▲ Lærerveiledning - Tre på rad mot datamaskinen

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python
Tema: Tekstbasert, Spill
Fag: Programmering
Klassetrinn: 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill og spille mot datamaskinen. Dette spillet er en videreutvikling av Tre på rad (../tre_pa_rad/tre_pa_rad.html).

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Spill, løkker, tester, brukerinteraksjon, variabler, funksjoner

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

Kompetansemål

- [ ] **Programmering, valgfag**: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- [ ] **Programmering, valgfag**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- [ ] Elevene kan beskrive og bruke løkker, tester, variabler, og funksjoner til å implementere et spill.
- [ ] Elevene kan implementere brukerinteraksjon ved bruk av musepekeren.

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**: Kjennskap til Python. Elevene burde ha gjort Tre på rad (../tre_pa_rad/tre_pa_rad.html) først.
- [ ] **Utstyr**: Datamaskiner med Python installert.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../tre_pa_rad_mot_datamaskinen/tre_pa_rad_mot_datamaskinen.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: Code Club World Limited Terms of Service
(https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)