

# ◆ Lærerveiledning - PGZ Hangman

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill

Fag: Programmering

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruk av enkle strengfunksjoner, lister, løkker og ordbøker til å sette sammen et Hangman-spill.

## Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering

**Anbefalte trinn:** 8.-10. trinn

**Tema:** Lister, løkker, ordbøker

**Tidsbruk:** Dobbelttime eller mer

## Kompetansemål

- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert.
- ☐ **Programmering, valgfag:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- ☐ **Programmering, valgfag:** utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter.
- ☐ **Programmering, valgfag:** dokumentere og forklare programkode gjennom

å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode.

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan forklare og bruke løkker, lister og ordbøker.
- ☐ Elevene kan forklare og bruke andres kode i egne prosjekter.
- ☐ Elevene kan utvikle og feilsøke programmer.

## Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Kjennskap til Python. I tillegg burde elevene ha gjort følgende oppgaver (eller være kjent med de ulike temaene og elementene):
  - ☐ Hangman (../hangman/hangman.html)
  - ☐ PGZ løpende strekmann (../lopende\_strekmann/lopende\_strekmann.html)
  - ☐ Ordbøker (../ordboeker/ordboeker.html)

☐ Tekst ABC (../tekst\_abc/tekst\_abc.html)

☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Python installert. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

## Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../hangman2/hangman2.html)

## Variasjoner

☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Eksterne ressurser

☐ Vi henviser til mange funksjoner i denne oppgaven, og dersom du ønsker å vite mer om hvordan de fungerer så anbefaler vi at du sjekker ut Python sin dokumentasjon på nett (<https://docs.python.org/3.6/>)

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