Lærerveiledning - CSS: Animasjon

Skrevet av: Lars Klingenberg

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside, Animasjon

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

I denne oppgaven skal du lære å animerer HTML-objekter ved hjelp av CSS.



Oppgaven passer til:

Fag: Kunst og håndverk, matematikk, programmering, informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 7.trinn - VG3

Tema: Animasjon, web, html, css

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer.

Kompetansemål

Kunst og håndverk, 7. trinn: bruke fargekontraster, forminsking og sentralperspektiv for å gi illusjon av rom i bilder både med og uten digitale verktøy
Matematikk, 4. trinn : tegne, bygge, utforske og beskrive geometriske figurer og modeller i praktiske sammenhenger, medregnet teknologi og design
Matematikk, 7. trinn : beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og uten digitale hjelpemidler, og bruke koordinater til å beregne avstander parallelt med aksene i et koordinatsystem

Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert		
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon		
Informasjonsteknologi 2, VG3: planlegge og utvikle multimedieapplikasjoner ved å kombinere egne og andres		
Informasjonsteknologi 2, VG3: multimedieelementer av typene tekst, bilde, lyd, video og animasjoner		
Informasjonsteknologi 2, VG3: bruke programmeringsspråk i multimedieapplikasjoner		
Forslag til læringsmål		

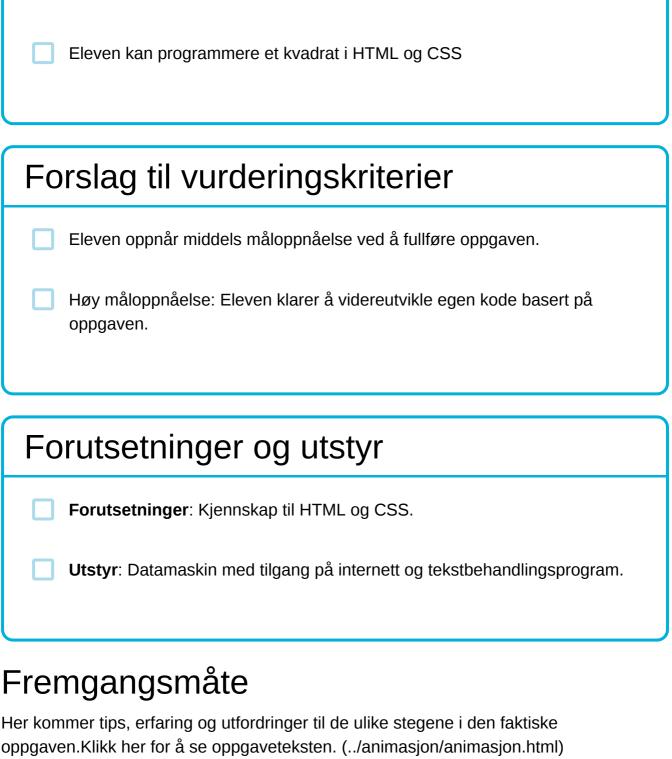
Eleven kan legge HTML-elementer oppå hverandre for å skape en

romfølelse.

Eleven kan programmere bokser med forskjellige farger
Eleven kan gjøre enkle animasjoner som å flytte en boks horisontalt, vertikalt og diagonalt
Eleven kan lage en animasjon som går uendelig lenge eller for et gitt tidsintervall.

Eleven kan kombinere HTML og CSS for å lage fint grensesnitt

Eleven kan flytte på et HTML-objekt ved hjelp av CSS



Steg 1: Animasjons-attributtet

Her kan det være lurt å terpe på hvordan programmeringskoden bør se ut. Koden ser mye bedre ut med inntrykk, mellomrom og linjeskift.

Steg 2: @keyframes

	ersom det er skrivefeil eller at man ikke bruker samme <i>animation-name</i> som iger i <i>@keyframe</i> s vil koden ikke kjøre.	
Steg 4: Flyvende øks		
Denne delen er kun forklart ved ord hva som skal gjøres. Trykk på Forslag til kode så langt i oppgaven for å se hvordan koden kan se ut. Samme gjelder for steg 5.		
Variasjoner		
	Eleven kan bruke andre bilder og tekst for å lage en animasjon til noe annet. Dette kan være for noe de liker som feks fotball eller andre spill.	
	Elevene kan legge til flere elementer slik at animasjonen blir lengre. Får de til at det kommer en Minecraft-figur inn å henter øksen?	

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