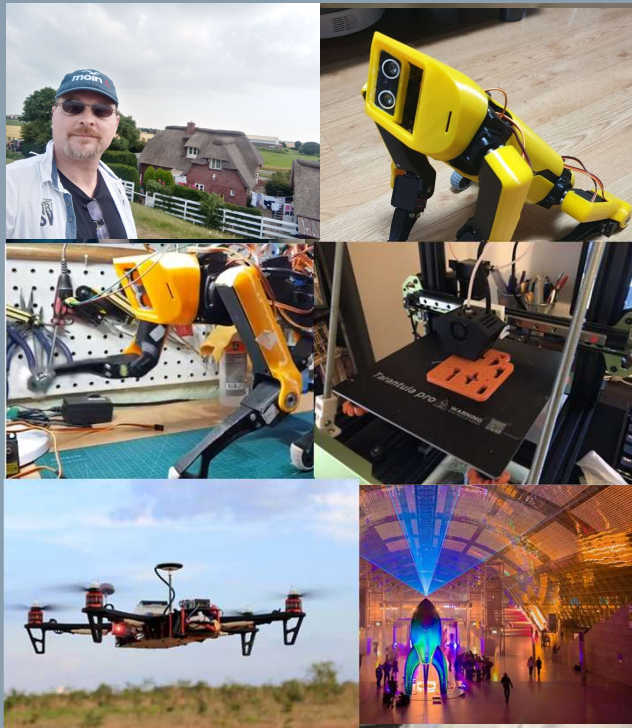


Python Programmieren

Zum Referenten:



Andreas Schmidt

- Jahrgang 1975, wohnhaft in Hamburg
- Fachinformatiker für Systemintegration
- Android-App Entwickler
- Java Entwickler
- Administrator für Heterogene Netzwerke
- Kommunikationselektroniker
- Über 20 Jahre im IT-Support und Consulting tätig
- ITIL
- Hardware-Entwicklung



Übung Schmeichelprogramm

Grundlagen

Lob ist wichtig – Schmeichelprogramm

- Wir haben mit dem Modul „random“ aus dem letzten Kapitel nun die Möglichkeit kennengelernt, in unseren Python-Programmen mit dem Zufall zu spielen.
- Jetzt wollen wir uns ein Schmeichelprogramm programmieren.
 - Dieses soll uns loben, was das Zeug hält.
 - Wer lieber die Welt negativ sieht, darf natürlich genauso ein Beschimpfungsprogramm erstellen.
 - Alles eine Frage der Wortwahl.

Übung Schmeichelprogramm

Grundlagen

Das gewünschte Ergebnis: ein sich immer änderndes Lob ausgeben in der Form:

- „Du bist der ADJEKTIV NOMEN“
- Beispielsweise:
- „Du bist der beste Freund“
- „Du bist der liebenswertigste Mensch“

Übung Schmeichelprogramm

Grundlagen

- Was benötigen wir?
- Natürlich haben wir die jetzt benutzten Funktionen und Vorgehensweisen bei Python schon in den letzten Kapiteln kennengelernt.
- Am besten ist natürlich nicht einfach den später folgenden Code abzutippen, sondern erst einmal selber probieren, eine Lösung zu erstellen.

Übung Schmeichelprogramm

Grundlagen

Was haben wir:

- wir haben beliebige viele positive Adjektive (die Liste kann beliebig erweitert werden):
 - beste
 - liebenswürdigste
 - schönste
 - größte
 - ...

Übung Schmeichelprogramm

Grundlagen

Zusätzlich haben wir Nomen:

- Mensch
- Hecht
- Freund
- Kumpel
- Programmierer
- ...

Übung Schmeichelprogramm

Grundlagen

Aus diesen 2 Listen können wir nun eine Ausgabe auf dem Bildschirm durch Zufall erzeugen lassen. Beispiele dazu, die können kommen:

- Du bist der größte Freund
- Du bist der lebenswürdigste Mensch
- Du bist ...