

▲ Lærerveiledning - Tre på rad mot datamaskinen

Skrevet av: Madeleine Lorås

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill

Fag: Programmering

Klassetrinn: 8.-10. klasse

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lage et tre på rad spill og spille mot datamaskinen. Dette spillet er en videreutvikling av Tre på rad ([./tre_pa_rad/tre_pa_rad.html](#)).

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

Tema: Spill, løkker, tester, brukerinteraksjon, variabler, funksjoner

Tidsbruk: Dobbeltime 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

Forslag til læringsmål

☐ Elevene kan beskrive og bruke løkker, tester, variabler, og funksjoner til å implementere et spill.

☐ Elevene kan implementere brukerinteraksjon ved bruk av musepekeren.

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. Elevene burde ha gjort Tre på rad (`../tre_pa_rad/tre_pa_rad.html`) først.

☐ **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.

(`../tre_pa_rad_mot_datamaskinen/tre_pa_rad_mot_datamaskinen.html`)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

variasjoner



Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.

Eksterne ressurser



Foreløpig ingen eksterne ressurser...

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service

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