

# Lærerveiledning - JS: Hei JavaScript!

*Skrevet av: Lars Klingenberg*

*Kurs: Web*

*Tema: Tekstbasert, Nettside*

*Fag: Programmering*

*Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole*

## Om oppgaven

I denne oppgaven blir du introdusert for programmeringsspråket JavaScript. Du skal gjøre den klassiske oppgaven *Hei verden*, med en katt.

### Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering, Informasjonsteknologi 2

**Anbefalte trinn:** 8. trinn - VG3

**Tema:** JavaScript, web, html, funksjoner, variabler

**Tidsbruk:** Enkelttime

## Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** definere variabler og velge hensiktsmessige datatyper

- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** tilordne uttrykk til variabler
- ☐ **Informasjonsteknologi 2, VG3:** lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

## Forslag til læringsmål

- ☐ Eleven kan lage enkle funksjoner i JavaScript
- ☐ Eleven kan skrive ut til konsoll i en nettleser
- ☐ Eleven kan beskrive å bruke variabler og parametre
- ☐ Eleven kan bruke HTML sammen med JavaScript.

## Forslag til vurderingskriterier

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

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Elevene burde ha en grunnleggende forståelse av HTML.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med tilgang internett. Elevene kan fint jobbe to og to.

# Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([hei\\_js.html](#))

## Steg 1: Bruke JS Bin

- ☐ Her kan det være at elevene ikke skriver inn riktig URL/Link
- ☐ Elevene kan fort skrive feil eller glemme et tegn når de skal skrive til konsoll.

## Steg 2: Lage en funksjon

- ☐ Det kan være vanskelig å finne tegn som `[ ]`, `{ }` og `;`.

## Steg 3: Hei navn!

- ☐ Legg merke til at det er et mellomrom mellom *Hei* og *navn*. Dette kan elevene enkelt overse.

## Steg 4: Katten sier hei

- ☐ Viktig at elevene kopiere hele skriptet slik det står. Hvis ikke kan det mangle et tegn som gjør at funksjonen *hei* ikke klarer å kjøre.

## Steg 5: Dele prosjektet

- ☐ Når elevene deler prosjektet er det viktig at elevene som skal åpne prosjektet må sende riktig nettsadresse. Nettsadressen har gjerne tall, små og store bokstaver.

# Steg 5: Lagre prosjektet på datamaskinen din

- ☐ Elevene må huske hvor de har lagret filen, slik at de klarer å finne den igjen.

## Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage egne funksjoner som skriver til konsollen
- ☐ Elevene kan lage andre dyr enn katt.

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