



Lærerveiledning - Gjettelek

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage et enkelt spill som kalles for gjetteleken. Målet er at programmet skal velge et tilfeldig tall mellom 1 og 100, og brukeren skal prøve å gjette tallet. Er tallet du gjetter for lavt så sier programmet gjett høyere, og tilsvarende sier programmet gjett lavere om tallet du gjettet var for høyt.



🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, informasjonsteknologi 2

Anbefalte trinn: 7. trinn - VG2

Tema: Brukerinteraksjon, while-løkker, spill, tilfeldig, funksjoner

Tidsbruk: Enkelttime

Kompetansemål	
IT2, VG3: teste og finne feil i programmer ved å bruke vanlige teknikker	
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	

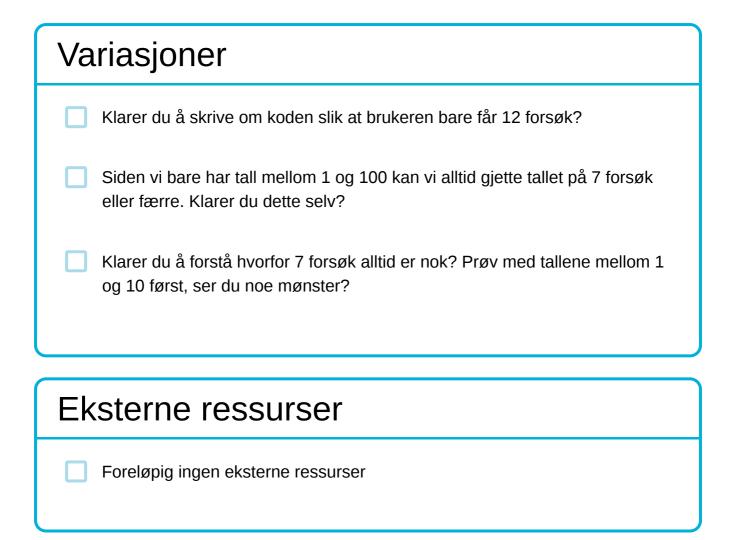
Forslag til læringsmål Eleven klarer å tolke feilmeldinger og endre koden sin basert på disse Eleven klarer å generere tilfeldige tall mellom 1 og 100 Eleven er i stand til å dele opp koden sin i logiske funksjoner Forslag til vurderingskriterier Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven. Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor. Forutsetninger og utstyr Forutsetninger: Kjennskap til if-setninger, while-løkker og randombiblioteket. **Utstyr**: Datamaskin med Python installert.

Fremgangsmåte

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