◆ Lærerveiledning - PGZ Hangman

Skrevet av: Madeleine Lorås

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: Dobbelttime eller mer

Kompetansemål

- [ ] **Programmering, valgfag**: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert.
- [ ] **Programmering, valgfag**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- [ ] **Programmering, valgfag**: utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter.

- [ ] **Programmering, valgfag**: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode.

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)