

### Lærerveiledning - Fargespill

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering Klassetrinn: 8.-10. klasse

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage et fargespill. Konkret så lager vi et grafisk brukersnitt og gir brukeren ulike ord med farger. Målet er da å skrive inn fargen på ordet, og ikke selve ordet. Det som gjør det vanskelig er at ordene er navn på farger.



#### Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10 trinn

Tema: Grafisk brukergrensesnitt, Spill, Tilfeldig

Tidsbruk: Enkelttime

#### Kompetansemål

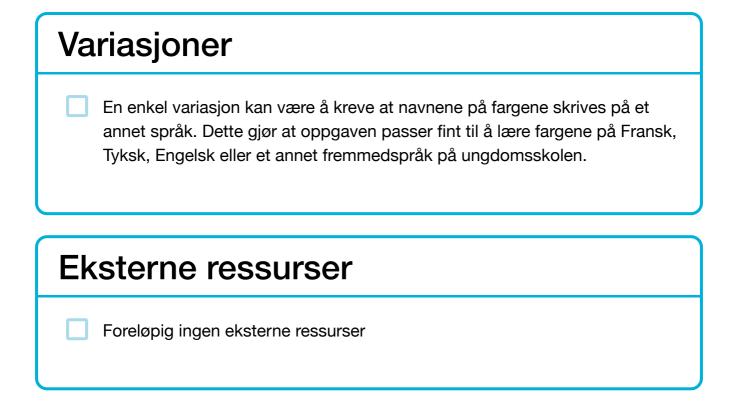
| •   |
|---|
| Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert  |
| Programmering, 10. trinn: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter |
| Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon                                   |

# Forslag til læringsmål Elevene kan lage et enkelt grafisk brukergrensesnitt Elevene forstår hvordan en kan sette sammen flere funksjoner til en helhet Elevene klarer å tolke enkle feilmeldinger og fikse koden basert på disse 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: Kjennskap til if-setninger, og funksjoner. **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. (../fargespill/fargespill.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)