

# Extramaterial till Matematik Gamma

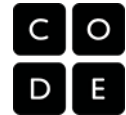
NIVÅ  
TRÄNA

## Lathund Programmering

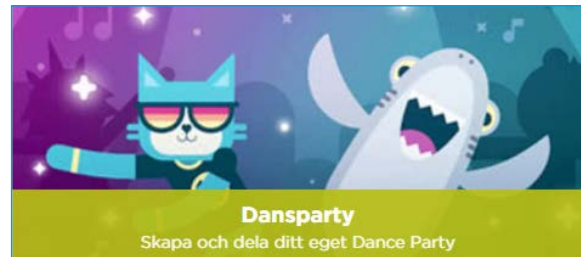
# En användarguide till Code.org och Blockly

I den här uppgiften använder vi blockprogrammering och språket *Blockly*.

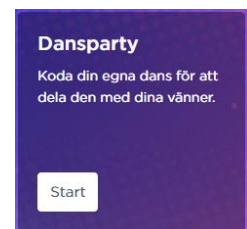
Då skriver man kod genom att sätta samman olika block, som pusselbitar. Om du vill läsa mer om programmering, hänvisar vi till Lathund Programmering som hör till boken ALFA.



1. Gå in på [code.org](https://code.org) och välj ”svenska” om du får en fråga om vilket språk du vill använda.
2. Skapa konto eller inte?  
Skapa inga konton utan att ha ett godkännande från din lärare och dina vårdnadshavare.
3. Välj Dansparty.



4. Om du ska arbeta med TRÄNA: Välj ”Dansparty” genom att klicka på ”Start”.
5. Om du ska arbeta med UTVECKLA:  
Välj ”Fortsätt att dansa” genom att klicka på ”Starta del 2”.



6. Uppgifterna (som kallas ”Pussel”) i Dansparty inleds ibland med en film.

Hoppa inte över filmen. Den innehåller information om uppgiften.



Nedan följer en beskrivning utifrån ”Dansparty”. Det fönster som öppnas om man arbetar med ”Fortsätt dansa” är snarlikt.

7. Efter filmen ser du följande fönster:



8. Överst kan man se vilken bana/nivå man är på. När du precis har börjat är stapeln tom:



När du kommit igång kan du backa till tidigare nivåer.



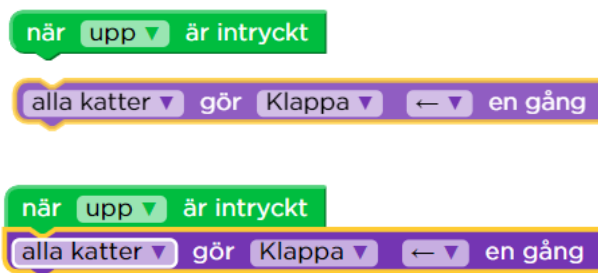
9. För varje ny nivå får du nya instruktioner.



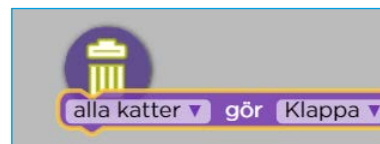
10. Under instruktionerna finns en verktyglåda (”bitar”) och en arbetsyta (till höger). I verktyglådan finns de block (”bitar”) du kan använda. På arbetsytan sätter du samman de block som behövs för att lösa uppgiften:



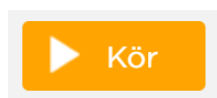
11. Ta tag i det block du vill använda och dra det önskad placering på arbetsytan. Du måste fästa blocken vid varandra. Om du har ljudet på, hör du en litet "klick".



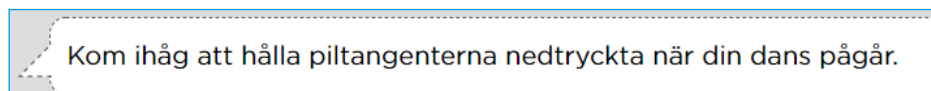
12. Om du ångrar dig, tar du tag i det/de block du vill slänga och för dem till papperskorgen som finns i verktygslådan.



13. När du är nöjd med din kod är det dags att testa den. Det gör du genom att klicka på "Kör".



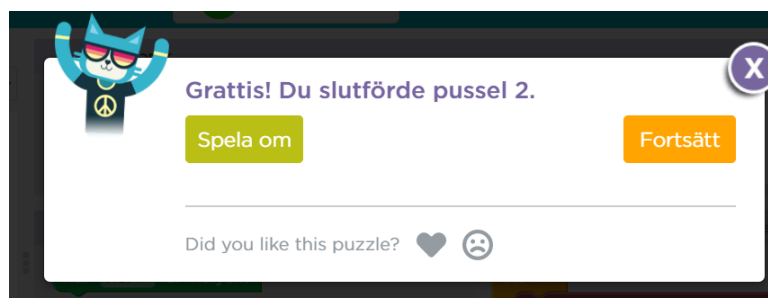
14. Om det blir fel, kan du ändra koden genom att slänga oönskade block och/eller lägga till block som behövs. Dra felaktiga block till papperskorgen. Ibland får du ledtrådar till vad som kan ha gått fel i "Instruktionsrutan":



Gör om koden och klicka på "Återställ" för kunna köra programmet igen från början.



15. När du klarat uppgiften får du möjligheten att testa koden en gång till eller fortsätta till nästa "pussel".

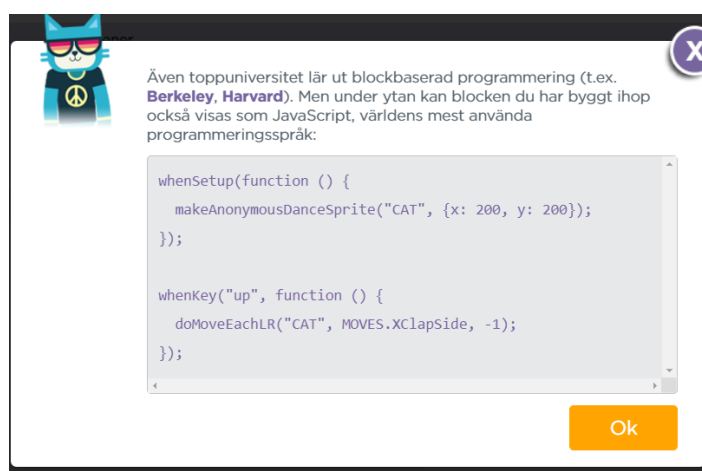


16. Ovanför arbetsytan finns två val, "Börja om" och "Visa kod".



Om du klickar på "Börja om" rensas arbetsytan på alla block du lagt till.

Klickar du på "Visa kod" visas koden i programmeringsspråket JavaScript. JavaScript är ett så kallat textbaserat programmeringsspråk, till skillnad mot Blockly där man programmerar med "block".



17. Om du kör fast och vill ha fler tips kan du se filmerna igen.

