



Lærerveiledning - Gjettelek

Skrevet av: Øistein Søvik, Vegard Tuset

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage et enkelt spill som kalles for gjetteleken. Målet er at programmet skal velge et tilfeldig tall mellom 1 og 100, og brukeren skal prøve å gjette tallet. Er tallet du gjetter for lavt så sier programmet gjett høyere, og tilsvarende sier programmet gjett lavere om tallet du gjettet var for høyt.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG2

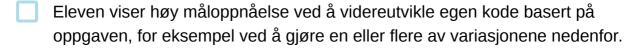
Tema: Brukerinteraksjon, while-løkker, spill, tilfeldig, funksjoner

Tidsbruk: Enkelttime

| Kompetansem | ål |
|-------------|----|
|-------------|----|

| Rompetansemai | |
|---|--|
| IT1, VG2: lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier | |
| IT1, VG2: forklare hva en algoritme er, og selv skrive strukturert og effektiv kode for å løse små problemer | |
| IT1, VG2: lese, strukturere, analysere og kommentere programkode | |
| Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere | |

| Forslag til læringsmål |
|--|
| Eleven klarer å tolke feilmeldinger og endre koden sin basert på disse |
| Eleven klarer å generere tilfeldige tall mellom 1 og 100 |
| Eleven er i stand til å dele opp koden sin i logiske funksjoner |



Forutsetninger og utstyr

| Forutsetninger : Kjennskap til if-setninger, while-løkker og randombiblioteket. |
|--|
| 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. (../gjettelek/gjettelek.html)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

| Variasjoner | | |
|---|--|--|
| Klarer du å skrive om koden slik at brukeren bare får 12 forsøk? | | |
| Siden vi bare har tall mellom 1 og 100 kan vi alltid gjette tallet på 7 forsøk eller færre. Klarer du dette selv? | | |
| Klarer du å forstå hvorfor 7 forsøk alltid er nok? Prøv med tallene mellom 1 og 10 først, ser du noe mønster? | | |
| | | |
| Eksterne ressurser | | |
| Foreløpig ingen eksterne ressurser | | |

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