

Lærerveiledning - Hangman

Skrevet av: Årstein Sjøvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill

Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage det klassiske spillet Hangman, hvor brukeren skal gjette seg frem til et hemmelig ord.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema: While-løkker, innputt, brukerinteraksjon, spill

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven forstår hva en streng er, og kan manipulere strengen på et grunnleggende nivå
- ☐ Eleven forstår hvordan en while-løkke fungerer.
- ☐ Eleven klarer å skrive et enkelt program som tolker inputt fra brukeren.

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:** Grunnleggende forståelse for while-løkker og if-setninger.
- ☐ **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. ([../hangman/hangman.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ En variasjon er Å¥ la ordene en skal gjette seg frem til vÃre faglige. For eksempel verb eller substantiv i fremmedsprÃkene.

Eksterne ressurser

- ☐ ForelÃpig ingen eksterne ressurser

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)