile en figur sine egenskaper i bestemte posisjoner i et koordinatsystem
- ☐ Elevene kan bruke et tekstbasert programmeringsspråk

- ☐ Elevene kan bruke variabler for å endre farge uten å endre detaljer i kode
- ☐ Elevene kan lage et enkelt spill med kontinuerlig brukerinteraksjon.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgave
- ☐ 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 bør kjenne til Processing. Det er en fordel om elevene har gjort Spretende ball (`../sprettende_ball/sprettende_ball.html`) først.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Processing (<https://www.processing.org/download/>) installert. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

## Fremgangsmåte

Klikk her for å se oppgaveteksten. (`../pingpong/pingpong.html`)

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

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage muligheten for å ha to spiller
- ☐ Elevene kan lage en variabel som teller poeng, og sjekke hvilken spiller som får poenge
- ☐ Elevene kan la hastigheten øke utover i spillet, for eksempel hver gang ballen treffer en av racketen
- ☐ Elevene kan justere koden for å sikre at ballen alltid beveger seg mot høyre eller venstre (med gjeldende kode kan man risikere at den bare går rett opp og ned)
- ☐ Elevene kan lage en funksjon som gir ulik sprett avhengig av hvor på racketen ballen treffe
- ☐ Elevene kan legge inn muligheten for å bevege racketene sidelengs ogs
- ☐ Elevene kan lage power-ups som spilleren kan få i løpet av spille
- ☐ Elevene kan lage en mulighet for å spille alene, og at datamaskinen styrer den andre racketen.

## Eksterne ressurser

- ☐ Se [www.ponggame.org](http://www.ponggame.org) (<http://www.ponggame.org/>) for inspirasjon til ulike varianter.

