

ØVELSE: ALGORITME DESIGN - PB&J SANDWICH (30 minutter)

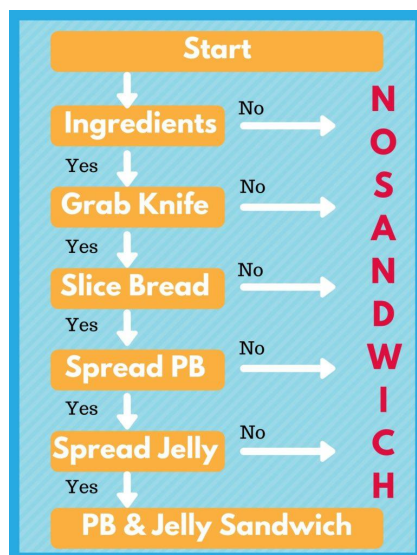
Formål:

At spejderne får en forståelse for alle trin en computer har brug for i den helt korrekte rækkefølge for at kunne udføre en beregning.

En algoritme er en opskrift til at løse et problem af en bestemt type, som leverer en løsning uanset det konkrete problem situations udseende. Et eksempel kunne være en præcis beskrivelse af, hvordan man sorterer et spil kort, uanset hvordan de enkelte kort ligger som udgangspunkt.

Vejledning:

Du skal skrive ned helt præcist hvordan man laver en "Peanut Butter & Jelly sandwich" på et stykke papir - step by step. Så en person der aldrig har set eller hørt om en "Peanut Butter & Jelly sandwich" før kan lave den. Så mange detaljer som muligt, så mange så en computer ville kunne udføre den. Når du er færdig har du lavet udkastet til din første algoritme.



Nu skal den prøves af i praksis, så nu bytter i beskrivelser i patroljen og udfører de enkelte steps som de står nedskrevet. Det er vigtigt at du kun gør PRÆCIS det der står, hverken mere eller mindre. Men også holder øje med det der måske IKKE står. Til denne del af opgaven skal du bruge:

- En pakke toast brød
- Et glas peanut butter
- Et glas marmelade
- En kniv

Måske er der nogle ting der mangler at blive beskrevet? F.eks. Hvilken side af brødet man smører på eller hvilken side af kniven man tager peanutbutter med?

Reflektion:

Hvad lærte du?