

Lærerveiledning - PGZ - Løpende strekmann

Skrevet av: Øistein Søvik, Vegard Tuset

Kurs: Python

Tema: Tekstbasert, Spill, Animasjon

Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene bruke Pygame Zero (https://pygamezero.readthedocs.io/en/stable/) til å lage et spill der de styrer en strekmann som hopper over hindringer.



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1

Anbefalte trinn: 7.- VGS

Tema: Pygame Zero (https://pygame-zero.readthedocs.io/en/stable/), if-setninger, løkker

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer

Kompetansemål

Programmering, 10. trinn : analysere problemer, gjøre dem om til delproblemer og gjøre rede for hvordan noen av delproblemene kan løses med programmering
Programmering, 10. trinn : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
Programmering, 10. trinn : planlegge og skape et digitalt produkt og vurdere dette med tanke på brukervennlighet

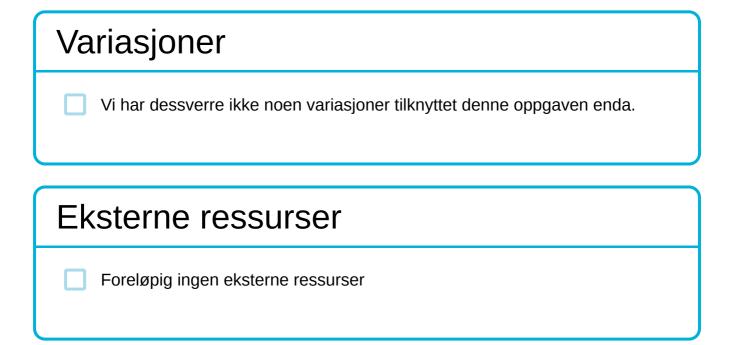
. ~	
☐ IT1, VG2: planlegge og implementere brukergrensesnitt	
IT1, VG2: lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier	
☐ IT1, VG2: lese, strukturere, analysere og kommentere programkode	
Forslag til læringsmål	
Elevene kan forklare og bruke løkker, lister	
Elevene kan forklare og bruke andres kode i egne prosjekter.	
Elevene kan utvikle og feilsøke enkle programmer.	
Forslag til vurderingskriterier	
Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.	
Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.	
Forutsetninger og utstyr	
Forutsetninger: God kjennskap til løkker, if-setninger og funksjoner.	



Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../lopende_strekmann/lopende_strekmann.html)

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



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