

Bokstavar

Skrevet av: Tjerand Silde

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert

Fag: Matematikk, Kunst og håndverk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

Introduksjon

Her skal me bruke det me lærte i oppgåva Skilpadder (../skilpadder/skilpadder.html) til å skrive bokstavar og lage figurar. Prøv å bruke det du kan om vinklar til å tenke deg fram til korleis du kan løyse problemet. Med litt trening kan du sjå for deg korleis resultatet kjem til å bli - før du køyrer koden!

Oppgåve 1: Skriv namnet ditt

- ☐ Bruk turtle-kommandoane som `forward()`, `left()`, `right()`, `penup()` og `pendown()` til å skrive namnet ditt i Python.

Oppgåve 2: Fylte bokstavar

- ☐ Som neste utfordring skal du lage den fyrste bokstaven i namnet ditt som ein fylt bokstav. Det kan vere lurt å dele opp bokstaven i enkle figurar som firkantar, trekantar og halvsirkclar, og teikne ein og ein del.



Oppgave 3: Figurar

- ☐ Leik deg med ulike fargar, teikn eit hus, ein bil eller noko anna du har lyst til å lage. Bruk fantasien!

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