

▲ Lærerveiledning - Lær av et annet spill

Skrevet av: Vegard Tuset

Kurs: Elm

Tema: Tekstbasert, Nettside, Spill

Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole

Om oppgaven

Så langt har dere lært å *skrive egen kode*. Å lære å skrive kode krever mye trening for å bli god.

Det er også viktig å kunne *lese* kode. Da lurere vi på ting som

- ☐ Hvor finner jeg andres kode?
- ☐ Hvordan kjører jeg andres kode?
- ☐ Hvor begynner jeg når jeg skal finne ut hvordan ting henger sammen?
- ☐ Hva skjer om jeg endrer på *dette*?

Til dette bruker vi spillet Elm Joust, skrevet av Stefan Kreitmayer fra Tyskland.

Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT1, IT2

Anbefalte trinn: 8.trinn - VG3

Tema: Spill, Inspisere, Regler

Tidsbruk: En dobbeltime

Kompetansemål

- ☐ **Programmering, 10.trinn:** utvikle og feilsøke dataprogram som løser definerte problemer, inkludert kontrollering eller simulering av fysiske objekter
- ☐ **IT1, VG2:** lage og bruke egne og andres funksjoner med og uten parametre og returverdier
- ☐ **IT1, VG2:** lese, strukturere, analysere og kommentere programkode
- ☐ **IT2, VG3:** generalisere løsninger, lage gjenbrukbar programkode og benytte eksisterende kode i nye programmer

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lese, forstå og endre programkode som er skrevet av andre.
- ☐ Elevene kan gjennom programkoden sin endre regler i andres spill.
- ☐ Elevene kan inspisere kode andre har skrevet og trekke ut viktig informasjon.

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:** Elevene burde ha grunnleggende kunnskap i HTML.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskin med tilgang på internett, og en teksteditor (Atom (<http://atom.io>), Brackets (<http://brackets.io/>) eller Notepad++ (<https://notepad-plus-plus.org/>).)

Fremgangsmåte

Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven. Klikk her for å se oppgaveteksten. ([../06_lare_andres_spill/06_lare_andres_spill.html](#))

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

Variasjoner

- ☐ *Vi har dessverre ikke noen variasjoner tilknyttet denne oppgaven enda.*

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...