◆ Lærerveiledning - Enkle objekter

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python
Tema: Tekstbasert
Fag: Programmering
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven får elevene en enkel innføring til klasser og objekter.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Informasjonsteknologi

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: Objektorientering, klasser, objekter

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

- [ ] **Programmering, valgfag**: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert.
- [ ] **Programmering, valgfag**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: gjøre rede for hensikten med objektorientert utvikling og begrepene klasse, objekt og arv.

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan forklare bruken av og hensikten med klasser og objekter.

Forslag til vurderingskriterier

- [ ] Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- [ ] Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

Forutsetninger og utstyr

- [ ] **Forutsetninger**: Kjennskap til Python.
- [ ] **Utstyr**: Datamaskiner med Python installert.

Fremgangsmåte

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

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

Variasjoner

- [ ] Elevene kan finne andre situasjoner hvor det egner seg godt å bruke klasser og objekter. For eksempel kan elevene bruke erfaringer fra spill og filmer til å sette opp klasser og objekter.

Eksterne ressurser

- [ ] Foreløpig ingen eksterne ressurser...

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