

Lærerveiledning - Input fra brukeren

Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Input-felter lar brukere skrive inn tekst, tall, datoer og så videre i nettsiden vår. Informasjonen vi får fra brukerne kan vi endre, skrive ut, og kombinere med annen informasjon.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 8.trinn - VG3

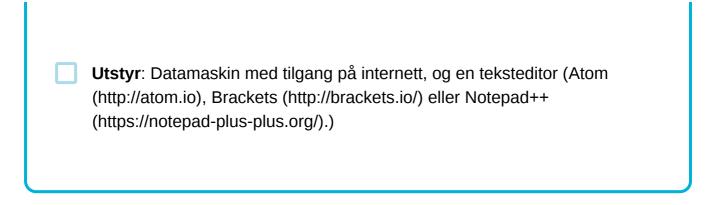
Tema: HTML, Input, Nettside

Tidsbruk: En eller flere dobbeltimer

Kompetansemål

Programmering, 10.trinn : planlegge og skape et digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet
Programmering, 10.trinn : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
IT1, VG2: designe og utvikle nettsider ved hjelp av markeringsspråk og

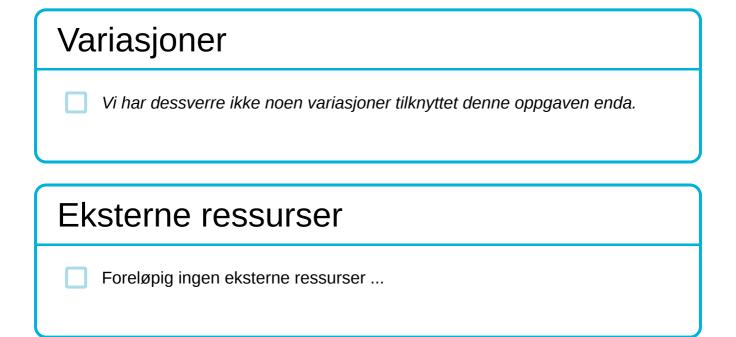
IT1, VG2: lese, strukturere, analysere og kommentere programkode		
IT1, VG2: lagre og hente fram data og presentere dem på nettsider		
Forslag til læringsmål		
Elevene kan lese, forstå og endre programkode som er skrevet av andre.		
Elevene kan gjennom programkoden sin kommentere funksjonene de bruker.		
Elevene kan bruke moduler, funksjoner og parmetere til å hente inn input fra brukere.		
Elevene kan begrunne valgene de har tatt med hensyn på brukervennlighet.		
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 og utstyr Forutsetninger: Elevene burde ha grunnleggende kunnskap i HTML.		



Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../04_input/04_input.html)

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



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