# Lærerveiledning - JS: Hei JavaScript!

*Skrevet av: Lars Klingenberg*

*Kurs: Web*
*Tema: Tekstbasert, Nettside*
*Fag: Programmering*
*Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole*

# Om oppgaven

I denne oppgaven blir du introdusert for programmeringsspråket JavaScript. Du skal gjøre den klassiske oppgaven *Hei verden*, med en katt.

## Oppgaven passer til:

**Fag**: Programmering, Informasjonsteknologi 2

**Anbefalte trinn**: 8. trinn - VG3

**Tema**: JavaScript, web, html, funksjoner, variabler

**Tidsbruk**: Enkelttime

## Kompetansemål

- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon.
- [ ] **Programmering, 10. trinn**: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: definere variabler og velge hensiktsmessige datatyper

- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: tilordne uttrykk til variabler
- [ ] **Informasjonsteknologi 2, VG3**: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

## Forslag til læringsmål

- [ ] Eleven kan lage enkle funksjoner i JavaScript
- [ ] Eleven kan skrive ut til konsoll i en nettleser
- [ ] Eleven kan beskrive å bruke variabler og parametre
- [ ] Eleven kan bruke HTML sammen med JavaScript.

## Forslag til vurderingskriterier

- [ ] Eleven oppnår middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven
- [ ] Eleven oppnår høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven.

## Forutsetninger og utstyr

- [ ] **Forutsetninger**: Elevene burde ha en grunnleggende forståelse av HTML.
- [ ] **Utstyr**: Datamaskiner med tilgang internett. Elevene kan fint jobbe to og to.

## Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til hvert av stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (hei_js.html)

# Steg 1: Bruke JS Bin

- [ ] Her kan det være at elevene ikke skriver inn riktig URL/Link
- [ ] Elevene kan fort skrive feil eller glemme et tegn når de skal skrive til konsoll.

# Steg 2: Lage en funksjon

- [ ] Det kan være vanskelig å finne tegn som **[ ]**, **{ }** og **;**.

# Steg 3: Hei navn!

- [ ] Legg merke til at det er et mellomrom mellom *Hei* og *navn*. Dette kan elevene enkelt overse.

# Steg 4: Katten sier hei

- [ ] Viktig at elevene kopiere hele skriptet slik det står. Hvis ikke kan det mangle et tegn som gjør at funksjonen *hei* ikke klarer å kjøre.

# Steg 5: Dele prosjektet

- [ ] Når elevene deler prosjektet er det viktig at elevene som skal åpne prosjektet må sende riktig nettadresse. Nettadressen har gjerne tall, små og store bokstaver.

# Steg 5: Lagre prosjektet på datamaskinen din

- [ ] Elevene må huske hvor de har lagret filen, slik at de klarer å finne den igjen.

## Variasjoner

- [ ] Elevene kan lage egne funksjoner som skriver til konsollen
- [ ] Elevene kan lage andre dyr enn katt.

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