◆ Lærerveiledning - Enkle objekter

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python Tema: Tekstbasert Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven får elevene en enkel innføring til klasser og objekter.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, Informasjonsteknologi

Anbefalte trinn: 8. trinn - VG3

Tema: Objektorientering, klasser, objekter

Tidsbruk: Dobbelttime

Komi	petans	semål
KOIII	pelan	sciliai

Kompetansemai		
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.		
Informasjonsteknologi 2, VG3: gjøre rede for hensikten med objektorientert utvikling og begrepene klasse, objekt og arv.		

Forslag til læringsmål		
Elevene kan forklare bruken av og hensikten med klasser og objekter.		
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.		
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. (/enkle_objekter/enkle_objekter.html)		
Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven		

Variasjoner

enda.

Elevene kan finne andre situasjoner hvor det egner seg godt å bruke klasser og objekter. For eksempel kan elevene bruke erfaringer fra spill og filmer til å sette opp klasser og objekter.	
Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

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