

## Lærerveiledning - Ta ballen

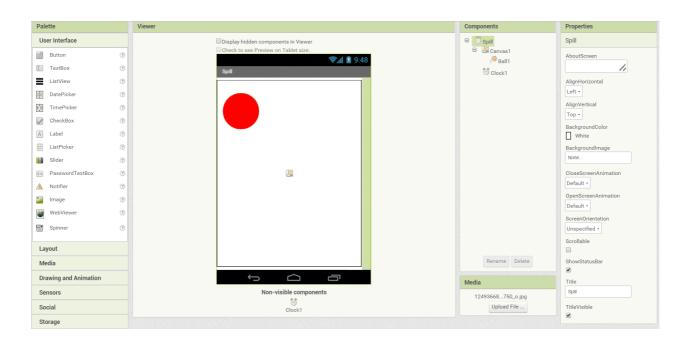
Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Appinventor

Tema: App, Blokkbasert, Spill Fag: Programmering, Teknologi Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Om oppgaven

Nå skal vi lage en app som heter Ta ballen. For å lage denne appen så forutsetter vi at vi vet hvordan *MIT App Inventor* fungerer fra tidligere oppgavesett (http://kodeklubben.github.io/appinventor/introduksjon/introduksjon.html), og kan utføre instruksjoner uten å få alt forklart i detalj. Denne appen går ut på at en ball spretter frem og tilbake på skjermen, og du vinner ved å trykke på ballen med fingeren din. Dess kjappere du klarer å treffe ballen, dess flere poeng får du. Dette er en ganske enkel app, men det er mulig å utvide appen etter egne ønsker etterpå.





Fag: Programmering, IT1, Matematikk

Anbefalte trinn: 5.trinn - VG2

Toma: Dall Chill

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål	
IT1, VG2: planlegge og implementere brukergrensesnitt	
IT1, VG2: lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier	
Matematikk fordypning, 10.trinn: diskutere, planlegge, lage og vurdere spilldesign og egne spill	
Programmering, 10.trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse	
Programmerin, 10.trinn: planlegge og skape et digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet	

Forslag til læringsmål
Elevene kan bygge et interaktivt spill ved hjelp av App Inventor.
Elevene kan bygge et spill som er hensiktsmessig med hensyn på brukervennlighet
Elevene kan videreutvikle et ferdig spill.
Elevene kan overføre spillet til en telefon, og feilsøke spillet.
Elevene kan bruke variabler, løkker og funksjoner for å effektivisere koden sin.

## 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 utfordringene i oppgaveteksten. Forutsetninger og utstyr Forutsetninger: Elevene bør være godt kjent til programmering i scratch, og ha gjennomført "Komme igang med App Inventor" (../introduksjon/introduksjon.html). Utstyr: Datamaskiner med internett. Hvis man har lyst til å teste appene må man også enten ha en telefon med Android-operativsystem, eller følge fremgangsmåten for å laste ned en Androidemulator fra "Komme igang med App Inventor". Fremgangsmåte Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../ta ballen/ta ballen.html)

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

Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

enda.

Variasjoner

Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

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