

# Lærerveiledning - Mattespill

Kurs: Python

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi se nærmere på hvordan Python arbeider med tall og lage et lite mattespill. I tillegg introduseres begrepet *rekursjon*, og en studerer hvordan en kan illustrere tilfeldige terningkast.

### Oppgaven passer til:

**Fag:** Matematikk, Programmering

**Anbefalte trinn:** 8.-10 trinn

**Tema:** Aritmetikk, Sannsynlighet, Løkker, Rekusjon

**Tidsbruk:** Dobbelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke digitale verktøy til å illustrere sannsynlighet i enkle situasjoner.
- ☐ Elevene forstår rekursjon på et grunnleggende nivå.
- ☐ Elevene klarer å lage et grunnleggende program som tolker og behandler innputt fra brukeren.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Kjennskap til Python
- ☐ **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. ([../mattespill/mattespill.html](#))

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

## Variasjoner

- ☐ Koden ovenfor gir oss mattestykker fra den lille gangetabellen. Skriv om koden slik at den spør brukeren om hvile gangetabellen hun ønsker å trene på.
- ☐ Et problem med koden ovenfor er at en kan få samme gangestykket flere ganger på rad. Klarer du å skrive en kode som forhindrer dette problemet? En mulighet er å lese hva `sample` funksjonen fra `random` biblioteket gjør.

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...