



🔺 Lærerveiledning - Tre på rad

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering Klassetrinn: 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

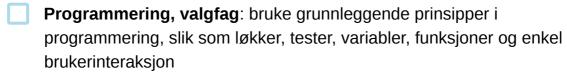
Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Spill, løkker, tester, brukerinteraksjon, variabler, funksjoner

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

Kompetansemål

Programmering, valgfag : bruke flere programmeringsspråk der minst ett e tekstbasert



Forslag til læringsmål

	Elevene kan beskrive	og bruke løkker,	tester, va	ariabler, og 1	funksjoner t	til å

impiernentere et spiii.
Elevene kan implementere brukerinteraksjon ved bruk av musepekeren.
Forslag til vurderingskriterier
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.
Eleven kan jobbe sammen to og to med å vurdere hverandres spill.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Kjennskap til Python
Utstyr: Datamaskiner med Python installert.
Fremgangsmåte
Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (/tre_pa_rad/tre_pa_rad.html)
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.
Variasjoner
Elevene kan videreutvikle spillet til å spille mot datamaskinen

I ltra na rad mot datamackinan/tra na rad mot datamackinan html)

Ekotorno roccuroor		
Eksterne ressurser		
Foreløpig ingen eksterne ressurser		

(.../ue_pa_rau_mor_uaramaskinemue_pa_rau_mor_uaramaskinemum).

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)