

## Lærerveiledning - Gjettelek

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage et enkelt spill som kalles for gjetteleken. Målet er at programmet skal velge et tilfeldig tall mellom 1 og 100, og brukeren skal prøve å gjette tallet. Er tallet du gjetter for lavt så sier programmet gjett høyere, og tilsvarende sier programmet gjett lavere om tallet du gjettet var for høyt.



#### Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG2

Tema: Brukerinteraksjon, while-løkker, spill, tilfeldig, funksjoner

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål	
	IT2, VG3: teste og finne feil i programmer ved å bruke vanlige teknikker
	Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
	<b>Programmering, 10. trinn</b> : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

# Forslag til læringsmål Eleven klarer å tolke feilmeldinger og endre koden sin basert på disse Eleven klarer å generere tilfeldige tall mellom 1 og 100 Eleven er i stand til å dele opp koden sin i logiske funksjoner 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 if-setninger, while-løkker og randombiblioteket. **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. (../gjettelek/gjettelek.html)

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

Variasjoner	
☐ Klarer du å skrive om koden slik at brukeren bare får 12 forsøk?	
Siden vi bare har tall mellom 1 og 100 kan vi alltid gjette tallet på 7 forsøk eller færre. Klarer du dette selv?	
Klarer du å forstå hvorfor 7 forsøk alltid er nok? Prøv med tallene mellom 1 og 10 først, ser du noe mønster?	
Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

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