

Introduksjon

Dette er en kort oppgave som viser hvordan man bruker ordbøker.

Nøkler og verdier

En ordbok (*dictionary* på engelsk) brukes for å lagre *nøkkel/verdi*-p Da vil *nøkkelen* være ordet du slår opp på, for eksempel det norske nøkkelen "ost" og verdien "cheese". I Python skrives ordbøker m

```
>>> d = {'ost':'cheese', 'brød':'bread'}
>>> d
{'ost': 'cheese', 'brød': 'bread'}
```

I eksempelet over lagde vi en norsk-engelsk ordbok til variabelen 'nøkkel': 'verdi' -parene skilles med , . For å slå opp på en nøkk

```
>>> d['ost']
'cheese'
```

Vi kan bruke den samme skrivemåten for å lage nye nøkkel/verdi-p

```
>>> d['farge'] = 'colour' # legger til en ny verdi
>>> d
{'ost': 'cheese', 'brød': 'bread', 'farge': 'colour'}
>>> d['farge'] = 'color' # endrer verdien
>>> d
```

```
{'ost': 'cheese', 'brød': 'bread', 'farge': 'color'}
   En tom ordbok opprettes slik:
    >>> d = {}
    >>> d
    {}
   Merk: Bare tekst og tall kan brukes som nøkler, men verdiene kan
   funksjoner, osv.
Vi skal nå skrive et program som lar en bruker lage en ordbok. Progra
en nøkkel å slå opp på og til slutt vise hvilken verdi som tilhører nøkke
 Skriv inn en nøkkel: ost
 Skriv inn en verdi: cheese
 Skriv inn en nøkkel: brød
 Skriv inn en verdi: bread
 Skriv inn en nøkkel: farge
 Skriv inn en verdi: color
 Hvilken nøkkel vil du slå opp på? brød
```

Bruk ei løkke for å hente inn 3 nøkkel/verdi-par.

Lagre nøkkel/verdi-parene i ordboka.

Skriv ut verdien som hører til nøkkelen.

Tilhørende verdi er bread

Lag ei tom ordbok.

Spør om en nøkkel.

Dette må du gjøre:

Gå igjennom ordbøker

Du kan bruke en løkke til å hente ut nøklene til en ordbok:

Dersom du bare trenger verdiene kan du bruke d.values():

```
>>> for val in d.values():
... print("Verdi:", val)
...
Verdi: 1
Verdi: 3
```

Dersom du ønsker få tilgang til både nøkkel og verdi kan du bruke

```
>>> for key, value in d.items():
... print(key, value)
...
ost 1
brød 3
```

Vi skal nå lage et handleliste-program som lar brukeren velge hva og

skal se slik ut:

Lisens: CC BY-SA 4.0 Forfatter: Ole Kristian Pedersen, Kodeklu