

# Lærerveiledning - Hendelser

*Skrevet av: Susanne Rynning Seip*

*Kurs: Computercraft*

*Tema: Tekstbasert, Minecraft, Spill*

*Fag: Programmering*

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

## Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene se nærmere på hvordan datamaskinene bruker såkalte hendelser for å reagere på ting som tastetrykk, museklikk og så videre. Elevene skal også lære hvordan de flytter filer og programmer rundt omkring på en datamaskin eller mellom forskjellige datamaskiner.

## Oppgaven passer til:

**Fag:** Programmering

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

**Tema:** Minecraft, Hendelser, Løkker, Vilkår

**Tidsbruk:** Dobbelttime eller mer

## Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke løkker for å gjenta kode.
- ☐ Elevene kan definere funksjoner og kalle på dem.
- ☐ Elevene kan programmere en datamaskin til å reagere forskjellig med hensyn til en hendelse.

## Forslag til vurderingskriterier

Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Oppgaven krever hverken forkunnskaper i programmering eller Minecraft, men en eller begge deler vil nok gjøre dette enda mer spennende! Vi anbefaler å ha gjort oppgaven Introduksjon til ComputerCraft ([../introduksjon\\_til\\_computercraft/introduksjon\\_til\\_computercraft.html](#)) først.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med ComputerCraft installert (Installasjonsinstrukser ([../installasjon/installasjon.html](#))).

## Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../hendelser/hendelser.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: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)