

▲ Lærerveiledning - Kontroller med musen

Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside

Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Denne oppgaven viser hvordan vi kan bruke musen til å kontrollere elm-programmene våre.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 8.trinn - VG3

Tema: Mus, Posisjon

Tidsbruk: En enkelttime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10.trinn:** utvikle og feilsøke dataprogram som løser definerte problemer, inkludert kontrollering eller simulering av fysiske objekter
- ☐ **Programmering, 10.trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
- ☐ **IT1, VG2:** lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier

- ☐ **IT1, VG2:** lese, strukturere, analysere og kommentere programkode

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lese, forstå og endre programkode som er skrevet av andre.
- ☐ Elevene kan gjennom programkoden sin implementere musepekeren.
- ☐ Elevene kan kommentere hva de ulike delene av programkoden gjør.

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:** Elevene burde ha grunnleggende kunnskap i HTML.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang på internett, og en teksteditor (Atom (<http://atom.io>), Brackets (<http://brackets.io/>) eller Notepad++ (<https://notepad-plus-plus.org/>).)

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (./08_mus/08_mus.html)

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

Variasjoner

☐ Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

Eksterne ressurser

☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

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