

Lærerveiledning - Hangman

Skrevet av: Øistein Søvik

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

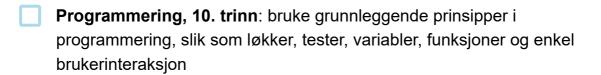
Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema: While-løkker, innputt, brukerinteraksjon, spill

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

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



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

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 være faglige. For eksempel verb eller substantiv i fremmedspråkene.
Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

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