◆ Lærerveiledning - PGZ Hangman

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruk av enkle strengfunksjoner, lister, løkker og ordbøker til å sette sammen et Hangman-spill.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Lister, løkker, ordbøker

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

Kompetansemål

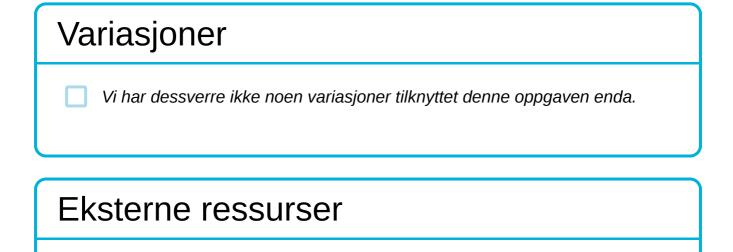
Programmering, valgfag : bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert.
Programmering, valgfag : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
Programmering, valgfag : utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter.

Programmering, valgfag: dokumentere og forklare programkode gjennom å skrive hensiktsmessige kommentarer og ved å presentere egen og andres kode.		
Forslag til læringsmål		
Elevene kan forklare og bruke løkker, lister og ordbøker.		
Elevene kan forklare og bruke andres kode i egne prosjekter.		
Elevene kan utvikle og feilsøke programmer.		
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. I tillegg burde elevene ha gjort følgende oppgaver (eller være kjent med de ulike temaene og elementene):		
Hangman (/hangman/hangman.html)		
PGZ løpende strekmann (/lopende_strekmann.html)		

Ordbøker (/ordboeker/ordboeker.html)
Tekst ABC (/tekst_abc/tekst_abc.html)
Utstyr: Datamaskiner med Python installert. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../hangman2/hangman2.html)



Vi henviser til mange funksjoner i denne oppgaven, og dersom du ønsker å vite mer om hvordan de fungerer så anbefaler vi at du sjekker ut Python sin

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

dokumentasjon på nett (https://docs.python.org/3.6/)