

Lærerveiledning - Python: Knapper

Skrevet av: Stein Olav Romslo

Kurs: Microbit

Tema: Elektronikk, Tekstbasert

Fag: Programmering

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

Om oppgaven

I denne oppgaven skal elevene lære hvordan kode kan brukes til å registrere når knappene på micro:bit-en er trykket inn.



🗸 Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, IT.

Anbefalte trinn: 5. trinn - VG3

Tema: Funksjoner.

Tidsbruk: Dobbelttime

Kompetansemål

Programmering, 10. trinn: bruke flere programmeringsspråk der minst ett er tekstbasert
Programmering, 10. trinn: bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
IT2, VG3: lage egne og bruke egne og andres funksjoner eller metoder med parametere

Forslag til læringsmål Elevene kan få micro:bit-en til å registrere når en knapp er trykket inn, og hvilken det er. Elevene kan bruke funksjoner inni funksjoner, "nesting", for å bygge funksjoner som gjør flere ting. Forslag til vurderingskriterier Oppgaven er grunnleggende, og kan ikke brukes alene for vurdering av kompetansemålet. Forutsetninger og utstyr **Forutsetninger**: Oppgaven er en introduksjon til micro:bit, og krever ingen forkunnskaper eller erfaring. Det er en fordel å kunne noe engelsk. **Utstyr**: Datamaskin med tilgang til Internett, micro:bit og micro-usb-kabel.

Fremgangsmåte

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

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

variasjorici	
Elevene kan utvide spillet til å gjøre ulike ting dersom knappene holdes inne lenge (inspirert av morsekode), trykkes i en bestemt rekkefølge eller holdes inne samtidig.	
Eksterne ressurser	
Foreløpig ingen eksterne ressurser	

Lisens: The MIT License (MIT)

(https://github.com/bbcmicrobit/micropython/blob/master/LICENSE)