

# Lærerveiledning - Kalkulator

Kurs: Python

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage en kalkulator helt på egenhånd. Det er meningen at kalkulatoren skal kunne legge sammen, trekke fra, gange og dele to tall på hverandre.

## Oppgaven passer til:

**Fag:** Matematikk, Programmering

**Anbefalte trinn:** 7.-10. trinn

**Tema:** Aritmetikk, if-setninger, brukerinteraksjon, funksjoner

**Tidsbruk:** Dobbeltime

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** bruke matematiske symboler og uttryksmåter for å uttrykke matematiske sammenhenger i oppgaveløsning
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** omgjøre problemer til konkrete delproblemer, vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger for disse

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene klarer å dele opp programmet sitt i logiske funksjoner
- ☐ Elevene klarer å skrive selvstendig kode, basert på små hint
- ☐ Elevene er i stand til å bruke matematiske symboler til å kode en enkel kalkulator

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ 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:** Kjennskap til while-løkker, if-setninger, funksjoner.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med Python installert.

## Fremgangsmåte

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

## Sammenlikning av tekst

En naturlig måte å løse oppgaven for elevene på er å sammenlikne en tekststreng med en operator. Et hint en kan gi elevene er å spørre hva følgende kode gir ut:

```
a = '*'
print(a == '*')
```

Der det logiske uttrykket som står i parentesene kan kombineres med en `if`-setning for å finne ut hvilken operator brukeren prøver å bruke. En som er mer erfaren med Python vil kanskje bemerke seg at `==` ikke er veldig "Pythonisk". Filosofien til python er at en skal i størst mulig grad strebe etter å uttrykke seg i klartekst med ord. Det er derfor vi for eksempel skriver `for element in list`. Med dette i tankene kan koden ovenfor skrives som

```
a = '*'
print(a is '*')
```

Men merk at det er noen fallgruver med denne metoden. Hva skjer om du kjører følgende kode?

```
a = 19998989890
b = 19998989889 +1
print(a is b)
```

Grunnen til at koden ovenfor gir ut `False` handler om at `is` sammenligner to *objekter* i minnet, mens `==` sammenligner *verdien* til objektene. Kort oppsumert bruker vi gjerne `is` for å sammenlikne teststrenger eller objekter mens `==` forbeholdes størrelser.

## Robusthet med tekst som input

Noen elever ergrer seg kanskje over at om en skriver inn `*` så godtar ikke programmet dette som gyldig innputt. Dette er fordi Python sammenlikner om strengene er *nøyaktig* lik, så mellomrom godtas ikke. En måte å løse dette problemet på er å bruke `strip()` kommandoen som fjerner tomromm foran og bak tekststrengen. En annen mulighet er å bruke `replace()`

Forskjellen kan du sjekke ved å kjøre kodesnutten under

```
text = ' The quick brown fox jumps over the lazy dog '
print(text)
print(text.strip())
print(text.replace(' ',''))
```

Spiller det noen rolle i denne oppgaven om en bruker `replace()` eller `strip()`?

## Variasjoner

- ☐ Noen variasjoner er allerede oppgitt i oppgaveteksten. Eksempelvis å legge til
  - flere matematiske operatorer som potenser eller fakultet.
- ☐ Hva gir kalkulatoren ut om en prøver å beregne  $0^0$  ? Gir dette mening? Hva
  - burde svaret være?
- ☐ Dersom elevene er kjent med begrepet rekursjon er det og mulig å få kalkulatoren til å kunne beregne Tetration (<https://en.wikipedia.org/wiki/Tetration>). Med andre
  - ord å få kalkulatoren til å beregne potenstårn.

## Eksterne ressurser

- ☐ • Foreløpig ingen eksterne ressurser