

# Lærerveiledning - Hangman

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill

Fag: Programmering

Klassestrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal vi lage det klassiske spillet Hangman, hvor brukeren skal gjette seg frem til et hemmelig ord.

## Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering

**Anbefalte trinn:** 7.-10. trinn

**Tema:** While-løkker, innputt, brukerinteraksjon, spill

**Tidsbruk:** Enkelttime

## Kompetansemål

- ☐ **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 forstår hva en streng er, og kan manipulere strengen på et grunnleggende nivå
- ☐ Eleven forstår hvordan en while-løkke fungerer.
- ☐ Eleven klarer å skrive et enkelt program som tolker inputt fra brukeren.

## 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:** Grunnleggende forståelse for while-løkker og if-setninger.
- ☐ **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. ([../hangman/hangman.html](#))

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

## Variasjoner

- ☐ En variasjon er å la ordene en skal gjette seg frem til være faglige. For eksempel verb eller substantiv i fremmedspråkene.

## Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)