

Snabbguide för elev – CodeMonkey



Välkommen!

Den här snabbguiden visar hur du loggar in och kommer igång med CodeMonkey. På nästa sida får du en snabb genomgång av funktionerna i CodeMonkey.

1) Logga in

För att komma in i CodeMonkey behöver du först logga in på ditt konto på nok.se/login.*

Logga in till Mina sidor

E-post eller användarnamn

Lösenord

 [Visa](#)

Logga in

[Har du glömt ditt lösenord?](#)

Ny användare? [Skapa konto här](#)

Fler sätt att logga in

Fråga läraren om inloggningsuppgifter om du inte har tillgång till dem.

* Vissa skolor använder andra inloggningslösningar, t.ex. sin skolplattform, och då loggar du in där istället om lösningen integrerats med Natur & Kultur.

2) Mina sidor

Efter inloggning kommer du in på Mina sidor där dina digitala läromedel finns. Klicka på Starta licens eller Öppna vid CodeMonkey så kommer du in.

Mina sidor > Mina läromedel Extramaterial Elev1 Elevsson, elev Logga ut

Mina läromedel

Aktivera läromedel

Här visas dina digitala läromedel och produkter.

[Extramaterial](#) till Natur & Kulturs läromedel hittar du i menyn ovan.

Visar 13 läromedel

 **CodeMonkey** ⓘ
Licensen gäller i 365 dagar från start

Starta licens

3) Anslut till grupp

För att läraren ska kunna följa din utveckling kommer du att få en **grupp** kod av din lärare som du ska skriva in i CodeMonkey (görs bara en gång). Välj Anslut till grupp i Menyn och följ instruktionerna.

step 15

ANSLUT TILL EN GRUPP

HAR DU EN GRUPPKOD?

Gruppkoden är en kombination av siffror och bokstäver som du kommer få av din lärare. Om du använder gruppkoden ser du dina klasskamraters utveckling och kan dela uppgifter med dem.

 JA, JAG HAR EN GRUPPKOD

 NEJ, JAG HAR INGEN GRUPPKOD

Snabbguide för elev – CodeMonkey



Spelet

I CodeMonkey lär du dig grunderna i programmering. Du tar dig igenom en bana med drygt 200 övningar där du hjälper en apa att fånga bananer.

Linjalen

Använd linjalen för att mäta avståndet mellan olika föremål. Klicka först på linjalen, sedan klicka och dra mellan de föremål du vill mäta avståndet för.

Skriv kod

Du skriver din kod i det vita fältet. Du kan också använda knapparna längst ner.

Mina framsteg

Klicka på din avatar för att se dina framsteg.

Kartan

Klicka på kartan för att komma till stigen med alla uppgifter.

Meny

Med denna menyknapp får du fram den utfällbara menyn.

Språk

Klicka här för att byta språk. CodeMonkey finns tillgängligt på 20 olika språk.

Hem

Härifrån kommer du till en sida där du ser aktiviteter, utvalda spel och utvalda uppgifter. Härifrån kommer du också tillbaka till stigen.

Anslut till grupp

Här kan du ansluta dig till en grupp om du fått en gruppkod av din lärare.

Mitt konto

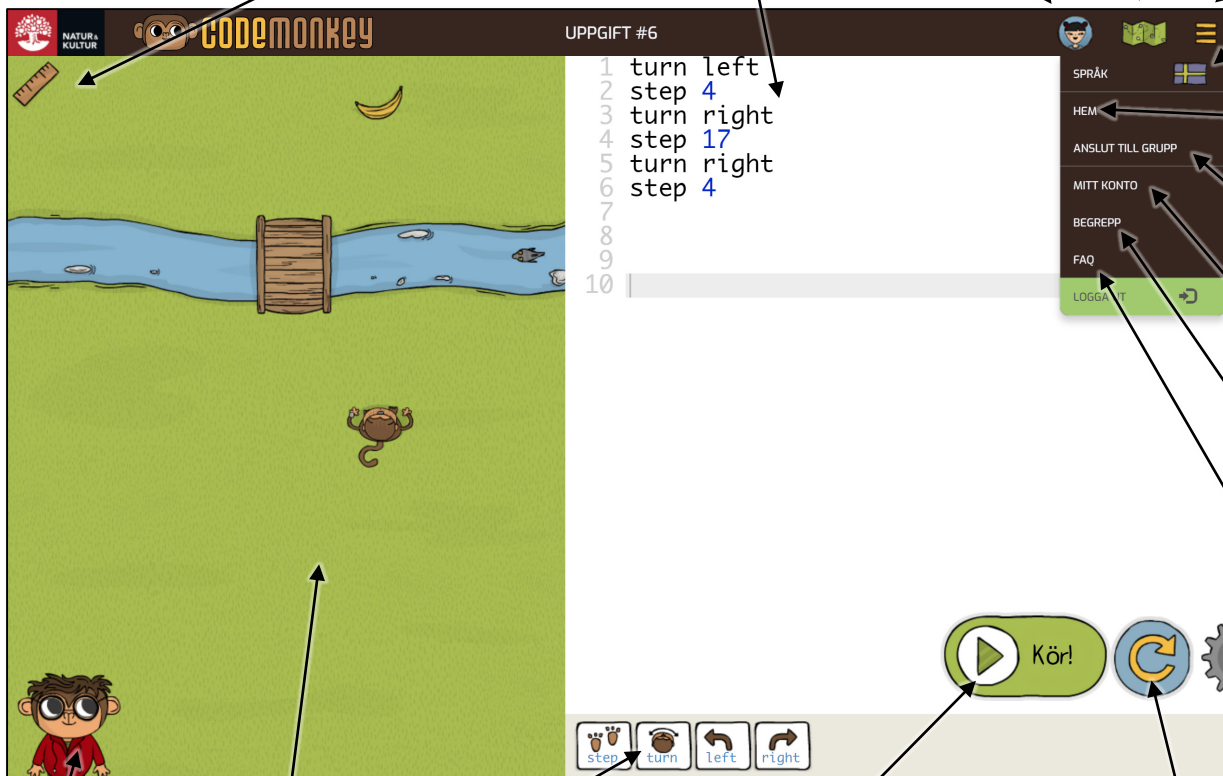
Här kan du ändra din avatar och hitta en länk till ditt konto på Mina sidor.

Begrepp

Klicka här för att få en förklaring till de begrepp och termer som används i CodeMonkey.

FAQ

Klicka här för att läsa mer om CodeMonkey och få svar på vanliga frågor.



Gordo

Klicka på Gordo för att få uppgiftens instruktion på nytt.

Scenen

Här spelas resultatet av den kod du skrivit upp.

Knappar

Du kan använda knapparna istället för att skriva koden själv.

Kör

Klicka på Kör så ser du om koden du skrivit fungerar. På scenen till vänster ser du hur det blir.

Återställ kod

Denna knapp raderar all kod du skrivit och återställer koden så som den var från början.

Kugghjulet

Här kan du göra inställningar för volym, bakgrunds ljud och språk.