

◆ Lærerveiledning - PGZ Hangman

Skrevet av: Madeleine Lorås, Vegard Tuset

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: Dobbeltime eller mer

Kompetansemål

- ☐ **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
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** analysere problemer, gjøre dem om til delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses med programmering

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>)