



## 🔺 Lærerveiledning - Tre på rad

Skrevet av: Madeleine Lorås, Vegard Tuset

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

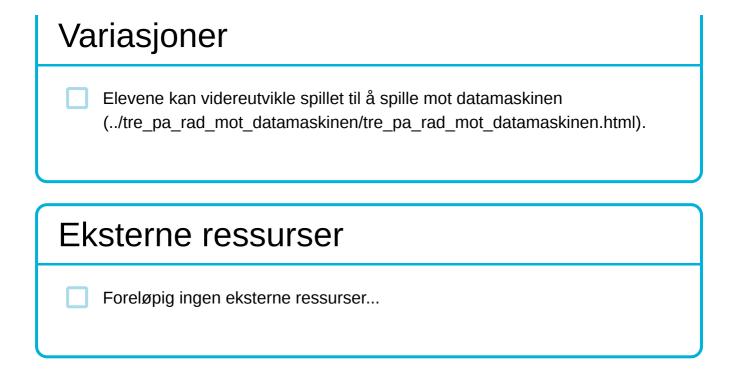
Rompetansemai	
	<b>Programmering, 10. trinn</b> : bruke flere programmeringsspråk, deriblant minst ett som er tekstbasert
	<b>Programmering, 10. trinn</b> : bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som variabler, løkker, vilkår og funksjoner, og reflektere over bruken av disse
	<b>Programmering, 10. trinn</b> : utvikle og feilsøke dataprogram som løser definerte problemer, inkludert kontrollering eller simulering av fysiske objekter

# 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. Klikk her for å se oppgaveteksten. (../tre\_pa\_rad/tre\_pa\_rad.html)

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



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