

Lærerveiledning - Pong

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Scratch

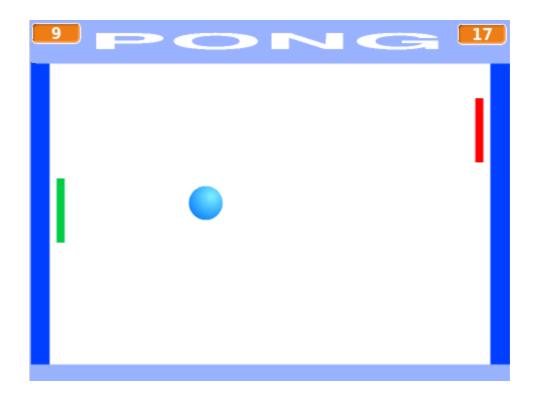
Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering

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

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.





Fag: Kunst og håndtverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 5.-10. trinn.

Tema: Geometriske grunnformer, koordinatsystem, løkker, brukerinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

koordinatsystem.

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					
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 beskrive speiling av vinkler ved hjelp av kode.

Elevene kan få en ball til å bevege seg i et koordinatsystem ved hjelp av retning og hastighet.
Elevene kan lage et spill med kontinuerlig brukerinteraksjon.
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 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.
Forutsetninger: Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort
 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

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 får poenget.
Elevene kan la hastigheten øke utover i spillet, for eksempel hver gang ballen treffer en av racketene.
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 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.
Eksterne ressurser
Se www.ponggame.org (http://www.ponggame.org/) for inspirasjon til ulike varianter.