

■ Lærerveiledning - Skrive egen kode

Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Matematikk, Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Denne oppgaven har som hensikt i å lære å skrive sin egen kode, istedenfor å kopiere noe som allerede eksisterer.

Når man skal bli god til å programmere er det helt nødvendig å klare å skrive sin egen kode. Det er fristende å prøve å google problemet man har, eller se på noe som noen andre har gjort. Dette fører til at man ikke lærer like mye, så i denne oppgaven skal vi prøve å skrive vår helt egne kode.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 8.trinn - VG3

Tema: HTML, Funksjoner, Egen kode

Tidsbruk: En dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10.trinn:** bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10.trinn:** analysere problemer, gjøre dem om til delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses med programmering

- ☐ **Programmering, 10.trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
- ☐ **IT1, VG2:** lese, strukturere, analysere og kommentere programkode

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan skrive egen kode uten detaljert fremgangsmåte.
- ☐ Elevene kan lese, forstå og endre programkode som er skrevet av andre.
- ☐ Elevene kan lese og forstå feilmeldinger som kommer opp mens de programmerer.
- ☐ Elevene kan gjennom programkoden sin kommentere funksjonene de bruker.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved gjøre utfordringene som ligger i oppgaveteksten.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Elevene burde ha grunnleggende kunnskap i HTML.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang på internett, og en teksteditor (Atom (<http://atom.io>), Brackets (<http://brackets.io/>) eller Notepad++ (<https://notepad-plus-plus.org/>).)

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../09_egen_kode/09_egen_kode.html](#))

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

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

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

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