



# Lærarrettleiing - PXT: Frustrasjon

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Blokkbasert, Spill

Fag: Programmering

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

## Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit enkelt koordinasjonsspel som går ut på å leie ein stav med ei løkke langs ein bøygde ståltråd.



## Oppgåva passar til:

**Fag:** Programmering

**Anbefalte trinn:** 5. trinn - VG3

**Tema:** Koordinasjon

**Tidsbruk:** Dobbeltime

### Kompetansemål



**Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

### Forslag til læringsmål



Elevane kan bruke grunnleggjande programmering til å registrere fysiske hendingar.

# Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Oppgåva er grunnleggjande, og kan ikkje brukast åleine for å vurdere kompetansemålet.

## Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Oppgåva er ein introduksjon til micro:bit, og krev ingen forkunnskapar eller erfaring.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.

## Framgangsmåte

Her kjem tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i den faktiske oppgåva. Klikk her for å sjå oppgåveteksten. (../pxt\_frustrasjon/frustrasjon\_nn.html)

*Me har diverre ikkje nokon tips, erfaringar eller utfordringar tilknytta denne oppgåva enda.*

## Variasjonar

- ☐ Det går an å telje antal ""feil"" spelaren gjer, og vise resultatet til slutt.
- ☐ Lag ein variabel som tel ned antal liv, og viser ""game over"" viss antal liv når 0.

## Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...



Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

(<https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md>)