



🔺 Lærerveiledning - Hangman

Skrevet av: Øistein Søvik, Vegard Tuset

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

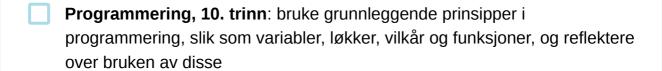
Anbefalte trinn: 7.-10. trinn

Tema: While-løkker, innputt, brukerinteraksjon, spill

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål

Programmering, 10. trinn : planlegge og skape et digitalt produkt og
vurdere dette med tanke på brukervennlighet



Forslag til læringsmål

ш ⊨ieven iorstar nva en streng er, og кап manipulere strengen pa 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. Klikk her for å se oppgaveteksten. (/hangman/hangman.html)
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven

Variasjoner

enda.

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)