◆ Lærerveiledning - PGZ Hangman

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruk av enkle strengfunksjoner, lister, IÃ, kker og ordbÃ, ker til Ã¥ sette sammen et Hangman-spill.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Lister, IÃ, kker, ordbÃ, ker

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

Kompetansemĥl		
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.		
Programmering, valgfag: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter.		
Programmering, valgfag: dokumentere og forklare programkode gjennom		

A¥ skrive hensiktsmessige kommentarer og ved A¥ presentere egen og andres kode.

Forslag	til Iæri	ngsmå	<u>[</u>

- Elevene kan forklare og bruke løkker, lister og ordbøker.
- Elevene kan forklare og bruke andres kode i egne prosjekter.
- Elevene kan utvikle og feilsøke programmer.

Forslag til vurderingskriterier

- Eleven viser middels måloppnÃ¥else ved Ã¥ fullfÃ, re oppgaven.
- Eleven viser hÃ, y mÃ¥loppnÃ¥else ved Ã¥ videreutvikle egen kode basert pÃ¥ oppgaven.

Forutsetninger og utstyr

- **Forutsetninger**: Kjennskap til Python. I tillegg burde elevene ha gjort følgende oppgaver (eller være kjent med de ulike temaene og elementene):
 - Hangman (../hangman/hangman.html)
 - PGZ lÃ,pende strekmann

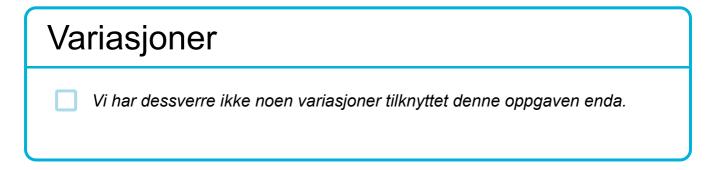
 (../lopende_strekmann/lopende_strekmann.html)
 - OrdbÃ,ker (../ordboeker/ordboeker.html)

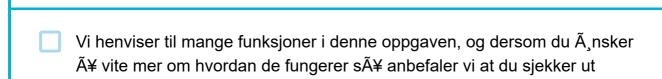
Tekst	ABC (/tekst_abc/tekst_abc.html)
Utstyr: Dat	amaskiner med Python installert. Elevene kan gjerne jobbe to og
to sammen	

Fremgangsmåte

Eksterne ressurser

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../hangman2/hangman2.html)





Python sin dokumentasjon på nett (https://docs.python.org/3.6/)

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