

BÖRJA FÖRSTÅ PROGRAMMERING | ÅK F-3

Börja programmera - skapa instruktioner | 2 av 6

Lektionen handlar om att göra en instruktion.

1

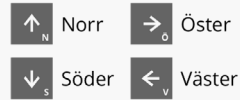
Gör en instruktion

Arbeta på egen hand med arbetsbladet. Använd pilar för att göra instruktioner som får robohunden att hitta till benet.

Du kan [ladda ner arbetsbladet här](#)¹.

PROGRAMMERING

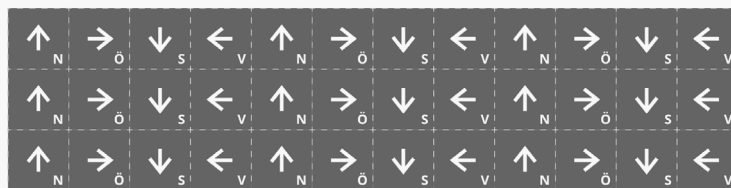
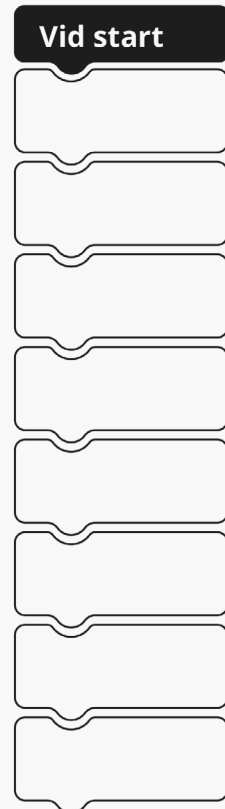
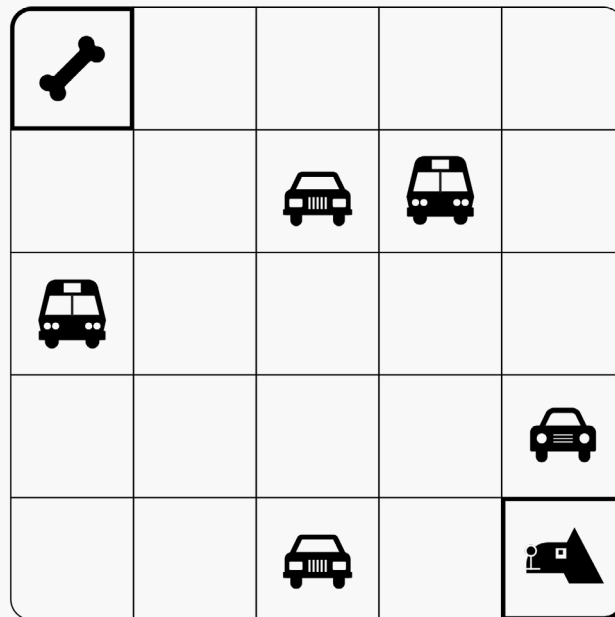
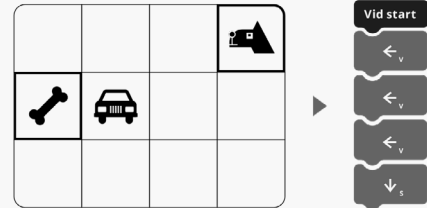
Kartprogrammering



Hur ska robothunden programmeras för att den ska komma fram till benet?

Gör en instruktion med hjälp av symbolerna för väderstreck. Klipp ut riktningarna och limma fast instruktionen. Se upp för trafiken, hen kan bara gå på tomma rutor.

EXEMPEL



Digitala lektioner

INTERNETSTIFTELSEN

Arbetsbladet är tillgängligt under Creative Commons CC BY SA 4.0

2 Det här är en algoritm

Läs texten om regler för en algoritm högt tillsammans.

Regler för en algoritm

En algoritm måste vara:

- **Exakt** - datorn förstår inte om du stavar fel eller skriver på ett ungefär.
- **Fullständig** - datorn kan inte gissa sig till det du har glömt eller struntat i att skriva.
- **I rätt ordning** - datorn utför saker i den ordning de står, så det är viktigt att ordningen blir rätt.

3

Skriv en algoritm

Skriv en algoritm.

Om du ska skriva en algoritm för att få "Olle" att hämta en penna. Då skriver du kanske så här:

- res dig upp
- ta ett steg åt vänster
- gå två steg framåt

Om du glömmer något eller ger instruktionen i fel ordning fungerar den inte och uppgiften blir inte utförd.

1. Skriv en algoritm för något av följande:
 - rita en blomma på tavlan
 - ställ upp stolen på bänken
 - kasta pappret i papperskorgen
 - lägg dina skolböcker i skolväskan
2. Testa din algoritm - fungerade den?