

## 🔺 Lærerveiledning - Tre på rad

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.



#### Oppgaven passer til:

Fag: Programmering

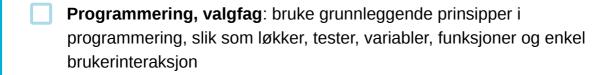
Anbefalte trinn: 8.-10. trinn

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

Tidsbruk: Dobbelttime eller mer

### Kompetansemål

<b>Programmering, valgfag</b> : bruke flere programmeringsspråk der minst ett e
tekstbasert



### 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.
Eleven kan jobbe sammen to og to med å vurdere hverandres spill.
Forutsetninger og utstyr
Forutsetninger: Kjennskap til Python
Utstyr: Datamaskiner med Python installert.
Fremgangsmåte
Her kommer tips, erfaring og utfordringer til de ulike stegene i den faktiske oppgaven.

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

# Variasjoner

enda.

Elevene kan videreutvikle spillet til å spille mot datamaskinen (/tre_pa_rad_mot_datamaskinen/tre_pa_rad_mot_datamaskinen.html).
Eksterne ressurser
Foreløpig ingen eksterne ressurser

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/scratch-curriculum/blob/master/LICENSE.md)