# Lærerveiledning - PGZ -Løpende strekmann

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill, Animasjon

Fag: Programmering

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

# Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruke Pygame Zero (https://pygame-zero.readthedocs.io/en/stable/) til å lage et spill der de styrer en strekmann som hopper over hindringer.



#### Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 7.- VGS

Tema: Pygame Zero (https://pygame-zero.readthedocs.io/en/stable/), if-setninger,

løkker

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer

### Kompetansemål

Programmering, 10. trinn: omgjøre problemer til konkrete delproblemer,
vurdere hvilke delproblemer som lar seg løse digitalt, og utforme løsninger
for disse

Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett
er teksthasert

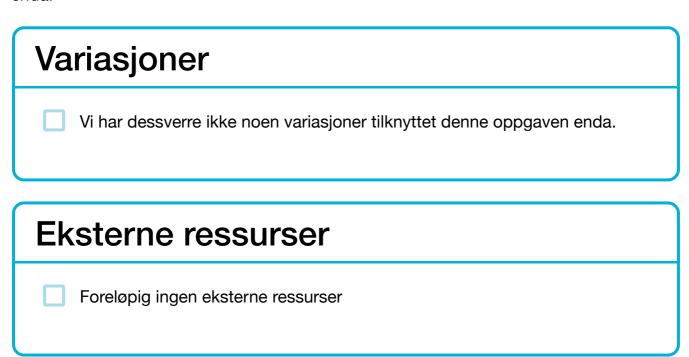
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter
Programmering, 10. trinn: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode
Forslag til læringsmål
Elevene kan forklare og bruke løkker, lister
Elevene kan forklare og bruke andres kode i egne prosjekter.
Elevene kan utvikle og feilsøke enkle programmer.
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
i Statostiningsi og atotyi

Forutsetninger: God kjennskap til løkker, if-setninger og funksjoner.
Utstyr: Datamaskin med Python installert, det er og nødvendig at eleven har installert Pygame Zero. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.
Framaanaemåta

### Fremgangsmåte

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