

DAT120 terminologi tema 4 kontrollstrukturer

Norsk term	Engelsk term	Forklaring
Akkumulator	Accumulator	En variabel som brukes for å samle resultatene fra mange iterasjoner av ei løkke.
Avluser	Debugger	En del av et programutviklingsmiljø som lar deg stoppe utføringen av et script underveis, se hva verdiene i de ulike variablene er, og kjøre scriptet videre linje for linje. Dette kan være nyttig for å se hvordan et script faktisk blir kjørt samt for å finne ut hvor en feil oppstår.
Blokk	Block	Mange av programstrukturene i Python krever at du definerer blokker. For eksempel så kjører en if-setning en oppgitt blokk hvis betingelsen er sann. Man markerer blokker i Python med innrykk.
Boolsk verdi	Boolean	En verdi som sier om en påstand er riktig eller ikke. Boolske verdien kan bare være True (sann) eller False (usann)
Evig løkke	Infinite loop	Vanlig feil i programmering hvor man ved et uhell har lagd ei løkke (typisk ei while-løkke) som aldri avslutter. Symptomet er enten at programmet virker som det henger eller at programmet spyr ut masse output i en kjempefart.
Flytskjema	Flowchart	Et diagram som viser hvordan et program blir kjørt og veiene gjennom programmet.
Innrykk / indentering	Indentation	Innrykk brukes for å markere hva som hører sammen i blokker i Python. Man lager innrykk i de fleste IDE-er med å trykke tabulator-tasten. Det er viktig at alle kodelinjer som skal være i samme blokk starter med samme antall mellomrom eller tabulatortegn. Mange IDE-er legger automatisk inn innrykk etter kolon, men du som programmerer må slette innrykket på den nye linja for å avslutte blokken.
Iterasjon	Iteration	Hver gang man går rundt ei løkke kalles en iterasjon av løkka.
Konstant	Constant	En variabel som du ikke skal endre etter at den er lagd. Konvensjonen er at konstanter blir gitt navn i STORE BOKSTAVER. Konstanter brukes av to årsaker. For det første for å kunne bruke samme verdi flere steder i koden. For det andre for å navngi en verdi og fortelle hva et tall i koden representerer. Dette gjør koden lettere å lese.
Løkke, Repetisjonsstruktur	Loop, repetition structure	En programkonstruksjon som lar deg utføre samme blokk flere ganger etter hverandre. I Python har du for-løkker og while-løkker.
Nøstet løkke	Nested loop	Ei løkke (for- eller while) som er inn i ei anna løkke.
Pausepunkt	Breakpoint	Et punkt i et script hvor avluseren (debuggeren) skal ta en pause i utføringen slik at du som programmerer kan se på for eksempel hva som ligger i de ulike variablene her.
	Off-by-one error	Vanlig feil i for-løkker hvor man teller en for kort eller en for langt.

Piksel	Pixel	Engelsk forkortelse for «picture element». En skjerm og et digitalt bilde består begge av mange piksler. Hver piksel er ei lita rute som har en enkelt farge. Sett sammen mange slike og du får et bilde. Oppløsning på skjermer er ofte oppgitt som antall piksler i horisontal og vertikal retning.
Sannhetstabell	Truth table	Tabell som viser parameterne til en boolsk operator og hvilken verdi den gir ut for hver mulig verdi inn.
	Sentinel	Verdi som markerer at en while-løkke skal avsluttes