

# Lärandeblad nr 8 MOBILA PROGRAM



VERKSAMHETENS STRUKTUR.

## Allmän beskrivning, sammanhang och mål

Huvudsyftet med aktiviteten är att eleverna ska förstå vad mobilappar är. De börjar med att lära sig några aspekter om olika operativsystem och enheter. Sedan kommer de att använda denna kunskap för att skapa en mobilapp.

## MÅL FÖR INLÄRNING

I slutet av denna aktivitet kommer eleven att kunna...

1. Förstå vad operativsystem och mobila enheter är
2. Förstå hur mobilappar är och hur de skapas.
3. Använd GDevelop för att skapa en mobilapp

| ANVISNINGAR |
| --- |

STEG 1 - FÖRBEREDELSER

Utbildaren bör läsa läromedlet i förväg och följa alla instruktioner för att försäkra sig om att han/hon förstår alla steg som krävs. Detta gör det också möjligt för utbildaren att se till att alla resurser är tillgängliga och att leta efter ytterligare resurser om de ursprungliga resurserna inte är tillgängliga.

## RESURSER

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system>
* <https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-operating-systems/>
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app>

STEG 2 - PRESENTATION

Utbildaren presenterar problemet för klassen och visar vilka resurser som behövs. Eleverna utmanas att läsa webbsidorna. Utbildaren bör diskutera detta med eleverna och se till att övningen inte omvandlas till en teoretisk presentation, utan hålla den lättsam.

STEG 3 - ANVÄNDA GDEVELOP FÖR ATT SKAPA APPAR

Hittills har eleverna bara använt GDevelop för att skapa appar som körs på webben. Nu måste de lära sig att använda editorn för att skapa en fullfjädrad mobilapp. För det ändamålet bör de läsa följande resurser.

## RESURSER

* <https://gdevelop.io/blog/make-mobile-games-without-programming>
* https://www.youtube.com/watch?v=udP734c\_Ing&t=6s

STEG 4 - SKAPA ETT SPEL FÖR ANDROID

Eleverna ska anta någon av utmaningarna och följa instruktionerna tills de har ett komplett spel installerat på en Android-enhet (de ska skapa en APK). Följande resurs kan vara till hjälp.

## RESURSER

* https://www.groovypost.com/howto/install-apk-files-on-android/

STEG 5 - DISKUSSION

Varje grupp av elever visar resultaten. Klassen bör diskutera resultaten och de appar som körs på enheten i ett gemensamt team.

STEG 6 - BEDÖMNING

## Utbildaren kan bedöma eleverna på grundval av de uppnådda resultaten i steg 4 och på engagemanget i steg 5.

