Lærerveiledning - Hangman

Skrevet av: Øistein Søvik

Kurs: Python
Tema: Tekstbasert, Spill
Fag: Programmering
Klassetrinn: 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)