

◆ Lærarrettleiing - Breakout

Skrevet av: Stein Olav Romslo, Vegard Tuset

Kurs: Scratch

Tema: Blokkbasert, Spill

Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage ein versjon av spelet Breakout. Spelet er ein klassikar som vart laga av Steve Jobs og Steve Wozniak (grunnleggjarane av Apple) på 1970-talet. På same måte som i Pong skal dei kontrollere ein ball ved hjelp av ein racket, men Breakout er for ein spelar og gir poeng for å skyte ned boksar med ballen.



✓ Oppgåva passar til:

Fag: Kunst og handverk, matematikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Geometriske grunnformer, koordinatsystem, løkker, brukarinteraksjon.

Kompetansemål

- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** bruke digitale verktøy til å planlegga og presentere prosessar og produkt
- ☐ **Kunst og handverk, 7. trinn:** teikne form, flate og rom ved hjelp av verkemiddel som kontrastar, skugge, proporsjonar og perspektiv
- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lage og følgje reglar og trinnvise instruksjonar i leik og spel knytt til koordinatsystem
- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** utforske og beskrive symmetri i mønster og utføre kongruensavbildingar med og utan koordinatsystem
- ☐ **Matematikk, 6. trinn:** bruke variablar, løkker, vilkår og funksjonar i programmering til å utforske geometriske figurar og mønster
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som variablar, løkker, vilkår og funksjonar, og reflektere over bruken av desse

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan lage boksar i form av rektanglar, og bruke dei i eit spel.
- ☐ Elevane kan plassere element i bestemte posisjonar ved hjelp av eit koordinatsystem.
- ☐ Elevane kan beskrive spegling av vinklar ved hjelp av kode.
- ☐ Elevane kan få ein figur til å bevege seg i eit koordinatsystem ved hjelp av retning og hastigheit

retning og hastighet.

- ☐ Elevane kan lage eit spel med kontinuerleg brukarinteraksjon.

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Elevane må ha god kunnskap i Scratch. Dei bør ha gjort fleire prosjekt på erfaren-nivået før dei startar med denne oppgåva. Det er ein fordel å ha gjort Pong ([../pong/pong_nn.html](#)) fyrst.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/ (<https://scratch.mit.edu/>). Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. ([../breakout/breakout_nn.html](#))

Når eg får meldinga [nytt spel]

I dei meir avanserte Scratch-oppgåvene brukar me kodeblokka

når eg får meldinga

Nytt spel ▼

i staden for

når  vert trykt på

Det blir introdusert litt subtilt i kvar oppgåve, så dei fleste elevane får det ikkje med seg når dei programmerer. Å bruke ei slik melding har fleire fordelar, mellom anna at det går an å starte spelet på nytt utan å måtte trykke på det grønne flagget (til dømes kan meldinga `Nytt spel` sendast ut når ein bestemt tast på tastaturet blir trykt). Gjerne diskuter fordelar og ulemper ved dette med elevane for å gjere eit poeng av det.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage ein variabel som tel poeng, og eventuelt gi ulik poengsum for ulike boksar.
- ☐ Elevane kan la hastigheita auke utover i spelet.
- ☐ Elevane kan lage ein funksjon som gir ulik sprett avhengig av kor på racketen ballen treff.
- ☐ Elevane kan lage power-ups som spelaren kan få i løpet av spelet.
- ☐ Elevane kan la boksane dette ned for å gi bonuspoeng i staden for å berre bli borte.
- ☐ Elevane kan lage ulike fargar på boksane og lage ulike brett.

Eksterne ressursar



Her er ein YouTube-video av Breakout (<https://www.youtube.com/watch?v%3D-uJSEmlea9U>).

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