

◆ Lærerveiledning - Enkle objekter

Skrevet av: Madeleine Lorås, Vegard Tuset

Kurs: Python Tema: Tekstbasert Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven får elevene en enkel innføring til klasser og objekter.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1, IT2

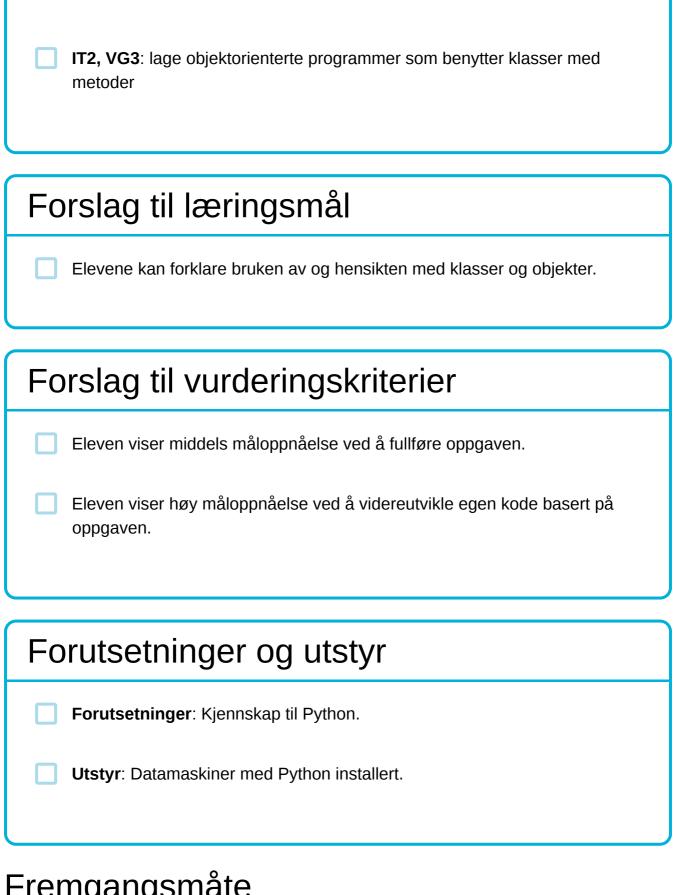
Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: Objektorientering, klasser, objekter

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

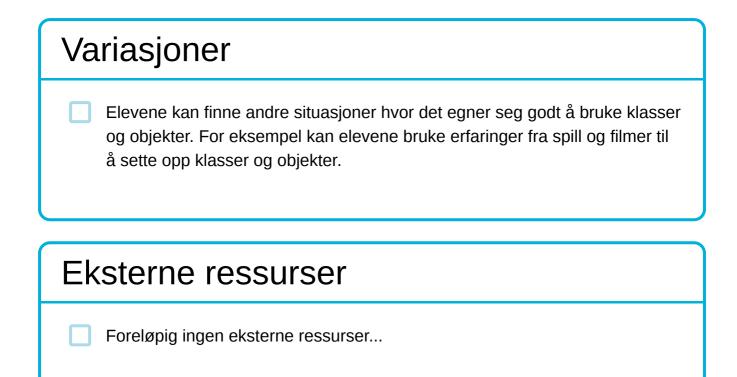
1
Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
IT1, VG2: lage og bruke egne og andres funksjoner 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



Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../enkle objekter/enkle objekter.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)