Bokstavar

Skrevet av: Tjerand Silde

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Python
Tema: Tekstbasert
Fag: Matematikk, Kunst og håndverk
Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse

Introduksjon

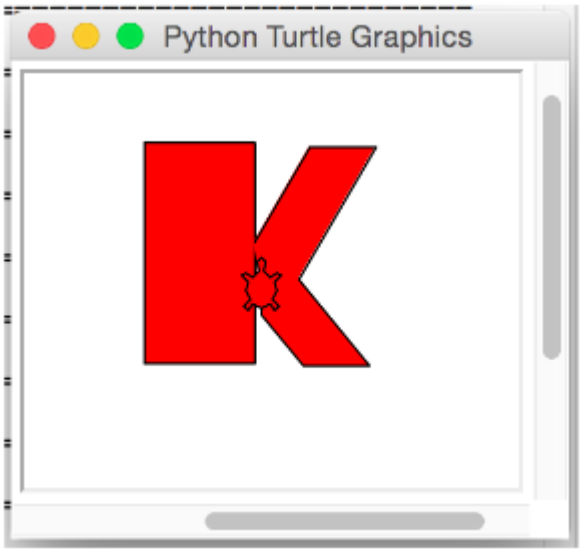
Her skal me bruke det me lærte i oppgåva Skilpadder (https://oppgaver.kidsakoder.no/python/skilpadder/skilpadder_nn) til å skrive bokstavar og lage figurar. Prøv å bruke det du kan om vinklar til å tenke deg fram til korleis du kan løyse problemet. Med litt trening kan du sjå for deg korleis resultatet kjem til å bli - før du køyrer koden!

Oppgåve 1: Skriv namnet ditt

- [ ] Bruk turtle-kommandoane som `forward()`, `left()`, `right()`, `penup()` og `pendown()` til å skrive namnet ditt i Python.

Oppgåve 2: Fylte bokstavar

- [ ] Som neste utfordring skal du lage den fyrste bokstaven i namnet ditt som ein fylt bokstav. Det kan vere lurt å dele opp bokstaven i enkle figurar som firkantar, trekantar og halvsirklar, og teikne ein og ein del.



Oppgåve 3: Figurar

- [ ] Leik deg med ulike fargar, teikn eit hus, ein bil eller noko anna du har lyst til å lage. Bruk fantasien!

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