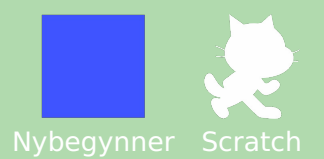




# Bruk data: Jente- og guttenavn



## Introduksjon

Vi skal her se hvordan vi kan bruke navnelister fra [Statistisk Sentralbyrå](#) i Scratch. Kanskje katten klarer å finne forskjellen på jente- og guttenavn?



## Steg 1: Statistisk Sentralbyrås navnelister

La oss se litt på navnelistene til Statistisk Sentralbyrå. Disse viser hvor mange i Norge som får hvilke navn, både i dag og tidligere.

### ✓ Sjekkliste

- Gå til navnesidene hos Statistisk Sentralbyrå: [ssb.no/navn](https://ssb.no/navn). Klikk litt rundt på dem for å bli kjent med hvilke data som er tilgjengelige. Prøv å søke på ditt eget navn og se på **Historisk utvikling (graf)**.  
Prøv også andre navn: Her er en liten utfordring; Se på grafen over historisk utvikling for navnet **Sonja**. Det har to veldig tydelige topper, en på 1920-tallet og en til på 1960-tallet. Kan du forklare dette?
- Vi vil hente ut lister med alle jente- og guttenavnene. Disse finner vi ved å klikke på fanen **Tabeller**. På denne siden finner du blant annet to tabeller som heter **Jentenavn, alfabetisk** og **Guttenavn, alfabetisk** (med årstall). Last ned disse to tabellene enten i **Excel** eller **CSV**-format.
- Åpne filene du nettopp lastet ned i Excel eller et tilsvarende regnearkprogram.  
Vi er her bare interessert i selve navnelistene, ikke alle tallene som sier noe om hvor mange som fikk hvert navn. Du kan derfor slette alle kolonnene som inneholder tall.
- Legg begge listene inn i det samme regnearket, og gi dem beskrivende overskrifter. Dette vil se ut omtrent som dette:

	A	B
1	Jentenavn	Guttenavn
2	Abigail	Aaron
3	Ada	Abdi
4	Adela	Abdirahman
5	Adele	Abdul
6	Adelen	Abdullah

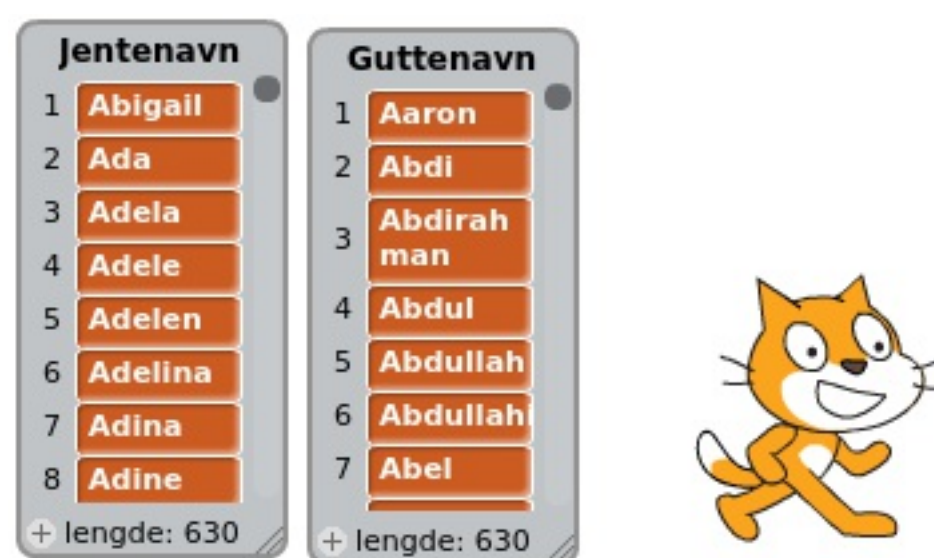
- Dette er viktig! Lagre regnearket som CSV. Du gjør dette ved å velge **Lagre som** eller **Eksporter** fra menyen og deretter velge formatet **CSV**. Gi filen din et navn du vil kjenne igjen, for eksempel `navnelister.csv`.
- Gå til verktøyet for å [lese data inn i Scratch](#). Trykk på knappen **Last opp datafil**, og velg CSV-filen du nettopp laget. Dette vil laste ned et Scratchprosjekt på datamaskinen din, sannsynligvis en fil som heter `data.sb2` i **Nedlastinger**-katalogen din.

## Steg 2: Hent navnelistene inn i Scratch

Vi kan nå lese navnelistene inn i Scratch.

### ✓ Sjekkliste

- Start et nytt Scratchprosjekt.
- Velg **Fil** i menyen og klikk på **Last opp fra maskinen**. Velg filen som ble lastet ned i forrige steg, sannsynligvis heter den `data.sb2` og ligger i katalogen **Nedlastinger**.
- Klikk **OK**. Navnelistene vil nå lastes inn. Det skal se omtrent slik ut:



- Navnelistene er eksempler på noe som rett og slett kalles **lister** i Scratch. De programmeres ved hjelp av klosser som ligger i **Data**-kategorien. Som for variabler kan du ta listene vekk fra Scenen ved å fjerne avhukingen, høyreklikke på den eller bruke klossen `skjul liste`.

## Data i Scratch








Vanligvis må man skrive inn alle dataene i lister selv, om man vil bruke dem i Scratch. Ved hjelp av [dataverktøyet](#) kan du lese inn kjempemasse data som du eller noen andre allerede har laget.

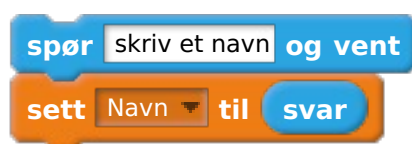
Har du noen ideer til andre data du vil lese inn på samme måte?







# Steg 3: Bruk navnelistene

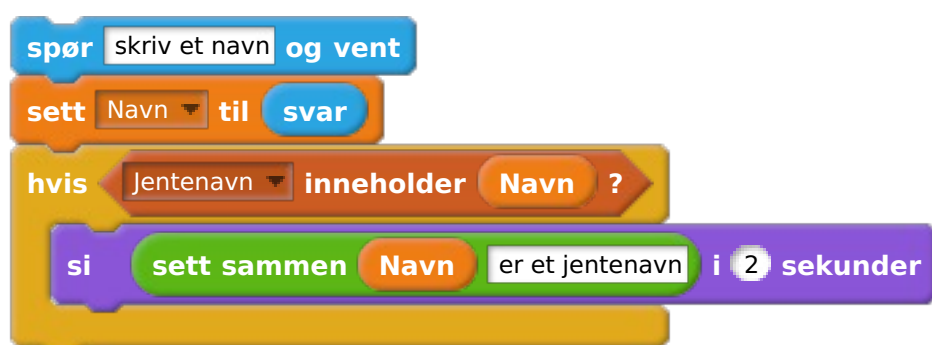
Vi skal nå skrive et lite program som bruker navnelistene. Kanskje vi kan få katten vår til å se forskjellen på jente- og guttenavn?

## ✓ Sjekkliste

- Vi begynner med å la katten spørre om et navn. Til dette kan vi bruke    -klossen.
- For at katten skal kunne huske navnet vi forteller den vil vi bruke en variabel. Klikk på  og deretter . Kall variabelen .
- Vi kan nå ta vare på svaret i  -variabelen.





- Om du ser på klossene som nå finnes i  -kategorien er det en som sier    . Denne klossen kan vi bruke for å finne ut om et navn finnes i jentenavnlisten eller guttenavnlisten (eller begge eller ingen av dem).
- Lag en sjekk for om  er et jentenavn:






## 🚩 Test prosjektet

Klikk på koden din.

- Spør katten deg om å skrive inn et navn?
- Skriv inn et jentenavn, for eksempel . Sier katten at .
- Hva skjer om du skriver inn et guttenavn? Eller et ord som ikke er et navn?

## ✓ Sjekkliste

- Lag en sjekk for om  er et guttenavn. Prøv å lag denne selv. Du kan gjøre det på akkurat samme måte som for jentenavn. Legg den nye hvis-testen under den du allerede har.
- Legg til en  -løkke rundt hele koden din. På den måten vil katten stadig spørre deg om nye navn.
- Legg også en  -kloss på toppen av koden din, slik at du kan starte programmet ved å klikke på det grønne flagget.

# Prøv selv

- Dette er et veldig enkelt eksempel på hva man kan gjøre med navnelistene (og det har noen problemer: for eksempel finner ikke katten dobbeltnavn som `Geir Arne`). Har du noen ideer til hvordan du kan bruke navnelistene på en enda mer spennende måte?
- Kjenner du til andre datasett som du har lyst til å jobbe med i Scratch? Bruk [dataverktøyet](#) for å lese inn dataene.

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter** Geir Arne Hjelle