

🔺 Lærerveiledning - Tre på rad

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering Klassetrinn: 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

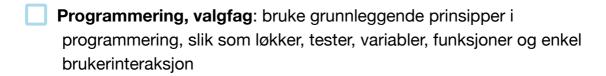
Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Spill, løkker, tester, brukerinteraksjon, variabler, funksjoner

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

Kompetansemål

Programmering, valgfag:	: bruke flere programmeringsspråk der minst e	ett er
tekstbasert		
tekstbasert		



Forslag til læringsmål

Elevene kan beskrive og bruke løkker, tester, variabler, og funksjoner til å implementere et spill.		
Elevene kan implementere brukerinteraksjon ved bruk av musepekeren.		
Forslag til vurderingskriterier		
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.		
Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.		
Eleven kan jobbe sammen to og to med å vurdere hverandres spill.		
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. (../tre_pa_rad/tre_pa_rad.html)

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

Variasjoner

Elevene kan videreutvikle spillet til å spille mot datamaskinen (/tre_pa_rad_mot_datamaskinen/tre_pa_rad_mot_datamaskinen.html).	
Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)