

▲ Lærerveiledning - Tegning med SVG

Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

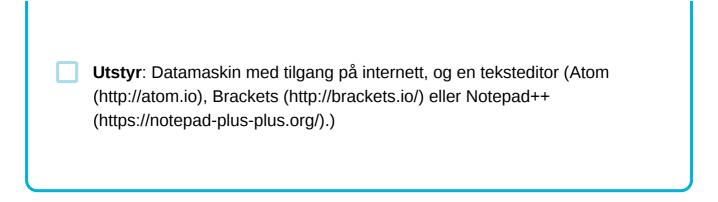
I denne oppagaven skal vi lære hvordan vi kan tegne med Elm.

Her er noen vanlige elementer i webprogrammering:

0	HTML: Struktur.		
	0	"Dette er en overskrift"	
	0	"Dette er et avsnitt"	
	0	"Dette er en liste"	
0	CSS	: Utseende.	
	0	"Slik skal en overskrift se ut"	
	0	"Slik skal et avsnitt se ut"	
	0	"Slik skal en liste se ut"	
0	Elm	eller Javascript : Logikk	
	0	"Dette skjer når jeg trykker på denne knappen"	

	0	"Når jeg skriver i dette feltet, ser jeg at det andre forandrer seg"			
Vi ska	√i skal nå bruke SVG for å tegne:				
0	SVG	: Tegning			
	0	"Dette er en sirkel"			
	0	"Sirkelen har sentrum i punktet (3,4)"			
	0	"Sirkelen har bredde (diameter) 100"			
Jeg kommer til å vise eksempler med Try Elm . Hvis du vil kjøre nettsiden lokalt, er det helt greit.					
\checkmark	Op	opgaven passer til:			
Fag: Programmering, IT1, Kunst og håndtverk					
	Anbefalte trinn: 8.trinn - VG3				
Tema: Tegning, SVG, Nettside					
Tidsbruk: En dobbeltime					
Kompetansemål					
	pr	rogrammering, 10.trinn: bruke grunnleggende prinsipper i ogrammering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere ver bruken av disse			
[1, VG2 : designe og utvikle nettsider ved hjelp av markeringsspråk og ogrammering			
[1, VG2 : lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre g returverdier			

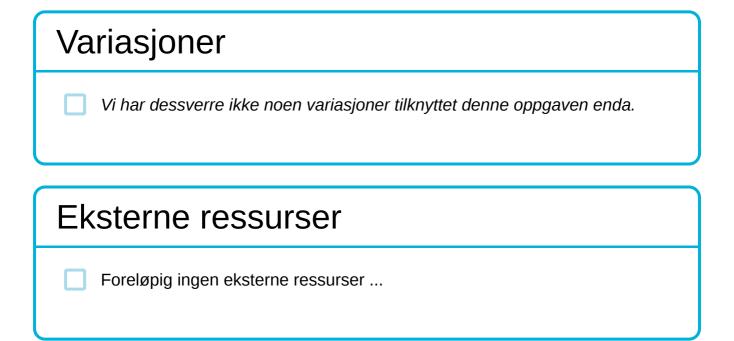
 Kunst og håndtverk, 7.trinn: bruke programmering til å skape interaktivitet og visuelle uttrykk Kunst og håndtverk, 10.trinn: visualisere form ved hjelp av frihåndstegninger, arbeidstegninger, modeller og digitale verktøy
Forslag til læringsmål
Elevene kan lese, forstå og endre programkode som er skrevet av andre.
Elevene kan gjennom programkoden sin lage enkle geometriske former.
Elevene kan endre størrelsen og formen på figurene sine ved å endre på variabler og parametere i koden sin.
Forelag til vurderingekriterier
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: 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. (../05_tegne/05_tegne.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)