## Lærerveiledning - Mattespill

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse

### 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

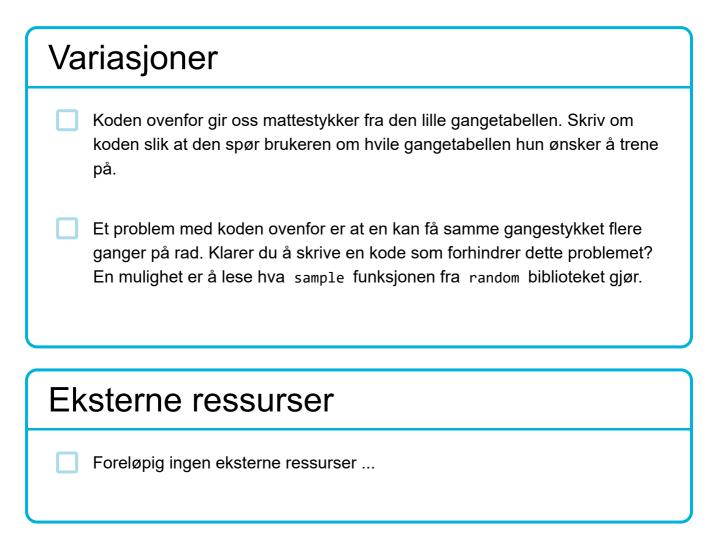
<b>Matematikk, 7. trinn</b> : vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
<b>Programmering, 10. trinn</b> : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
<b>Programmering, 10. trinn</b> : 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 sannsynnlighet 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.



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