

Teorioppgave 1 - Exception

Forklar hva en exception er, hvordan vi kan håndtere dem og i hvilke tilfeller slik håndtering kan være relevant.

svar: Exceptions er feil som kan skje mens vi kjører koden, kan håndteres med try-except block, den gir oss info om feilen, men hvis de ikke håndteres vil koden kræsje.

Teorioppgave 2 - Klasse

Forklar med egne ord hva en klasse er. Gi gjerne et enkelt eksempel eller to.

svar: klasser kan fortalt som blueprint for det du skal lage.

f.eks class er hus og den skal selges. og den trenger info som posisjon, pris og størrelse av huset.

class hus:

```
def __init__(A, sted, pris, size):
```

```
    A.sted = Sted
```

```
    A.pris = Pris
```

```
    A.age = Age
```

Teorioppgave 3 - Objekt

Forklar med egne ord hva et objekt er, og hva dets relasjon til klasser er.

svar: objekt er variabler som har data og funksjoner som kan brukes for å manipulere daten og det er en instans av en klasse

Programmeringsoppgave 2 - Dokumentasjon

I denne oppgaven skal jeg lage et program ved bruk av klasser, objekter, metoder og andre funksjoner fra python.

jeg slitet med "restart spill funksjonen" fikk jeg hjelp med det av en kompis. slitet litt også med selve spille. da brukte eksempler og ideer en video om spille og endret koden også sånt at det blir mer effektiv.