

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

NAVN:

Opgave 1: Sandsynligheder og værdier

Opgave 1.a: Besejring af monstre

Hvor mange monstre kan krigeren statistisk set nå at besejre på 45 minutter?

Der gives 5 point for et korrekt svar.

Svar: 118 monstre

Opgave 1.b: Dynamisk regneark

Er elevens udregninger korrekte?

Der gives 2 point for hver af de 4 nedenstående kategorier.

NB! Hvis formlen er korrekt, men facit er forkert, fordi der tages udgangspunkt i en forkert værdi, gives fuldt point.

Hvis der spilles 15 min., er følgende besvarelser korrekte:

- Hvor mange monstre når krigeren at besejre? 39 monstre
- Hvor mange guldmønter vinder spilleren? 197 guldmønter
- Hvor mange levels stiger spilleren? 148 levels
- Hvor mange livspoint har spilleren brug for? 239 livspoint

- Er regnearket dynamisk ud fra de formulerede krav (5 point)?

DEL. 1

DEL. 2

DEL. 3

DEL. 4

DEL. 5

DEL. 6

DEL. 7

DEL. 8

DEL. 9

DEL. 10

DEL. 11

Opgave 2: Udvikling af spillet

Opgave 2.a: Graf over stigning i levels

- På en skala fra 1-5, hvor korrekt er grafen. Inddrag vurdering af velvalgt akseinddeling.
- På en skala fra 1-5, hvordan fortolker eleven matematisk det eksponentielle aspekt af grafen?

Opgave 2.b: Spilændring

- På en skala fra 1-10, hvor matematisk avanceret er ændringen/ændringerne? Og er de matematiske beregninger korrekte?

DEL. 1

DEL. 2

DEL. 3

DEL. 4

DEL. 5

DEL. 6

DEL. 7

DEL. 8

DEL. 9

DEL. 10

DEL. 11

I ALT

