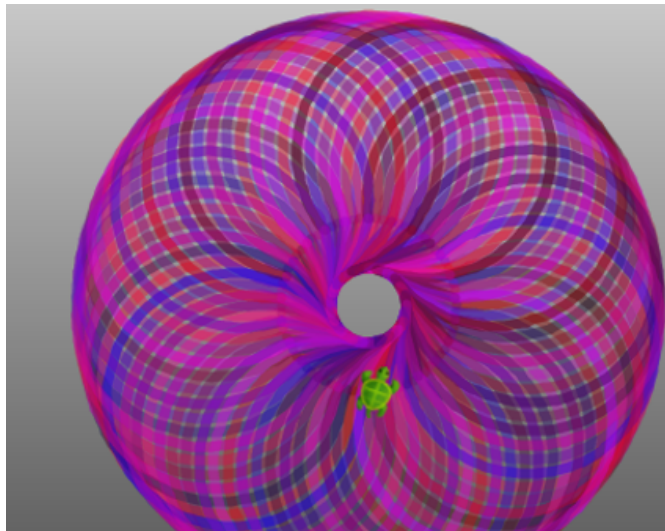


Uppdrag med Kojo

Redaktör: Björn Regnell
www.lth.se/programmera

Senast ändrad: 18 februari 2015





License: Creative Commons *Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International* CC BY-NC-SA 4.0

Editor: Björn Regnell

Contributors: Björn Regnell, Lalit Pant, Sandra Nilsson, Maja Johansson, ...

© Björn Regnell, Lund University, 2015

<http://lth.se/programmera>

Innehåll

Om Kojo	1	Värden och uttryck	17	Styr paddan med tangentbordet	37
Ditt första program	2	Sätt namn på värden med <code>val</code>	18	Styr paddan med musen	38
Rita en kvadrat	3	Slumptal	19	Gör ett ditt eget bankkonto	39
Rita en trappa	4	Blanda dina egna färger	20	Gör många konto med en klass	40
Gör en loop	5	Prova färgväljaren	21	Prata med datorn	41
Rita en gubbe	6	Rita slumpcirklar	22	Modda pong-spelet	42
Hur snabb är din dator?	7	Rita en blomma	23		
Spåra programmet	8	Skapa en variabel med <code>var</code>	24		
Gör din egen funktion med <code>def</code>	9	Rita många blommor	25		
Stapla kvadrater	10	Byt kostym på paddan	26		
Gör en stapelfunktion	11	Alternativ med <code>if</code>	27		
Gör ett rutnät	12	Reagera på vad användaren gör	28		
Kvadrat med parameter	13	Gör en <code>while</code> -loop	29		
Rita en kvadratgubbe	14	Gissa talet	30		
Rita en polygon	15	Träna multiplikation	31		
Rita många polygoner	16	Spara djur i en vektor	32		
		Träna glosor	33		
		Huvudstadsspelet	34		
		Gör en timer	35		
		Simulera ett trafikljus	36		

Om Kojo

Vad är Kojo?

Kojo är en app som hjälper dig att lära dig att programmera. Med Kojo kan du koda i det moderna och kraftfulla programspråket **Scala**. Kojo är gratis och finns på Svenska. Kojo fungerar med Linux, Windows och Mac OSX.

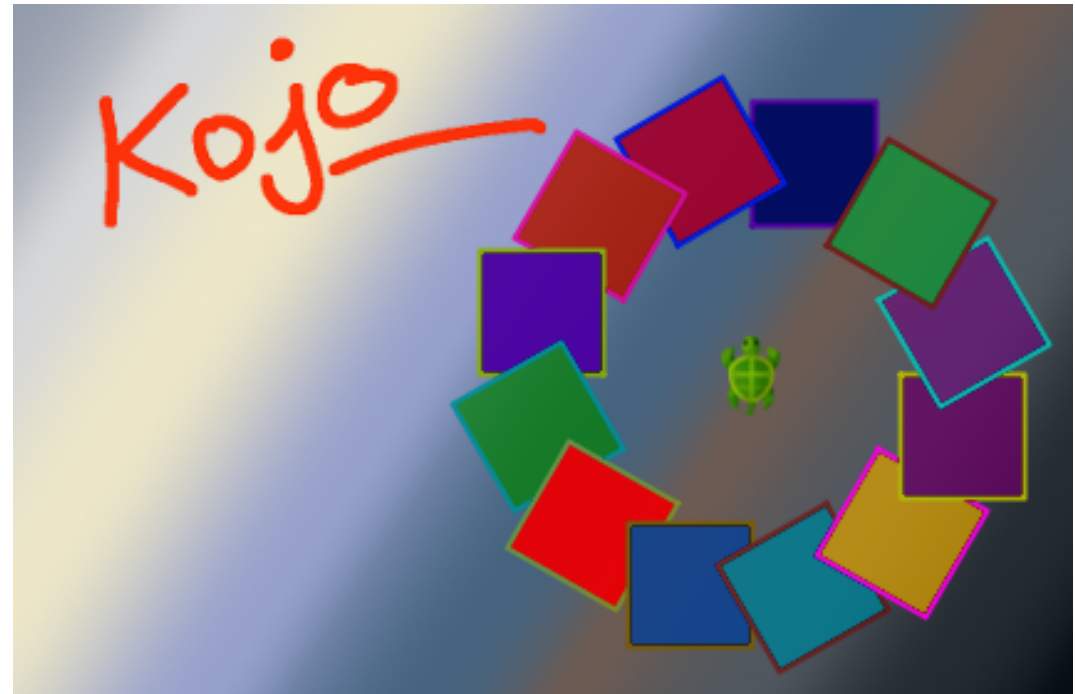
Var hittar jag Kojo?

Ladda ner Kojo här:

www.kogics.net/kojo-download

Läs mer här:

lth.se/programmera



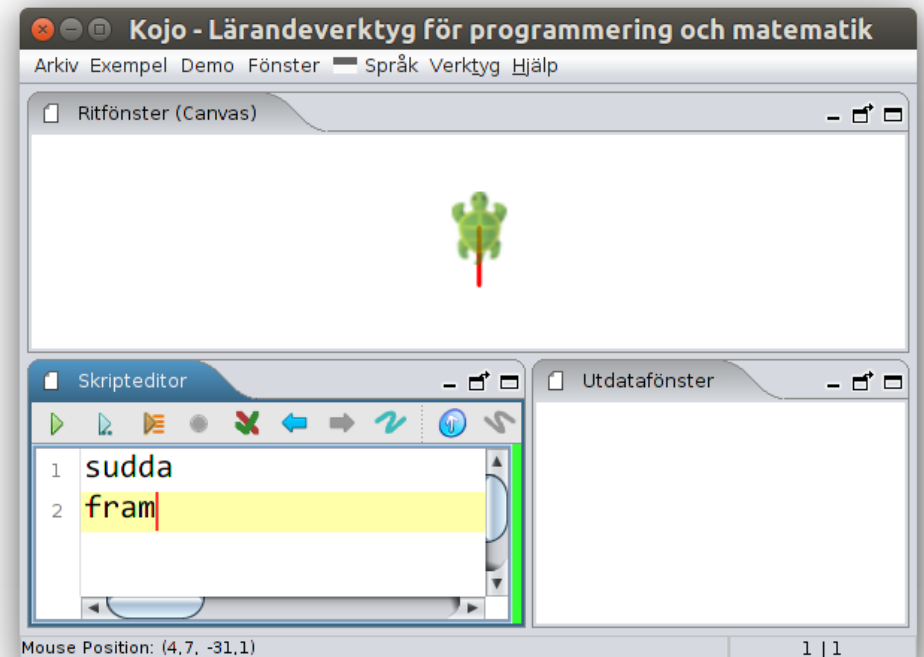
Ditt första program

Uppdrag:

Skriv så här i Kojos skripteditor-fönster:

```
sudda  
fram
```

Tryck på den gröna play-knappen
för att köra igång ditt program.



Rita en kvadrat

sudda
fram
höger

Om du skriver vänster eller höger så
vrider sig paddan.

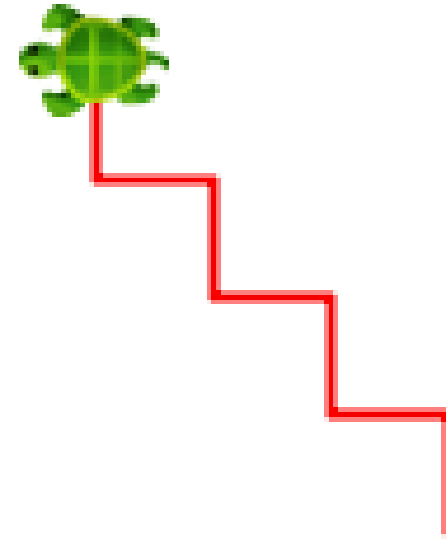
Uppdrag:

Utöka programmet så att det blir en
kvadrat.



Rita en trappa

```
sudda  
fram; vänster  
fram; höger
```



Med semikolon ; kan du ha flera satser på samma rad.

Uppdrag:

Utöka programmet så att det blir en trappa.

Gör en loop

sudda

```
upprepa(4){ fram; höger }
```



Uppdrag:

- Vad händer om du ändrar 4 till 100?
- Rita en trappa med 100 trappsteg.

Rita en gubbe

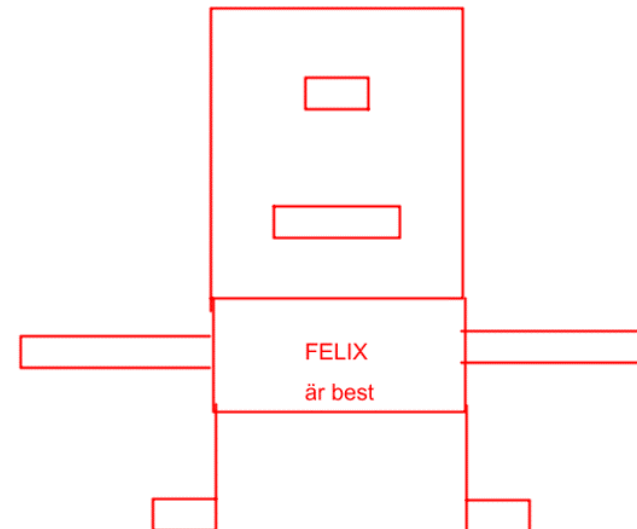
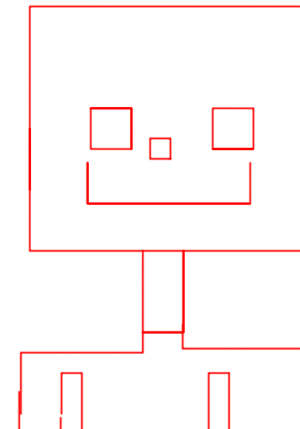
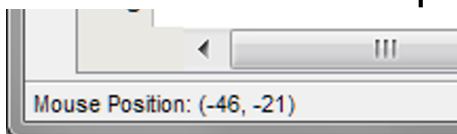
Uppdrag:

Rita en gubbe som du själv vill.

Tips:

```
hoppa  
vänster(180)  
fram(300)  
hoppa(100)  
hoppaTill(25,-28)  
skriv("FELIX är bäst")  
färg(lila)  
fyll(grön)
```

Du kan se paddans läge nere till vänster medan du rör muspekaren i Ritfönstret:



Hur snabb är din dator?

Den första elektroniska datorn hette **ENIAC** och kunde räkna till 5000 på en sekund. I Kojo finns en funktion `räknaTill` som mäter hur snabbt datorn kan räkna. När jag kör `räknaTill(5000)` på min snabba dator skrivs detta i utdata-fönstret:

```
*** Räknar från 1 till ... 5000 *** KLAR!  
Det tog 0.32 millisekunder.
```

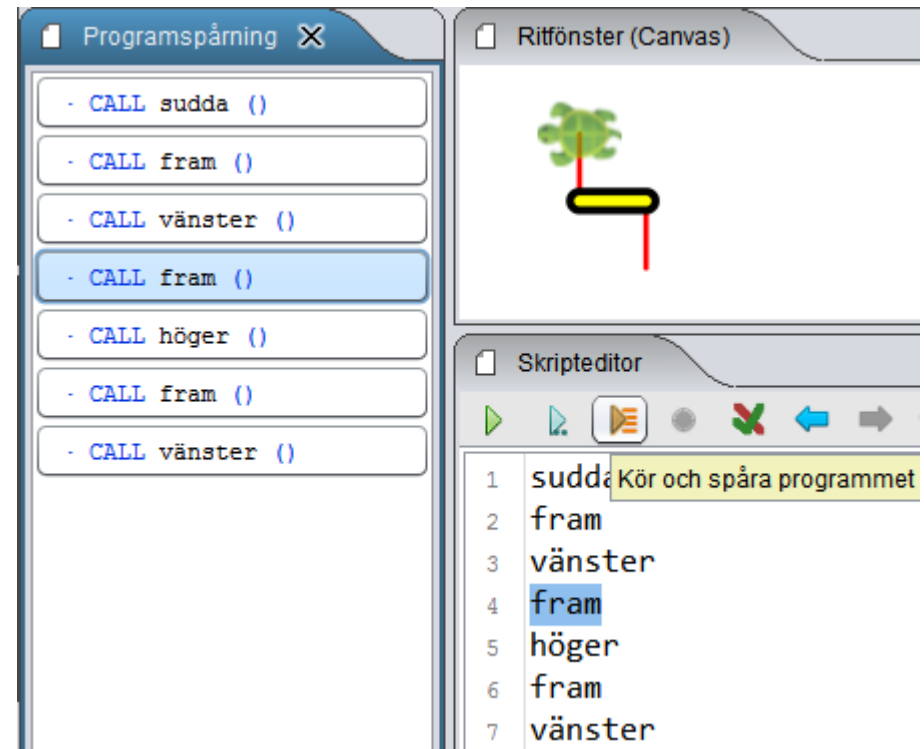
Uppdrag:

- Kör `räknaTill(5000)` och kolla om din dator är snabbare än min.
- Hur lång tid tar det för din dator att räkna till en miljon?
- Hur långt hinner din dator räkna till på en sekund?

Spåra programmet

Uppdrag:

- Skriv ett program som ritar ett trappsteg.
- Tryck på den brandgula play-knappen.
- Klicka på ett av anropen: CALL fram. Vad händer i Ritfönstret?
- När en del av programmet är markerad med blått körs bara denna del om du trycker play. Avmarkera genom att klicka bredvid markeringen.
- Lägg till fler satser i ditt program och se vad som händer när du spårar.
- Stäng fönstret *Programspårning* när du är klar.



Gör din egen funktion med **def**

Med **def** kan du göra egna *funktioner* som du själv väljer namn på.

```
def kvadrat = upprepa(4){ fram; höger }
```

sudda

```
kvadrat //använd din kvadrat-funktion
```

hoppa

```
kvadrat
```

Uppdrag:

- Byt färg på kvadraterna.
- Gör fler kvadrater.

Tips:

```
fyll(grön); färg(lila)
```

Stapla kvadrater

Uppdrag:

Gör en stapel med 10 kvadrater.

Tips:

```
def kvadrat = upprepa(4){ fram; höger }
```

```
sudda; sakta(100)  
upprepa(10){ ??? }
```



Gör en stapelfunktion

Uppdrag:

Gör en funktion som heter `stapel`, som ritar en stapel med 10 kvadrater.

Tips:

```
def kvadrat = upprepa(4){ fram; höger }  
def stapel = ???
```

```
sudda; sakta(100)  
stapel
```



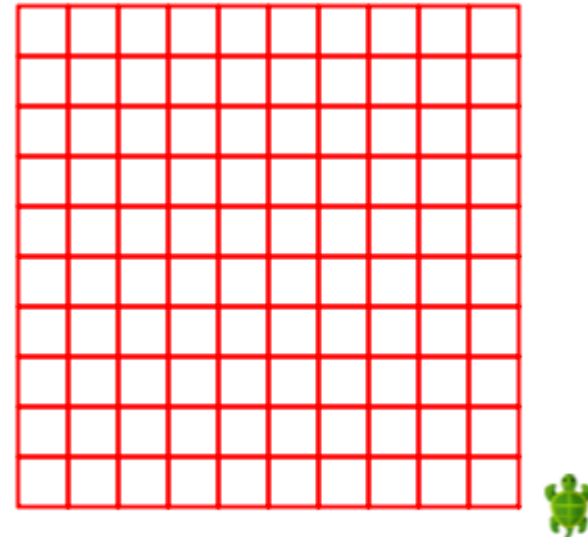
Gör ett rutnät

Uppdrag:

Gör ett rutnät med 10*10 kvadrater.

Tips:

- Använd din stapelfunktion från tidigare.
- Du kan hoppa baklänges en hel stapelhöjd med `hoppa(-10*25)`
- Du kan sedan hoppa till rätt plats med `höger; hoppa; vänster`



Kvadrat med parameter

Uppdrag:

Rita olika stora kvadrater.

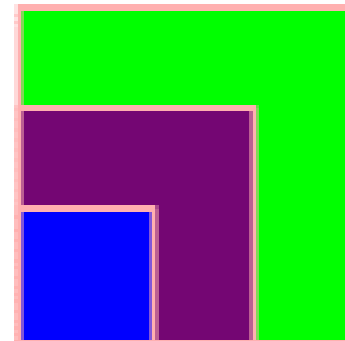
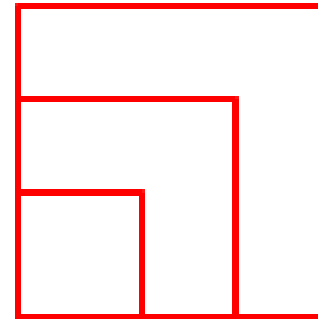
Tips:

Ge din kvadrat-funktion en *parameter*, med namnet *sidlängd* och typen *Heltal*:

```
def kvadrat(sidlängd : Heltal) =  
  upprepa(4){ fram(sidlängd); höger }
```

```
sudda; sakta(100); osynlig  
kvadrat(100)  
kvadrat(70)  
kvadrat(40)
```

Du kan byta färg med:
fyll(blå); färg(rosa)



Rita en kvadratgubbe

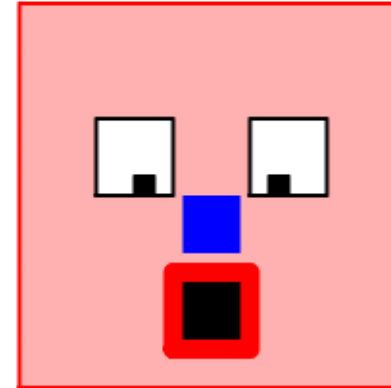
Uppdrag:

Rita en gubbe med hjälp av olika stora kvadrater.

Tips:

```
def kvadrat(x: Heltal, y: Heltal, sidlängd: Heltal) = {  
  hoppaTill(x, y)  
  upprepa(4) { fram(sidlängd); höger }  
}  
def huvud(x: Heltal, y: Heltal) = { fyll(rosa); färg(röd); kvadrat(x, y, 200) }  
def öga(x: Heltal, y: Heltal) = { fyll(vit); färg(svart); kvadrat(x, y, 40) }  
def pupill(x: Heltal, y: Heltal) = { fyll(svart); färg(svart); kvadrat(x, y, 10) }  
def näsa(x: Heltal, y: Heltal) = { fyll(blå); färg(genomskinlig); kvadrat(x, y, 30) }  
def mun(x: Heltal, y: Heltal) = { bredd(10); fyll(svart); färg(röd); kvadrat(x, y, 40) }
```

```
sudda; sakta(20); osynlig  
huvud(0, 0)  
öga(40, 100); pupill(60, 100)  
???
```



Rita en polygon

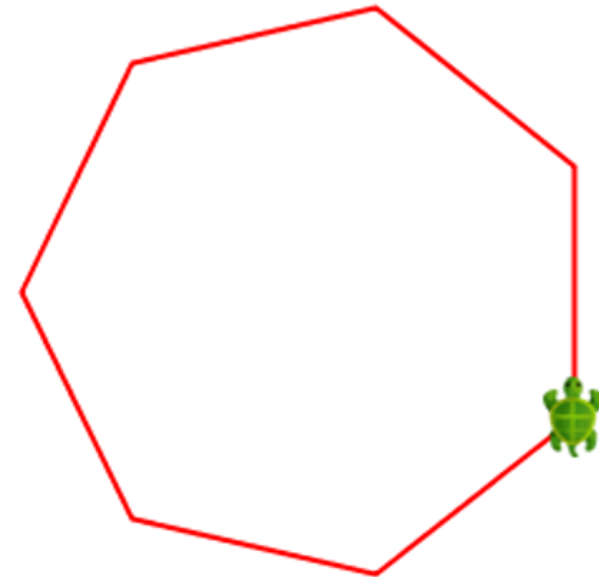
Uppdrag:

- Prova koden nedan. Rita olika slags polygoner.
- Lägg till en parameter sidlängd och rita olika stora polygoner.
- Hur stort behöver n vara för att det ska se ut som en cirkel?

Tips:

```
def polygon(n: Heltal) = upprepa(n){  
  fram(100)  
  vänster(360.0/n)  
}
```

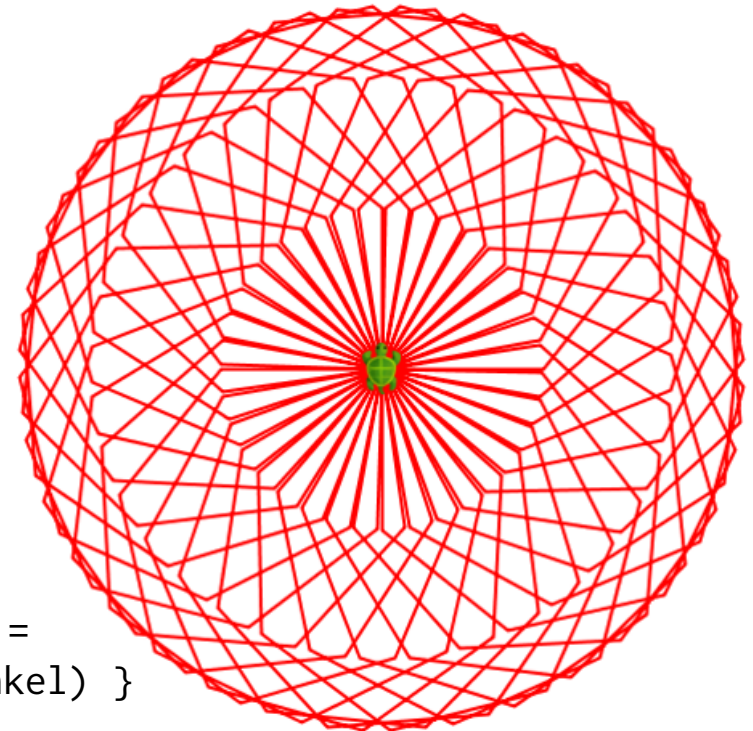
```
sudda; sakta(100)  
polygon(7)
```



Rita många polygoner

Uppdrag:

- Prova programmet nedan.
- Prova ändra antalet sidor och vinkel.
- Fyll polygonerna med färg.



```
def polygon(n: Heltal, sidlängd: Heltal) = upprepa(n){  
  fram(sidlängd)  
  vänster(360.0/n)  
}  
def snurra(n: Heltal, vinkel: Heltal, sidlängd: Heltal) =  
  upprepa(360/vinkel){ polygon(n, sidlängd); vänster(vinkel) }  
  
sudda; sakta(5)  
snurra(7, 10, 100)
```

Värden och uttryck

Uppdrag:

- Skriv `1 + 1` och tryck på den blå play-knappen. Då skapar kojo en grön kommentar.
- Kommentaren visar att värdet av uttrycket `1 + 1` är 2 och att typen är `Int`, som betyder Heltal.
- Gör fler uträkningar. Vad det blir för värde och typ?

`5 * 5`

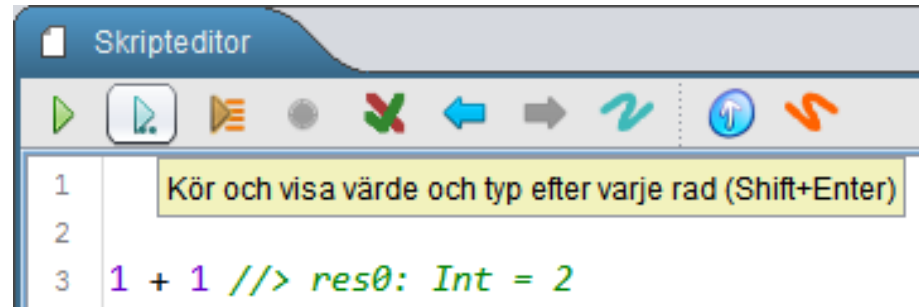
`10 + 2 * 5`

`"hej" + "på" + "dej"`

`5 / 2`

`5 / 2.0`

`5 % 2`



Tips:

- Med `/` mellan heltal blir det heltalsdivision och decimalerna kastas bort. För att det ska bli division med decimaler måste minst ett av talen vara ett decimaltal.
- Med `%` får du resten vid en heltalsdivision.

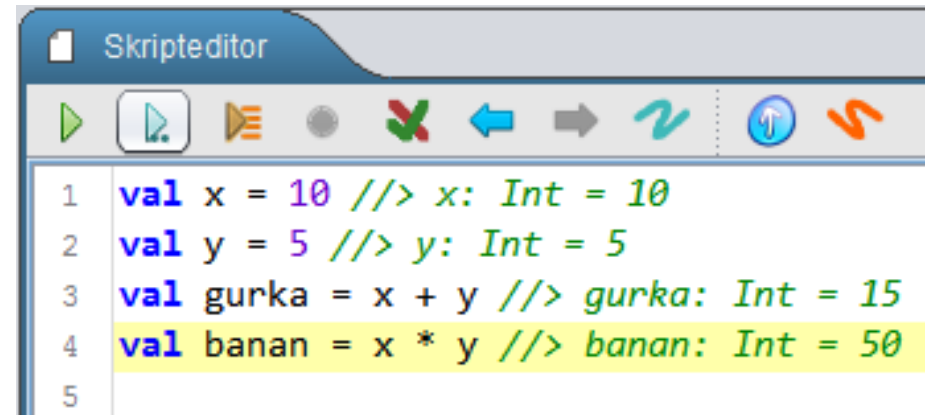
Sätt namn på värden med **val**

Uppdrag:

Med **val** kan du koppla ett namn till ett värde. Namnet kan sedan användas istället för värdet. Prova programmet nedan. Vad skriver paddan?

```
val x = 10  
val y = 5  
val gurka = x + y  
val banan = x * y
```

```
sudda  
fram; skriv(banan)  
fram; skriv(gurka)  
fram; skriv(y)  
fram; skriv(x)
```



```
Skripteditor  
1 val x = 10 //> x: Int = 10  
2 val y = 5 //> y: Int = 5  
3 val gurka = x + y //> gurka: Int = 15  
4 val banan = x * y //> banan: Int = 50  
5
```

Slumptal

Uppdrag:

- Kör programmet nedan många gånger. Vad händer?
- Vilket är det minsta och största möjliga värdet på radien r ?
- Ändra så att r blir ett slumptal mellan 3 och 200.
- Rita 100 cirklar med slumpmässig radie på slumpmässig plats, som bilden visar.

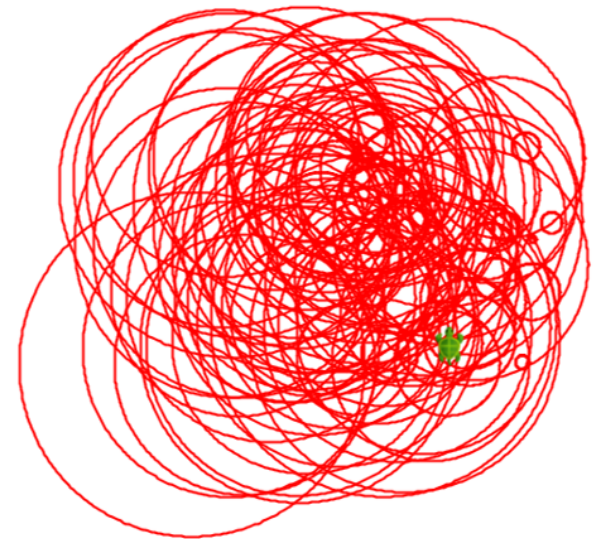
```
//värdet r blir ett slumptal mellan 10 och 89:
```

```
val r = slumptal(90) + 10
```

```
sudda; sakta(10); osynlig
```

```
skriv("Radie = " + r)
```

```
cirkel(r)
```



Blanda dina egna färger

- Med Color kan du blanda egna färger, till exempel `Color(0, 70, 0)`
- De tre parametrarna anger mängden *rött*, *grönt* och *blått*
- Du kan också lägga till en fjärde parameter som anger *genomskinligheten*
- Alla parametrar ska vara mellan 0 och 255

Uppdrag:

Prova programmet nedan. Ändra genomskinligheten.

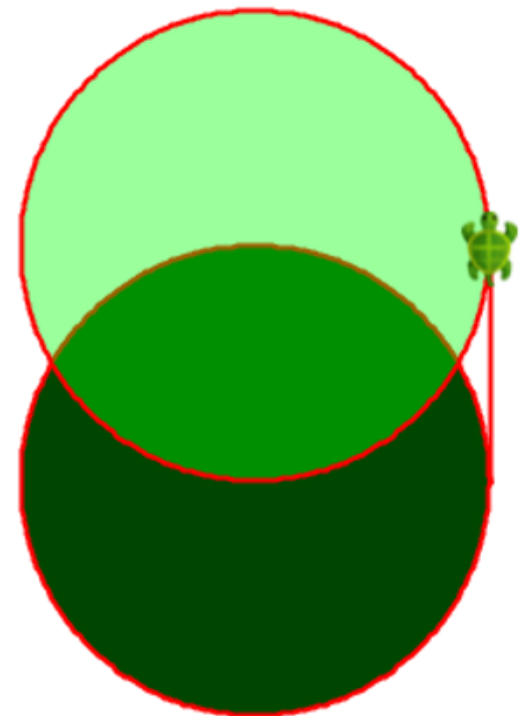
```
sudda; sakta(100)
```

```
val olivgrön = Color(0,70,0)
```

```
val pistageglass = Color(0,255,0,100)
```

```
fyll(olivgrön); cirkel(100)
```

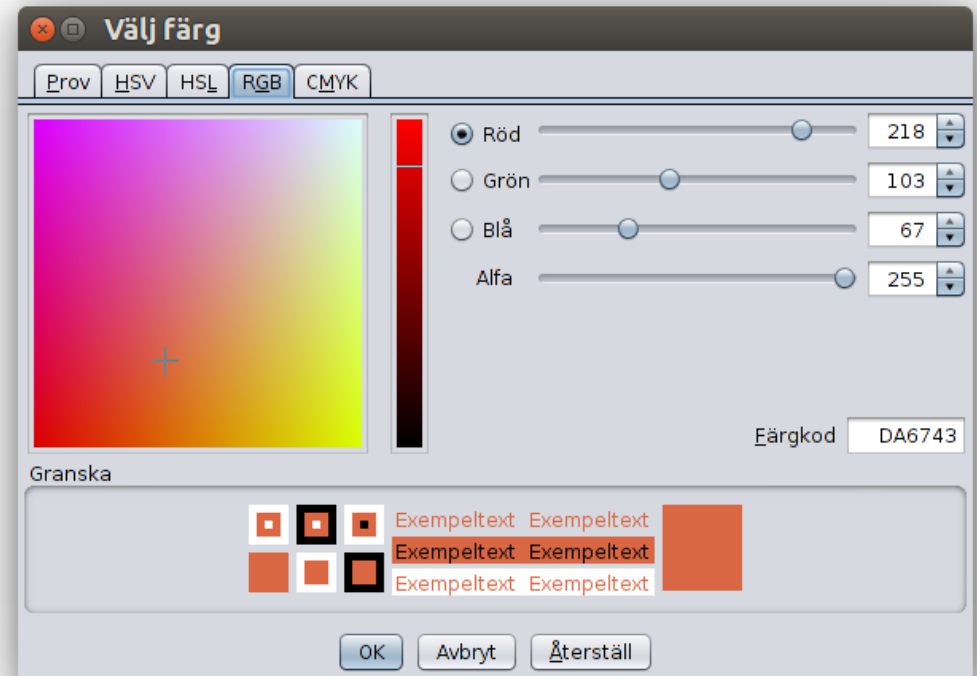
```
fyll(pistageglass); fram(100); cirkel(100)
```



Prova färgväljaren

Uppdrag:

- Högerklicka i editor-fönstret och klicka på "Välj färg".
- Om du väljer fliken **RGB** i färgväljaren kan du blanda nya RGB-färger.
- Tryck OK och titta i Utdatafönstret. Där syns de tre RGB-värdena för rött, grönt och blått.
- Du kan använda dessa värden i ditt program för att rita med din nya färg med `färg(Color(218, 153, 67))`.



Rita slumpcirkclar

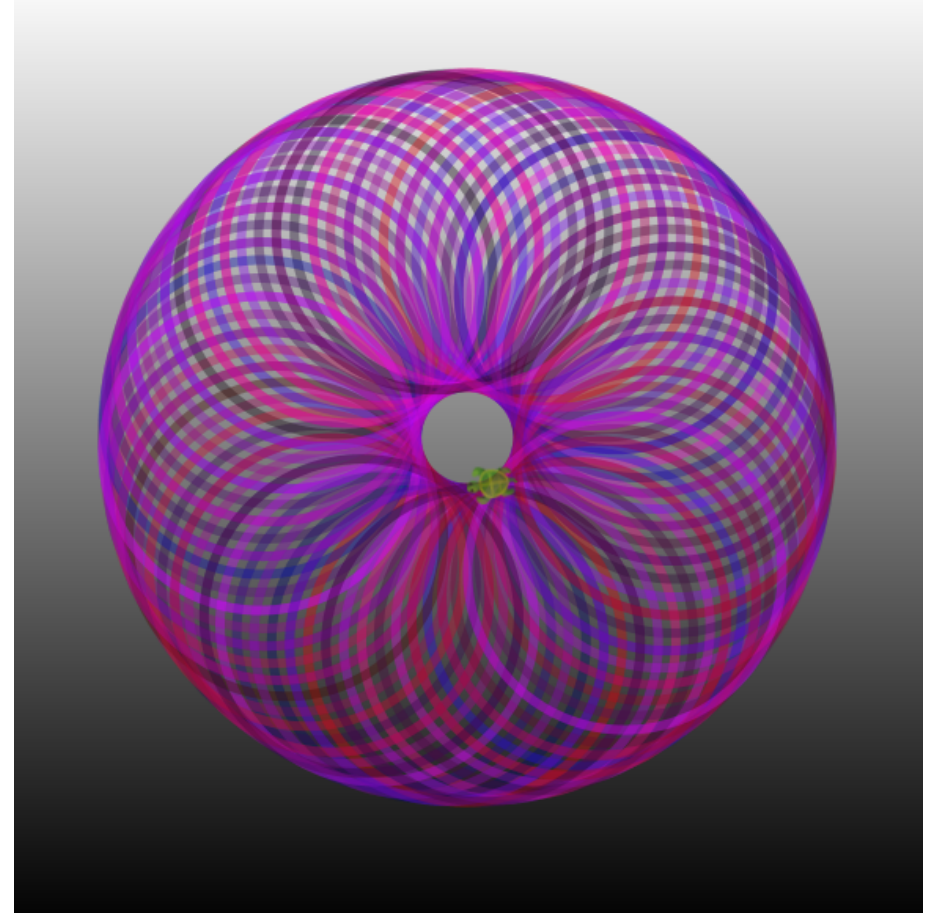
```
def slump = slumptal(256)
def slumpfärg = Color(slump,10,slump,100)

sudda; sakta(5)
bakgrund2(svart,vit)
bredd(6)

upprepa(100) {
  färg(slumpfärg)
  cirkel(100)
  hoppa(20)
  höger(35)
}
```

Uppdrag:

Prova olika slumpfärger och bakgrunder.

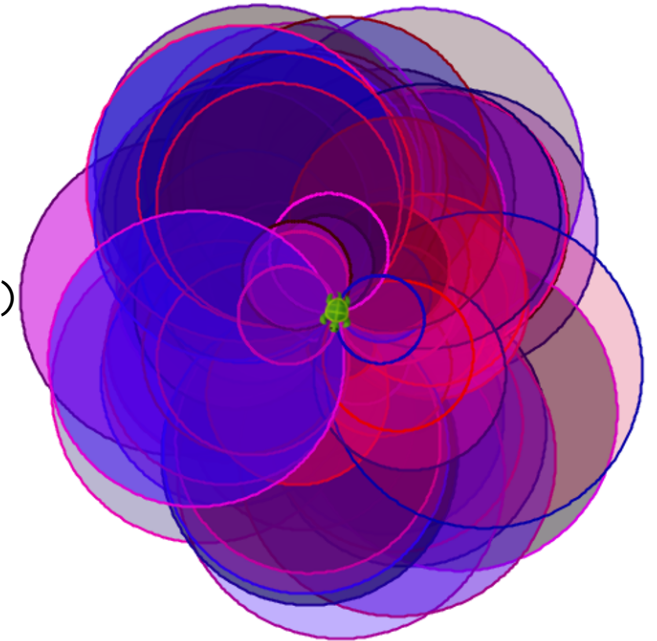


Rita en blomma

Uppdrag:

Programmet nedan ritar 100 slumpfärgade cirklar på slumpmässig plats med slumpmässig radie. Prova att ändra de olika slumptalens gränser och försök förklara vad som händer.

```
sudda(); sakta(5)
bredd(2)
upprepa(100){
  färg(Color(slumptal(256),0,slumptal(256)))
  fyll(Color(slumptal(256),0,slumptal(256),slumptal(100)+50))
  vänster(slumptal(360))
  cirkel(slumptal(30)*4+10)
}
```



Skapa en variabel med **var**

Med **var** kan koppla ett namn till ett värde.

Du får då en variabel, som kan tilldelas ett nytt värde så här:

```
var gurka = 1
```

```
gurka = 1 + 1 //först räknas 1 + 1 ut, sedan blir gurka 2
```

Uppdrag:

Prova programmet nedan. Vad skriver paddan?

```
var i = 0
```

```
sudda
```

```
upprepa(10){
```

```
  i = i + 1
```

```
  fram; skriv(i)
```

```
}
```

Tips:

- I satsen `i = i + 1` tilldelas `i` ett nytt värde som blir det *gamla* värdet av `i` plus 1

Rita många blommor

Uppdrag:

- Gör en funktion som heter `blomma`, som ritar en krona och en grön stjälk från kronans mitt med ett grönt blad.
- Rita 5 blommor bredvid varandra.

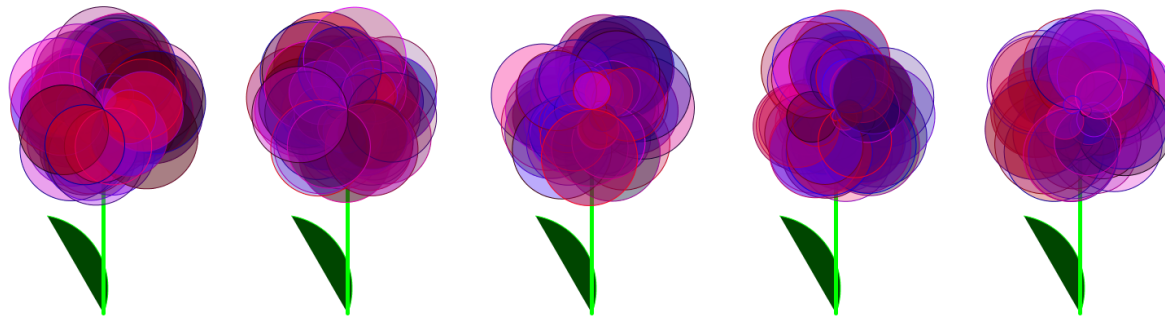
Tips:

Du kan rita blad med `båge(radie, vinkel)`.

Låt funktionen `blomma` ha två parametrar `x` och `y` och använd `hoppaTill(x,y)`

Du kan loopa 5 gånger och räkna ut platsen så här:

```
var i = 0
upprepa(5){
  blomma(600*i,0)
  i = i + 1
}
```



Byt kostym på paddan

Uppdrag:

Ladda ner mediafiler från Kojos hemsida: www.kogics.net/kojo-download#media

- Packa upp filen `scratch-media.zip` och leta rätt på hästbilden `horse1-a.png` i mappen `Media/Costumes/Animals`
- Lägg filen `horse1-a.png` i samma mapp som du har ditt program.
- Prova att byta kostym på paddan till en häst så här:

```
sudda  
kostym("horse1-a.png")  
sakta(2000)  
fram(1000)
```

Tips:

- Du kan också använda dina egna bilder av typen `.png` eller `.jpg`
- Om du vill lägga bilden i en annan mapp så kan du skriva filens sökväg, till exempel `kostym("~/Kujo/Media/Costumes/Animals/horse1-a.png")` där `~` betyder din hemkatalog.



Alternativ med **if**

Med en **if**-sats kan datorn välja mellan två olika alternativ.

sudda; osynlig

```
if (true) skriv("sant") else skriv("falskt")
```

Uppdrag:

- Ändra **true** till **false** och kolla vad paddan skriver.
- Ändra villkoret till $2 > 1$ och kolla vad paddan skriver.
- Ändra villkoret till $2 < 1$ och kolla vad paddan skriver.
- Förklara hur en **if**-sats fungerar.

Tips:

- Om villkoret efter **if** är **true** väljs det som står efter villkoret.
- Om villkoret efter **if** är **false** väljs det som står efter **else**.

Reagera på vad användaren gör

```
suddaUtdata; setOutputTextFontSize(35)
val lösenord = "gurka"
val fråga    = "Vad är lösenordet?"
val rätt     = "Kassaskåpet är öppet!"
val fel      = "Du får inte komma in!"
val svar = indata(fråga) //vänta på svar från användaren
val meddelande = if (svar == lösenord) rätt else fel
utdata(meddelande)
```

Uppdrag:

- Prova programmet och förklara vad som händer.
- Ändra lösenord, fråga och vad som skrivs ut när det blev rätt ocv fel.
- Fråga även efter användarnamn och lägg till användarnamnet i utskriften.

Gör en **while**-loop

Med en **while**-loop kan datorn upprepa satser så länge ett villkor är sant.

```
sudda; osynlig; sakta(250); suddaUtdata
```

```
var x = 200
```

```
while (x > 0) { //kolla villkoret före varje runda
```

```
    fram(x); höger
```

```
    skriv(x)
```

```
    x = x - 12
```

```
}
```

```
utdata("x är nu: " + x)
```

Uppdrag:

- Vad skrivs ut i utdatafönstret? Varför?
- Spåra programmet med den brandgula playknappen och undersök varje steg.
- Ändra minskningen av x från 12 till 20. Förklara vad som händer.

Gissa talet

```
val hemlis = slumpTal(100)+1
var svar = indata("Gissa ett tal mellan 1 och 100! ")
var fortsätt = true

while (fortsätt) {
    if (svar.toInt < hemlis)
        svar = indata(svar + " är för LITET, gissa igen!")
    else if (svar.toInt > hemlis)
        svar = indata(svar + " är för STORT, gissa igen!")
    else if (svar.toInt == hemlis)
        fortsätt = false
}
utdata(hemlis + " är RÄTT svar!")
```

Uppdrag:

Inför en variabel **var** antalFörsök = 0 och se till att utskriften på slutet blir:
Rätt svar! Du klarade det på 5 gissningar

Träna multiplikation

```
var antalRätt = 0
val startTid = System.currentTimeMillis / 1000
upprepa(12) {
    val tal1 = slumpTal(12)+1
    val tal2 = slumpTal(12)+1
    val svar = indata("Vad är " + tal1 + "*" + tal2 + "?")
    if (svar == (tal1 * tal2).toString) {
        utdata("Rätt!")
        antalRätt = antalRätt + 1
    }
    else utdata("Fel. Rätt svar är " + (tal1 * tal2))
}
val stoppTid = System.currentTimeMillis / 1000
val sek = stoppTid - startTid
utdata("Du fick " + antalRätt + " rätt på " + sek + " sekunder.")
```

Uppdrag:

Ändra så att man bara tränar 8:ans och 9:ans tabell.

Spara djur i en vektor

```
var djur = Vector("älg", "ko", "kanin", "kvalster") //variablen djur blir en vektor med 4 djur
utdata("Första djuret i vektorn är: " + djur(0)) //platserna i vektorer räknas från 0
utdata("Andra djuret i vektorn är: " + djur(1))
utdata("Det finns så här många djur: " + djur.size)
utdata("Sista djuret i vektorn är: " + djur(djur.size-1))
```

```
val s = slumptal(djur.size) //dra ett slumpal mellan 0 och antalet djur minus 1
utdata("Ett slumpmässigt djur: " + djur(s))
```

```
djur = djur :+ "kamel" //lägg till ett djur sist i vektorn
djur = "dromedar" +: djur //lägg till ett djur först i vektorn
djur = djur.updated(2, "slamkrypare") //Ändra tredje djuret (plats 2 i vektorn)
utdata("Alla djur i vektorn baklänges:")
djur.foreach{x => utdata(x.reverse)} //för alla x i vektorn: skriv ut x baklänges
```

Uppdrag:

- Vad skriver programmet i utdatafönstret? Förklara vad som händer.
- Lägg till fler djur i vektorn.

Träna glosor

```
val svenska = Vector("dator", "sköldpadda", "cirkel")
val engelska = Vector("computer", "turtle", "circle")
var antalRätt = 0
upprepa(5) {
  val s = slumptal(3)
  val glosa = svenska(s)
  val svar = indata("Vad heter " + glosa + " på engelska?")
  if (svar == engelska(s)) {
    utdata("Rätt svar!")
    antalRätt = antalRätt + 1
  } else {
    utdata("Fel svar. Rätt svar är: " + engelska(s))
  }
}
utdata("Du fick" + antalRätt + " rätt.")
```

Uppdrag:

- Lägg till fler glosor.
- Träna på glosor från engelska till svenska.
- Låt användaren välja hur många frågor innan avslut. Tips:
`val antal = indata("Ange antal: ").toInt`

Huvudstadsspelet

```
def huvudstadsspelet = {  
  println("Välkommen till Huvudstadsspelet!")  
  val stad = Map("Sverige" -> "Stockholm", "Danmark" -> "Köpenhamn", "Skåne" -> "Malmö")  
  var länderKvar = stad.keySet //keySet ger en mängd av alla nycklar i en Map  
  def slumpLand = scala.util.Random.shuffle(länderKvar.toVector).head  
  while(!länderKvar.isEmpty) {  
    val land = slumpLand  
    val svar = indata("Vad heter huvudstaden i " + land + "?")  
    utdata(s"Du skrev: $svar")  
    if (svar == stad(land)) {  
      utdata("Rätt svar! Du har " + länderKvar.size + " länder kvar!")  
      länderKvar = länderKvar - land //ta bort land ur mängden länderKvar  
    } else {  
      utdata(s"Fel svar. Huvudstaden i $land börjar på ${stad(land).take(2)}...")  
    }  
  }  
  utdata(s"TACK FÖR ATT DU KÄMPADE! (Tryck ESC)")  
}
```

```
toggleFullScreenOutput;  
setOutputBackground(black);setOutputTextColor(green); setOutputTextFontSize(30)  
upprepa(100)(utdata("")) //scrolla utdafönstret med 100 blanka rader
```

huvudstadsspelet

```
// *** UPPDRAG: (1) Lägg till fler par: land -> stad (2) Mät tid och räkna poäng.
```

Gör en timer

```
object timer {  
  def nu = System.currentTimeMillis //ger nutid i millisekunder  
  var tid = nu  
  def nollställ = { tid = nu }  
  def mät = nu - tid  
  def slumpvänta(min: Int, max: Int) = //vänta mellan min och max sekunder  
    Thread.sleep((slumptal(max-min)+min)*1000) //Thread.sleep(1000) väntar 1 sekund  
}  
  
utdata("Klicka i utdatafönstret och vänta...")  
timer.slumpvänta(3,6) //vänta mellan 3 och 6 sekunder  
timer.nollställ  
indata("Tryck Enter så snabbt du kan.")  
utdata("Reaktionstid: " + (timer.mät/1000.0) + " sekunder")
```

Uppdrag:

- Prova programmet och mät din reaktionstid. Hur snabb är du?
- Använd timer i uppdraget *Gissa talet* och lägg till utskriften:
Rätt svar! Du klarade det på 5 gissningar och 32 sekunder

Simulera ett trafikljus

```
def släckAlla = draw(penColor(gray) * fillColor(black) -> PicShape.rect(130,40))
def ljus(c: Color, h: Int) = penColor(noColor) * fillColor(c) * trans(20,h) -> PicShape.circle(15)
def tändRött = draw(ljus(red, 100))
def tändGult = draw(ljus(yellow, 65))
def tändGrönt = draw(ljus(green, 30))
def vänta(sekunder: Int) = Thread.sleep(sekunder*1000)
```

```
sudda; osynlig
while (true) { //en oändlig loop
  släckAlla
  tändRött; vänta(3)
  tändGult; vänta(1)
  släckAlla
  tändGrönt; vänta(3)
  tändGult; vänta(1)
}
```



Uppdrag:

- Hur växlar trafikljuset? Försök förklara vad som händer.
- Ändra så att trafikljuset är grönt dubbelt så länge.

Styr paddan med tangentbordet

```
sudda; sakta(0)
activateCanvas()

animate { fram(1) }

onKeyPress { k =>
  k match {
    case Kc.VK_LEFT => vänster(5)
    case Kc.VK_RIGHT => höger(5)
    case Kc.VK_SPACE => fram(5)
    case _ =>
      utdata("Annan tangent: " + k)
  }
}
```

Uppdrag:

- Skriv Kc. och tryck Ctrl+Alt+Mellanslag och kolla vad de olika tangenterna heter.
- Gör pennaUpp om man trycker pil upp
- Gör pennaNer om man trycker pil ner
- Gör färg(blå) om man trycker B
- Gör färg(röd) om man trycker R
- Öka eller minska hastigheten om man trycker + eller -

Styr paddan med musen

```
sudda; sakta(100)
activateCanvas()
```

```
var rita = true
```

```
onKeyPress { k =>
  k match {
    case Kc.VK_DOWN =>
      penDown()
      rita = true
    case Kc.VK_UP =>
      penUp()
      rita = false
    case _ =>
      utdata("Annan tangent: " + k)
  }
}
```

```
onMouseClicked { (x, y) =>
  if (rita) moveTo(x, y) else jumpTo(x, y)
}
```

Uppdrag:

- Gör fyll(svart) om man trycker på F
- Inför en variabel
`var fyllNästa = true` och i fallet att man trycker på `Kc.VK_F` gör:

```
if (fyllNästa) {
  fyll(svart)
  fyllNästa=false
} else {
  fyll(genomskinlig)
  fyllNästa=true
}
```

Gör ett ditt eget bankkonto

```
object mittKonto {  
  val nummer = 123456  
  var saldo = 0.0  
  def in(belopp: Decimaltal) = {  
    saldo = saldo + belopp  
  }  
  def ut(belopp: Decimaltal) = {  
    saldo = saldo - belopp  
  }  
  def visaSaldo() = {  
    utdata("Konto nummer: " + nummer)  
    utdata("      saldo: " + saldo)  
  }  
}
```

```
mittKonto.visaSaldo()  
mittKonto.in(100)  
mittKonto.visaSaldo()  
mittKonto.ut(10)  
mittKonto.visaSaldo()
```

Uppdrag:

- Vad är saldot efter att programmet kört klart? Förklara vad som händer.
- Gör så att det inte går att ta ut mer pengar än som finns på kontot.
- Lägg till **val** maxBelopp = 5000 och kolla så att man inte kan ta ut mer än maxBelopp åt gången.

Gör många konto med en klass

Om man vill skapa många konto behövs en klass. Med **new** skapas nya objekt. Varje objekt får eget nummer och saldo.

```
class Konto(nummer: Heltal) {  
    var saldo = 0.0  
    def in(belopp: Decimaltal) = {  
        saldo = saldo + belopp  
    }  
    def ut(belopp: Decimaltal) = {  
        saldo = saldo - belopp  
    }  
    def visaSaldo() =  
        utdata(s"Konto $nummer: $saldo")  
}  
  
val konto1 = new Konto(12345) //new skapar objekt  
val konto2 = new Konto(67890) //ännu ett objekt
```

```
konto1.in(99)  
konto2.in(88)  
konto1.ut(57)  
konto1.visaSaldo()  
konto2.visaSaldo()
```

Uppdrag:

- Vad är saldot på de olika kontona när programmet kört klart? Förklara vad som händer.
- Skapa ännu fler bankkonto-objekt och sätt in och ta ut lite pengar på dessa.
- Lägg till en klassparameter `namn: String` som ska innehålla namnet på kontoägaren när objekt skapas.
- Gör så att även `namn` skrivs ut när `visaSaldo` anropas

Prata med datorn

```
setOutputBackground(black); setOutputTextFontSize(30); setOutputTextColor(green)
utdata("Skriv intressanta svar även om frågorna är konstiga. Avsluta med 'hej då'")
def slumpa(xs: Vector[String]) = scala.util.Random.shuffle(xs).head
val ledtexter = Vector("Vad betyder", "Gillar du", "Varför behövs", "Berätta mer om")
var svar = "?"
val öppning = "Vad vill du prata om?"
var ord = Vector("navelludd", "ketchupglass", "jultomten", "örngott")
while (svar != "hej då") {
  val t = if (svar == "?") öppning
    else if (svar == "nej") "Nähä."
    else if (svar == "ja") "Jaha."
    else if (svar.length < 4) "Jasså..."
    else slumpa(ledtexter) + " " + slumpa(ord) + "?"
  svar = indata(t).toLowerCase
  ord = ord ++ svar.split(" ").toList.filter(_.length > 3)
}
utdata("Tack för pratstunden! Jag kan nu dessa ord:" + ord)
```

//Uppdrag:

// (1) Prova programmet och försök att förklara vad som händer.

// (2) När avslutas while-loopen?

// (3) Lägg till fler strängar i vektorerna ledtexter och ord

// (4) Lägg till fler bra svar på några korta ord utöver "nej" och "ja"

Modda pong-spelet

Uppdrag:

- Välj menyn Exempel > Animeringar och spel > Pong och prova spelet.
- Man styr med pil upp och pil ner, samt A och Z.
- Tryck ESC för att avbryta spelet och undersök koden.
- Ändra i koden så att bollen blir större.
- Gör spelplanen till en tennisplan, med grönt underlag, vita linjer och en gul boll.

