

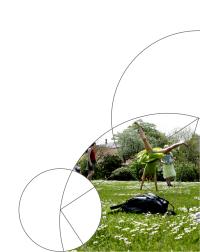
Det Biovidenskabelige Fakultet



Fagpakke dag 2

Algoritmer og problemløsning

Arinbjörn Brandsson Benjamin Rotendahl Mathias Mortensen



Introduktion til python

Øvelser



Høj niveaus sprog Man skal ikke tænke på hvordan maskinen fortolker det.



Høj niveaus sprog Man skal ikke tænke på hvordan maskinen fortolker det.

Alsidigt Bliver brugt mange steder, fra webudvikling til kræftforskning



Høj niveaus sprog Man skal ikke tænke på hvordan maskinen fortolker det.

Alsidigt Bliver brugt mange steder, fra webudvikling til kræftforskning

Nemt at lære Det har en simpel pæn syntax og er meget tilgivende. Minder meget om pseudokode



Høj niveaus sprog Man skal ikke tænke på hvordan maskinen fortolker det.

Alsidigt Bliver brugt mange steder, fra webudvikling til kræftforskning

Nemt at lære Det har en simpel pæn syntax og er meget tilgivende. Minder meget om pseudokode

Minimums algoritmen

```
nums = [42, 314, 1337, 69, 13, 7, 3]
mini = nums[0]
for x in nums:
    if(x < mini):
        mini = x
print mini</pre>
```

Matematik og variabler Matematik

• 3 + 14



Matematik og variabler Matematik

- 3 + 14
- 69/2



Matematik

- \bullet 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2



Matematik

- 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2



Matematik

- 3 + 14
- 69/2
- 21 * 2
- 2 ** 2

variabler

• pi = 3.14



Matematik

- \bullet 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2

- pi = 3.14
- liv = 40 + 2



Matematik

- 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2

- pi = 3.14
- liv = 40 + 2
- pi2 = pi * 2



Matematik

- 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2

- pi = 3.14
- liv = 40 + 2
- pi2 = pi * 2
- fornavn = "Benjamin"



Matematik

- 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2

- pi = 3.14
- liv = 40 + 2
- pi2 = pi * 2
- fornavn = "Benjamin"
- efternavn = "Rotendahl"



Matematik

- 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2

- pi = 3.14
- liv = 40 + 2
- pi2 = pi * 2
- fornavn = "Benjamin"
- efternavn = "Rotendahl"
- mig = fornavn + efternavn



Matematik

- 3 + 14
- 69 / 2
- 21 * 2
- 2 ** 2

- pi = 3.14
- liv = 40 + 2
- pi2 = pi * 2
- fornavn = "Benjamin"
- efternavn = "Rotendahl"
- mig = fornavn + efternavn
- harKage = True



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.

nr = Ist[0] variablen nr er nu lig med det første tal i
listen.



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.

nr = lst[0] variablen nr er nu lig med det første tal i
listen.

Ist.append(6) listen er nu blevet en længere og det sidste element er 6.



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.

nr = lst[0] variablen nr er nu lig med det første tal i
listen.

Ist.append(6) listen er nu blevet en længere og det sidste element er 6.

<u>fu</u>nktioner

mindst = min(lst)



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.

nr = lst[0] variablen nr er nu lig med det første tal i
listen.

Ist.append(6) listen er nu blevet en længere og det sidste element er 6.

funktioner

- mindst = min(lst)
- forksel = max(lst) min(lst)



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.

nr = lst[0] variablen nr er nu lig med det første tal i
listen.

Ist.append(6) listen er nu blevet en længere og det sidste element er 6.

funktioner

- mindst = min(lst)
- forksel = max(lst) min(lst)
- print "hejsa"



lister

Ist = [1,2,3,4,5] variablen "Ist" er nu en liste med tal.

nr = lst[0] variablen nr er nu lig med det første tal i
listen.

Ist.append(6) listen er nu blevet en længere og det sidste element er 6.

funktioner

- mindst = min(lst)
- forksel = max(lst) min(lst)
- print "hejsa"
- prikprod(v, u)



kontrol udtryk

If statements

Hvis *a* så gør *b*.

Hvis a så gør b ellers gør c.

Løkker

• for i in range(0,10):



kontrol udtryk

If statements

Hvis *a* så gør *b*. Hvis *a* så gør *b* ellers gør *c*.

Løkker

- for i in range(0,10):
- for i in lst:



kontrol udtryk

If statements

Hvis *a* så gør *b*. Hvis *a* så gør *b* ellers gør *c*.

Løkker

- for i in range(0,10):
- for i in lst:
- while(point < 100):



prikprodukt

For vektoren *v* og vektoren *u* er prikproduktet defineret som

$$v_1 \cdot u_1 + v_2 \cdot u_2$$

En funktion er en måde at genbruge sin kode på.



prikprodukt

For vektoren v og vektoren u er prikproduktet defineret som

$$V_1 \cdot U_1 + V_2 \cdot U_2$$

En funktion er en måde at genbruge sin kode på.

Demo

Så er der live demo!



Fibonacci tal

Det n'te fibonacci tal er defineret som

$$fib(n-1)+fib(n-2)$$



Fibonacci tal

Det n'te fibonacci tal er defineret som

$$fib(n-1)+fib(n-2)$$

Demo

Den koder vi!



Fakultets funktionen

Fakultetfunktionens af n (typisk skrevet n!) er defineret som

$$n*(n-1)*(n-2)*\cdots*1$$

Demo

Den koder vi også!



Hvad med et gætte spil?

Vi ønsker at kode et lille spil hvor brugeren skal gætte det tal computeren har valgt.

Demo

Den koder vi også!



Øvelsestid

Kode øvelser i python!

