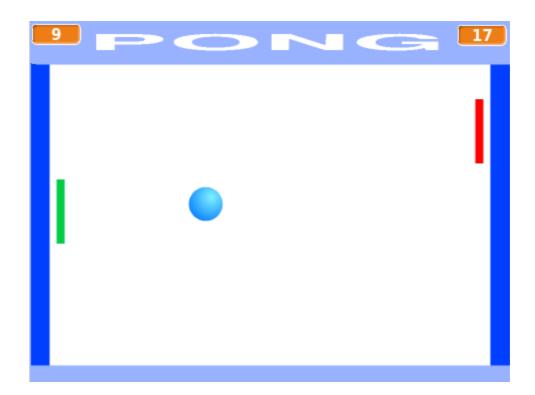


Lærerveiledning - Pong

Kurs: Scratch

Om oppgaven

Pong er et av de aller første dataspillene som ble laget, og det første dataspillet som ble en kommersiell suksess. Selve spillet er en forenklet variant av tennis hvor to spillere slår en ball frem og tilbake. Hvis en av spillerne ikke klarer å returnere ballen får den andre spilleren poeng.



Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndtverk, matematikk, programmering. Anbefalte trinn: 5.-10. trinn. **Tema**: Geometriske grunnformer, koordinatsystem, løkker, brukerinteraksjon. **Tidsbruk**: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål

Kunst og håndtverk, 2. trinn: bygge med enkle geometriske grunnformer
Kunst og håndtverk, 4. trinn: eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
Matematikk, 4. trinn: lese av, plassere og beskrive posisjoner i rutenett, på kart og i koordinatsystemer, både med og uten digitale verktøy
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
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
·
Forslag til læringsmål
Forslag til læringsmål Elevene kan lage rektangler som representerer racketer og en ball, og bruke dem i et spill.
Elevene kan lage rektangler som representerer racketer og en ball, og bruke
 Elevene kan lage rektangler som representerer racketer og en ball, og bruke dem i et spill. Elevene kan plassere elementer i bestemte posisjoner ved hjelp av et
 Elevene kan lage rektangler som representerer racketer og en ball, og bruke dem i et spill. Elevene kan plassere elementer i bestemte posisjoner ved hjelp av et koordinatsystem.

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: Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på erfaren-nivået før de begynner med denne oppgaven.
Utstyr: Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (http://scratch.mit.edu/). Elevene kan med fordel jobbe to og to, slik at de får testet spillet med hverandre.
Fremgangsmåte
Klikk her for å se oppgaveteksten. (/pong/pong.html) Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.
Variasjoner

Elevene kan lage en variabel som teller poeng, og sjekke hvilken spiller som

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

Elevene kan la hastigheten øke utover i spillet, for eksempel hver gang

Elevene kan lage en funksjon som gir ulik sprett avhengig av hvor på

får poenget.

og ned).

ballen treffer en av racketene.

racketen ballen treffer.

	Elevene kan legge inn muligheten for å bevege racketene sidelengs også.
	Elevene kan lage power-ups som spilleren kan få i løpet av spillet.
	Elevene kan lage en mulighet for å spille alene, og at datamaskinen styrer den andre racketen.
Ek	ksterne ressurser