



Lærerveiledning - Fargespill

Skrevet av: Øistein Søvik, Vegard Tuset

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

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, IT1

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG2

Tema: Grafisk brukergrensesnitt, Spill, Tilfeldig

Tidsbruk: Enkelttime

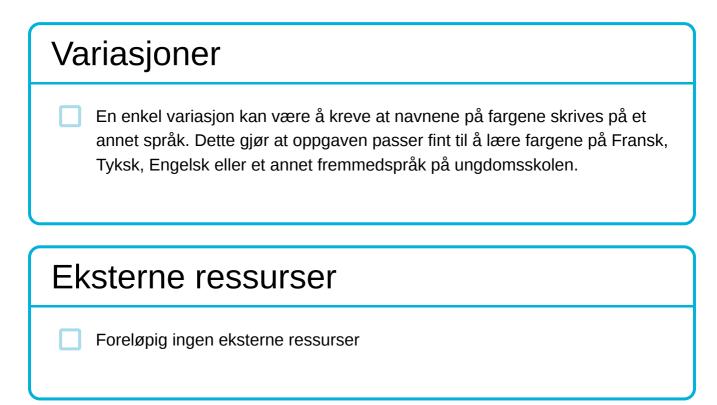
Kompetansemål

Programmering, 10. trinn : bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
Programmering, 10. trinn : analysere problemer, gjøre dem om til delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses med programmering
Programmering, 10. trinn : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

III, VG2: planlegge og implementere brukergrensesnitt	
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.	
Eromaanaemåto	

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)