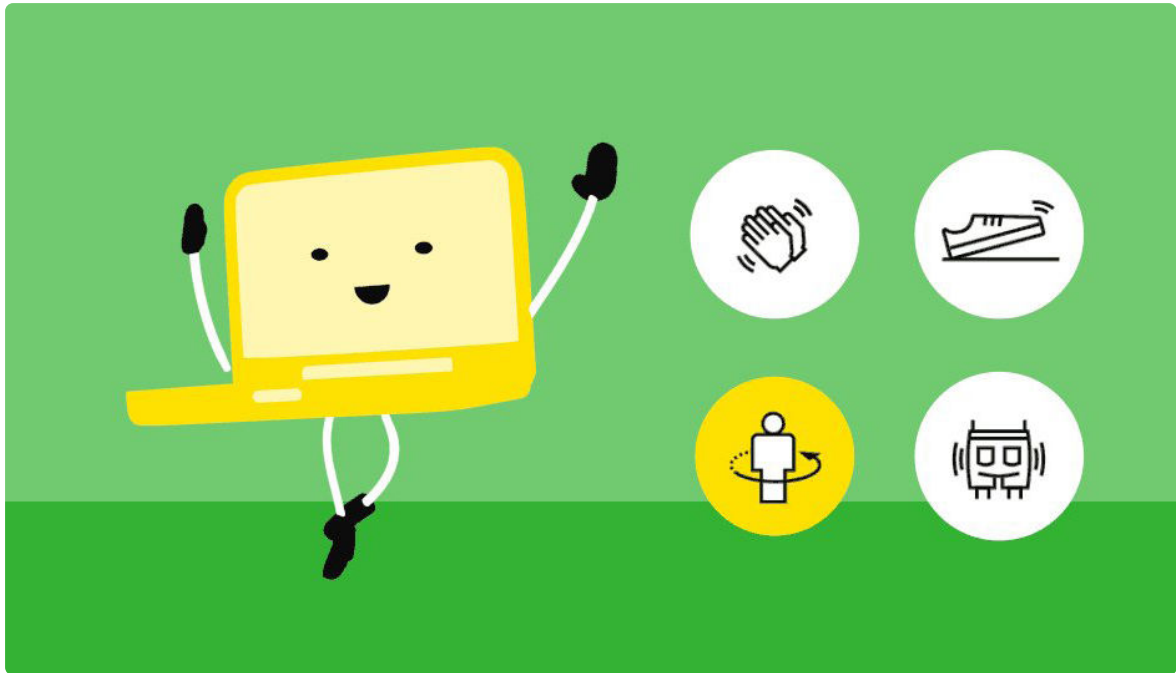




GRUNDER I PROGRAMMERING | ÅK 4-6

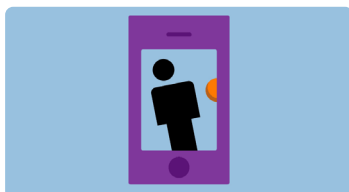
Programmering, dans och loopar

Lektionen är en introduktion till programmering; träna loopar med analog dansprogrammering.

1

En loop

Titta på klippet. Svara på frågorna tillsammans.



- Vad är en loop?
- Vilken loop visar klippet?
- Ge exempel på några andra slags loopar.

2

Varför behövs loopar?

Loop

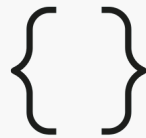
En loop innebär att datorn gör samma sak om och om igen i programmet. Istället för att behöva skriva samma kod till datorn flera gånger om kan man låta programmet göra en loop. Till exempel om man vill att musik eller en film ska spelas upp om och om igen.

I visuell programmering kan en loop illustreras såhär:



Loop

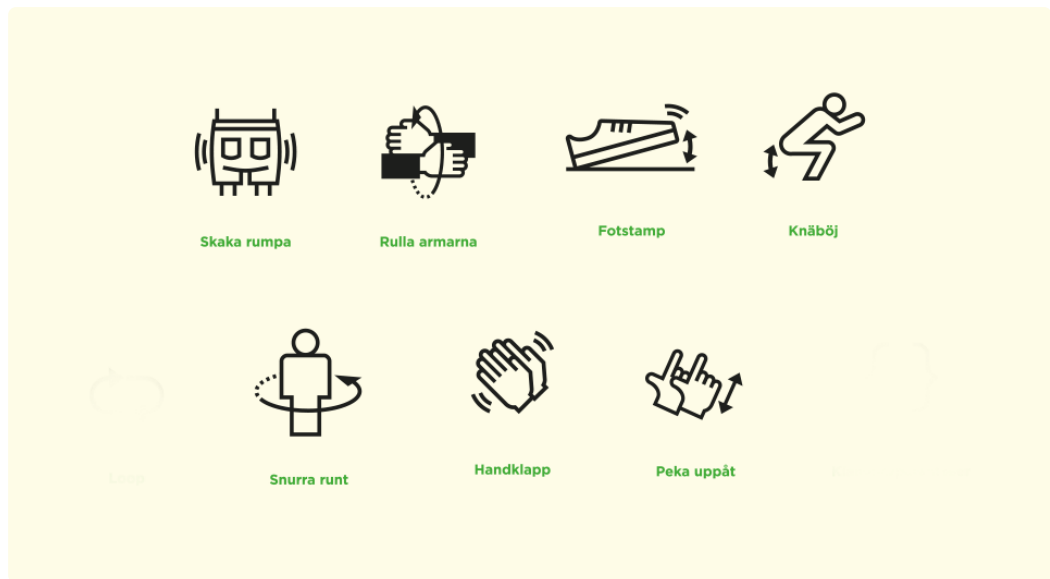
I programmering används ofta klammerparanteser (måsvingar) för att visa hur många gånger en loop ska upprepas.



Klammerparanteser

Programmera en dans

1. Skapa en dans genom att sätta ihop rörelserna till en serie på tavlan.
2. Lägg till en eller flera loopar.
3. Sätt på musik och testa er dans!



Alla rörelser finns att ladda ner här¹.

3

Sammanfatta

- Beskriv vad en loop är.
- Förklara hur ni använde loopar i ert dansprogram.