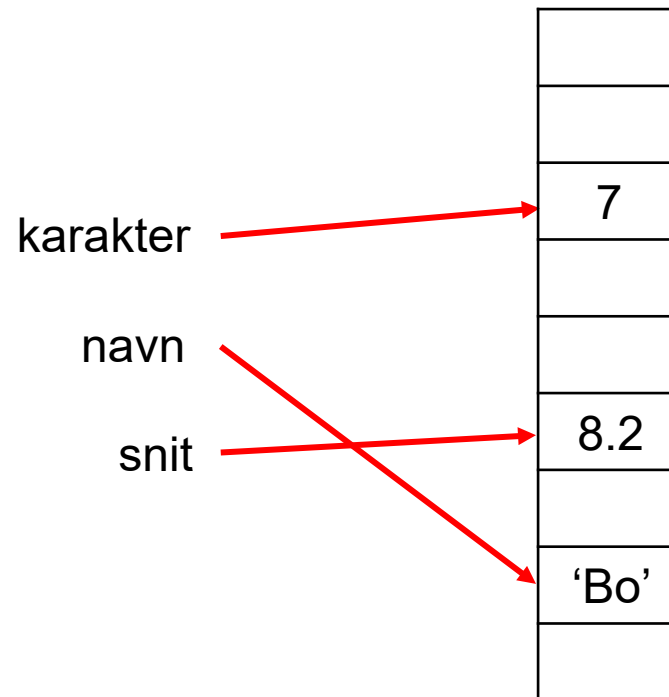


VARIABLE OG DATATYPER

Programmering E25

VARIABLE

Variable er referencer til objekter i lageret



VARIABLE

Variable er referencer til objekter i lageret

Variable skal ikke erklæres i Python

VARIABLE

Variable er referencer til objekter i lageret

Variable skal ikke erklæres i Python

alder = 27 variablen alder er automatisk et heltal (= integer)

VARIABLE

Variable er referencer til objekter i lageret

Variable skal ikke erklæres i Python

`alder = 27`

variablen `alder` er automatisk et heltal (= integer)

`navn = 'Bo'`

variablen `navn` er automatisk en streng (= string)

VARIABLE

Variable er referencer til objekter i lageret

Variable skal ikke erklæres i Python

<code>alder = 27</code>	variablen <code>alder</code> er automatisk et heltal (= integer)
<code>navn = 'Bo'</code>	variablen <code>navn</code> er automatisk en streng (= string)

Andre programmeringssprog kræver en erklæring af variable

VARIABLE

Variable er referencer til objekter i lageret

Variable skal ikke erklæres i Python

<code>alder = 27</code>	variablen <code>alder</code> er automatisk et heltal (= integer)
<code>navn = 'Bo'</code>	variablen <code>navn</code> er automatisk en streng (= string)

Andre programmeringssprog kræver en erklæring af variable

Fx Java

```
int alder = 27  
String navn = 'Bo'
```

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes af

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes af

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Der gælder, at

det første tegn i navnet må ikke være et tal

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes af

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Der gælder, at

det første tegn i navnet må ikke være et tal

der er forskel på store og små bogstaver (= casesensitive)

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes af

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Der gælder, at

det første tegn i navnet må ikke være et tal

der er forskel på store og små bogstaver (= casesensitive)

navnet må ikke være et reserveret nøgleord

if, True, while, and, return, for, ...

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle navn \rangle ::= \langle tegn \rangle (\langle tegn \rangle | \langle tal \rangle)^*$

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$ indikerer en enhed, der skal defineres

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$ indikerer en enhed, der skal defineres
ovenfor bliver *navn* defineret, mens *tegn* og *tal* defineres andetsteds

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$ indikerer en enhed, der skal defineres

ovenfor bliver *navn* defineret, mens *tegn* og *tal* defineres andetsteds

$::=$ betyder, at venstre side defineres ved højre side

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$ indikerer en enhed, der skal defineres
ovenfor bliver *navn* defineret, mens *tegn* og *tal* defineres andetsteds
 $::=$ betyder, at venstresiden defineres ved højresiden
 $|$ den lodrette streg betyder 'eller'

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$	indikerer en enhed, der skal defineres
	ovenfor bliver <i>navn</i> defineret, mens <i>tegn</i> og <i>tal</i> defineres andetsteds
$::=$	betyder, at venstresiden defineres ved højresiden
$ $	den lodrette streg betyder 'eller'
$(\dots)^*$	det i parentes an vendes 0, 1, 2... gange

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$	indikerer en enhed, der skal defineres
	ovenfor bliver <i>navn</i> defineret, mens <i>tegn</i> og <i>tal</i> defineres andetsteds
$::=$	betyder, at venstresiden defineres ved højresiden
$ $	den lodrette streg betyder 'eller'
$(\dots)^*$	det i parentes an vendes 0, 1, 2... gange
$(\dots)^+$	det i parentes an vendes mindst 1 gang

BACKUS NAUR FORM (BNF)

$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal*, hvor antallet også kan være nul

$\langle \dots \rangle$	indikerer en enhed, der skal defineres ovenfor bliver <i>navn</i> defineret, mens <i>tegn</i> og <i>tal</i> defineres andetsteds
$::=$	betyder, at venstresiden defineres ved højresiden
$ $	den lodrette streg betyder 'eller'
$(\dots)^*$	det i parentes an vendes 0, 1, 2... gange
$(\dots)^+$	det i parentes an vendes mindst 1 gang
$(\dots)^?$	det i parentes an vendes 0 eller 1 gang

BACKUS NAUR FORM (BNF)

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

BACKUS NAUR FORM (BNF)

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

$$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$$

BACKUS NAUR FORM (BNF)

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

$$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$$
$$\langle \textit{tegn} \rangle ::= \langle A-Z \rangle | \langle a-z \rangle | _$$

BACKUS NAUR FORM (BNF)

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

$$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$$
$$\langle \textit{tegn} \rangle ::= \langle A-Z \rangle | \langle a-z \rangle | _$$
$$\langle A-Z \rangle ::= A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z$$

BACKUS NAUR FORM (BNF)

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

$$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$$
$$\langle \textit{tegn} \rangle ::= \langle A-Z \rangle | \langle a-z \rangle | _$$
$$\langle A-Z \rangle ::= A|B|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L|M|N|O|P|Q|R|S|T|U|V|W|X|Y|Z$$
$$\langle a-z \rangle ::= a|b|c|d|e|f|g|h|i|j|k|l|m|n|o|p|q|r|s|t|u|v|w|x|y|z$$

BACKUS NAUR FORM (BNF)

navn er defineret som *tegn* efterfulgt et antal *tegn* eller *tal* , hvor antallet også kan være nul

$$\langle \textit{navn} \rangle ::= \langle \textit{tegn} \rangle (\langle \textit{tegn} \rangle | \langle \textit{tal} \rangle)^*$$
$$\langle \textit{tegn} \rangle ::= \langle A-Z \rangle | \langle a-z \rangle | _$$
$$\langle A-Z \rangle ::= A|B|C|D|E|F|G|H|I|J|K|L|M|N|O|P|Q|R|S|T|U|V|W|X|Y|Z$$
$$\langle a-z \rangle ::= a|b|c|d|e|f|g|h|i|j|k|l|m|n|o|p|q|r|s|t|u|v|w|x|y|z$$
$$\langle \textit{tal} \rangle ::= 0|1|2|3|4|5|6|7|8|9$$

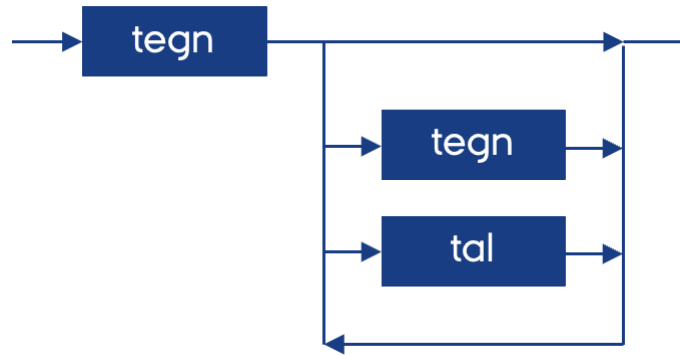
SYNTAKSDIAGRAM

navn er defineret som **tegn** efterfulgt et antal **tegn** eller **tal**, hvor antallet også kan være nul

SYNTAKSDIAGRAM

navn er defineret som **tegn** efterfulgt et antal **tegn** eller **tal**, hvor antallet også kan være nul

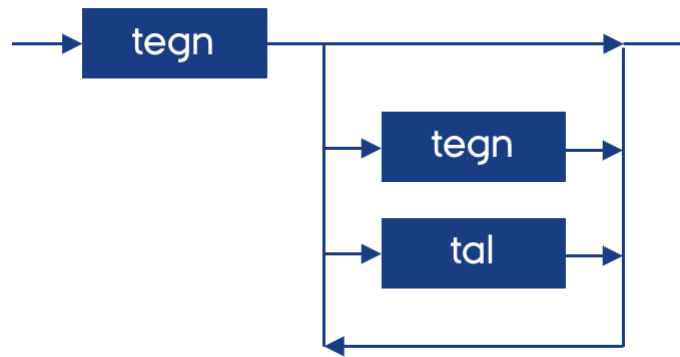
navn



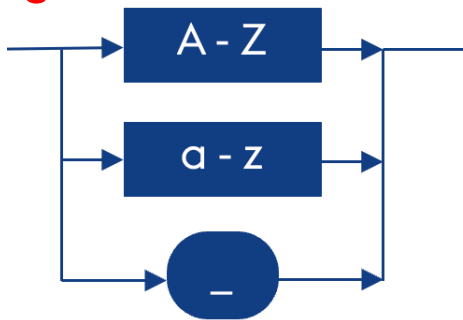
SYNTAKSDIAGRAM

navn er defineret som **tegn** efterfulgt et antal **tegn** eller **tal**, hvor antallet også kan være nul

navn



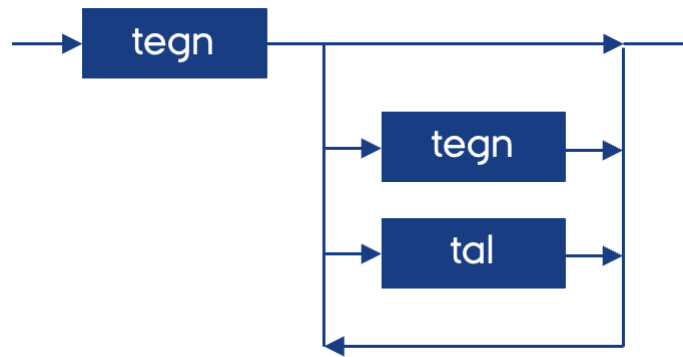
tegn



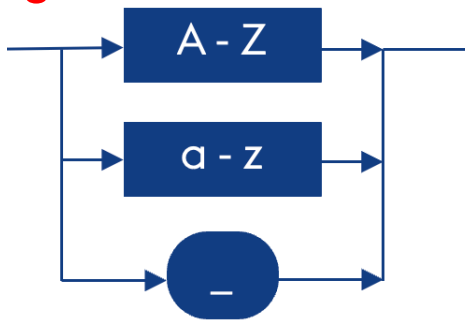
SYNTAKSDIAGRAM

navn er defineret som **tegn** efterfulgt et antal **tegn** eller **tal**, hvor antallet også kan være nul

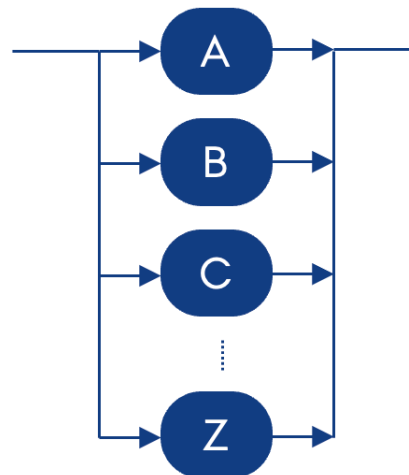
navn



tegn



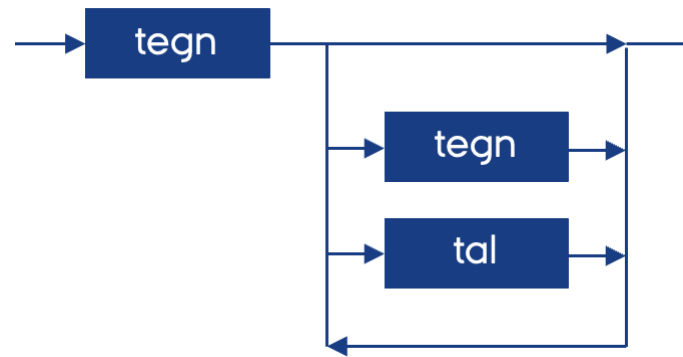
A - Z



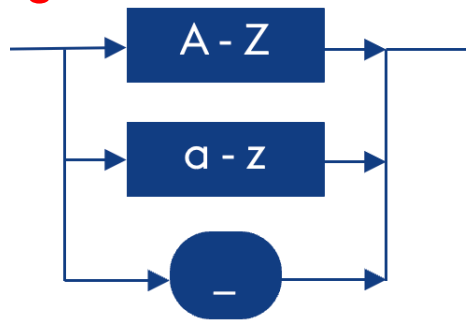
SYNTAKSDIAGRAM

navn er defineret som **tegn** efterfulgt et antal **tegn** eller **tal**, hvor antallet også kan være nul

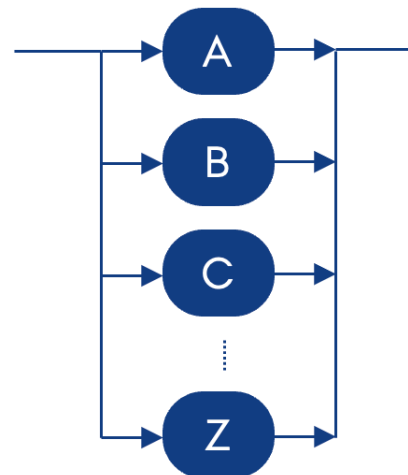
navn



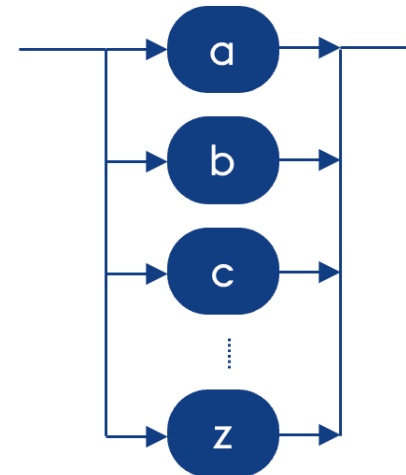
tegn



A - Z



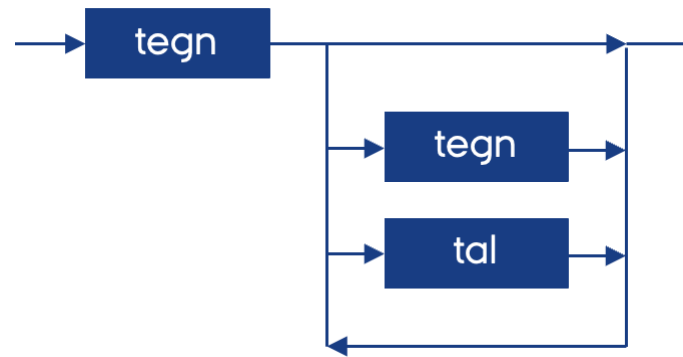
a - z



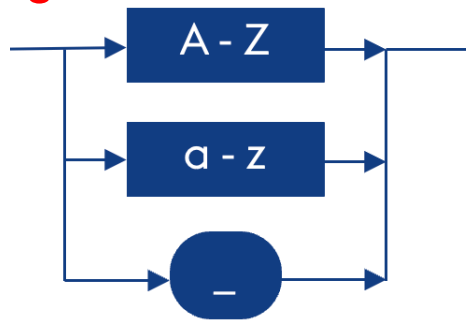
SYNTAKSDIAGRAM

navn er defineret som **tegn** efterfulgt et antal **tegn** eller **tal**, hvor antallet også kan være nul

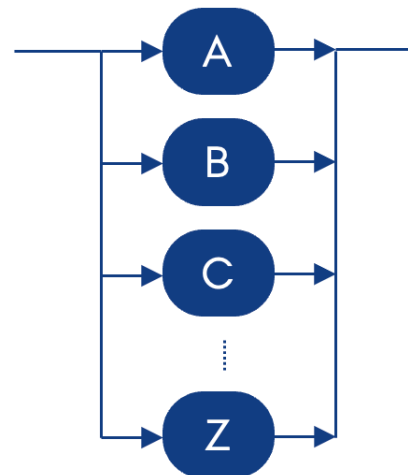
navn



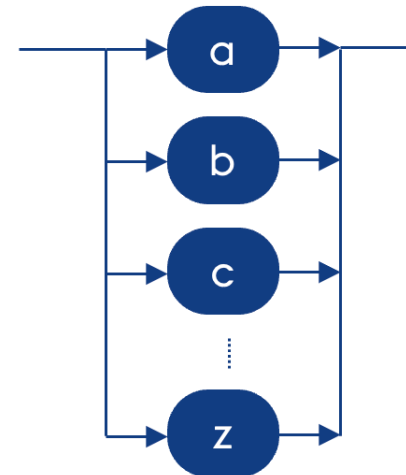
tegn



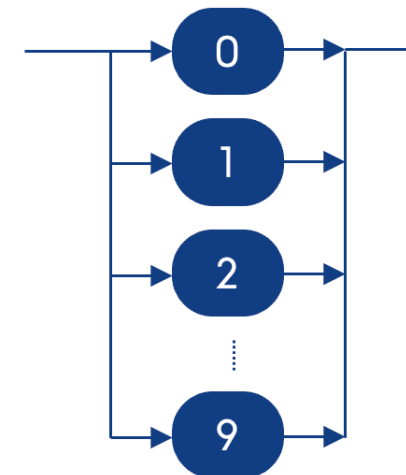
A - Z



a - z



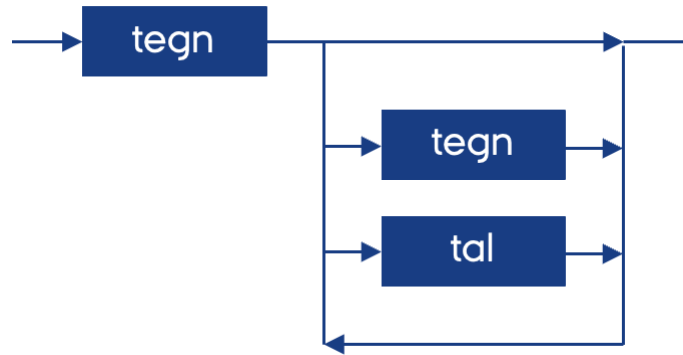
tal



SYNTAKSDIAGRAM

Hvilke af følgende er tilladte variabelnavne?

navn



a) mine points

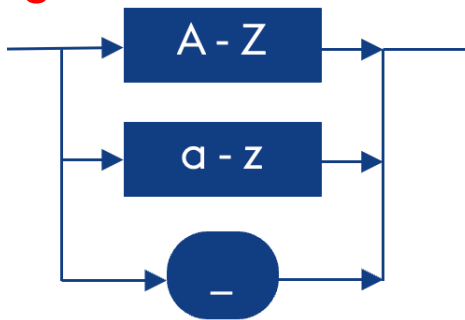
b) F16

c) _

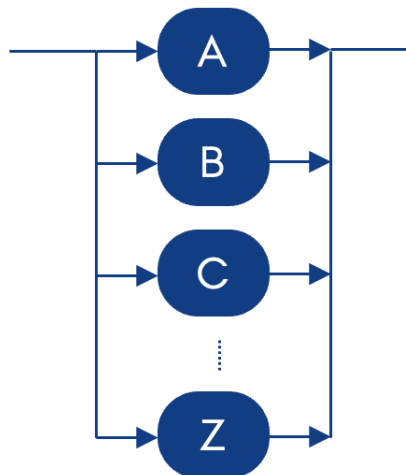
d) is

e) print

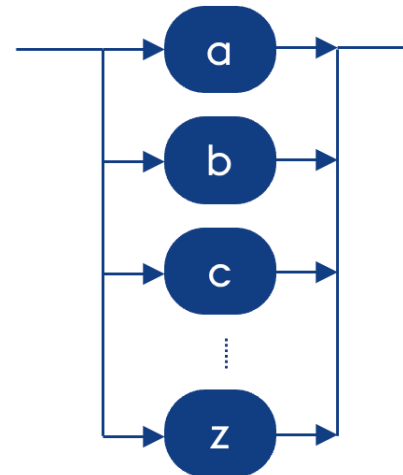
tegn



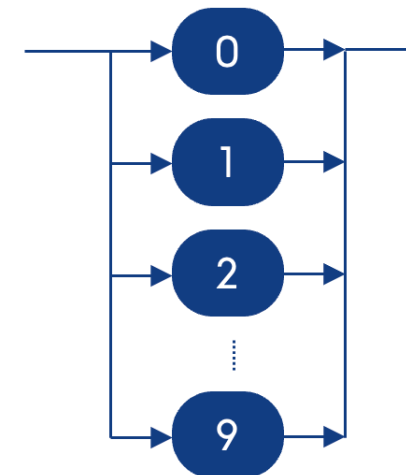
A - Z



a - z



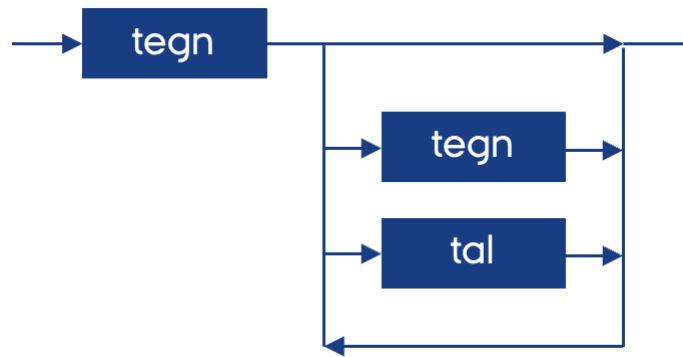
tal



SYNTAKSDIAGRAM

Hvilke af følgende er tilladte variabelnavne?

navn



a) mine points

ikke ok

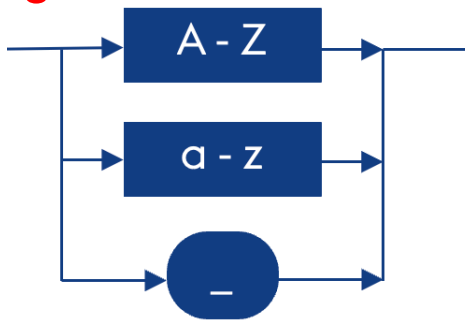
b) F16

c) _

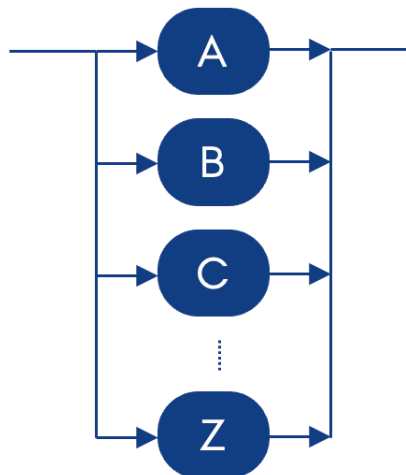
d) is

e) print

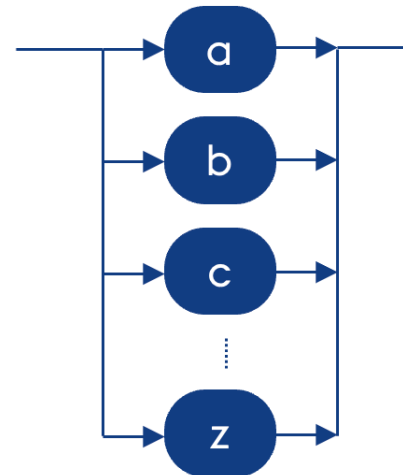
tegn



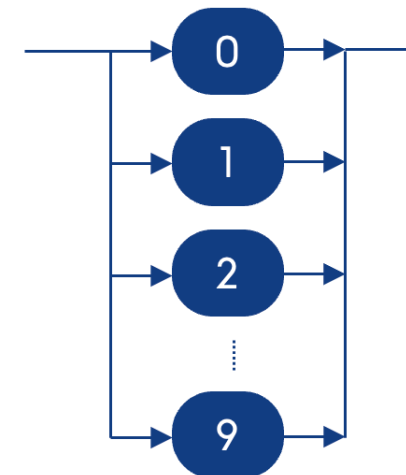
A - Z



a - z



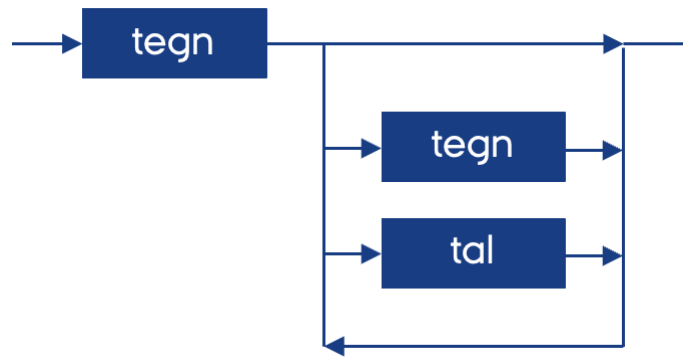
tal



SYNTAKSDIAGRAM

Hvilke af følgende er tilladte variabelnavne?

navn



a) mine points

ikke ok

b) F16

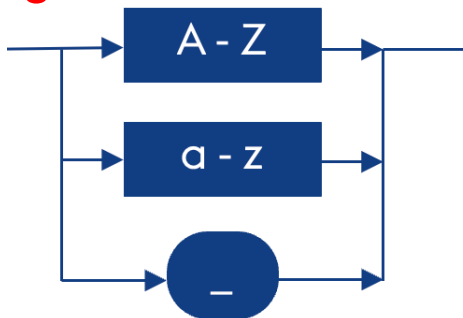
ok

c) _

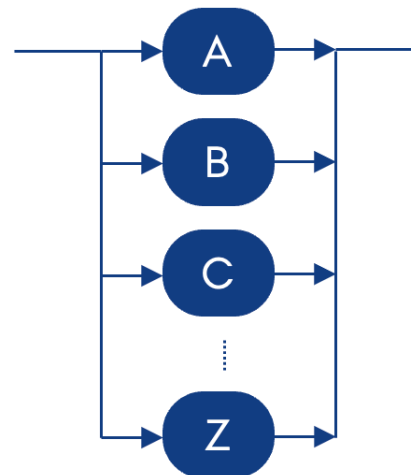
d) is

e) print

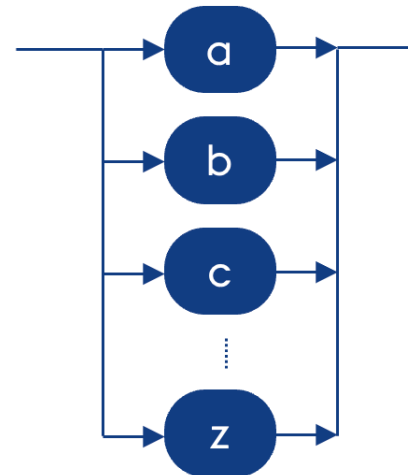
tegn



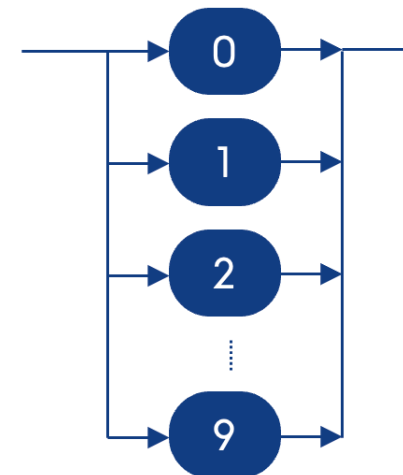
A - Z



a - z



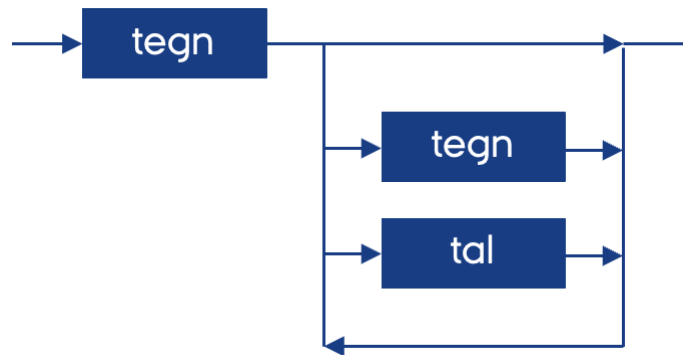
tal



SYNTAKSDIAGRAM

Hvilke af følgende er tilladte variabelnavne?

navn



a) mine points

ikke ok

b) F16

ok

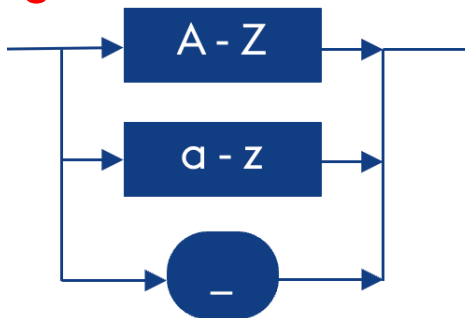
c) _

ok

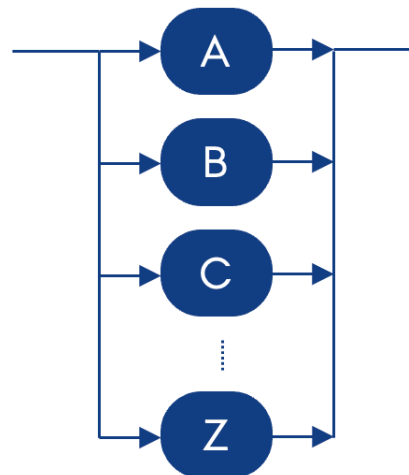
d) is

e) print

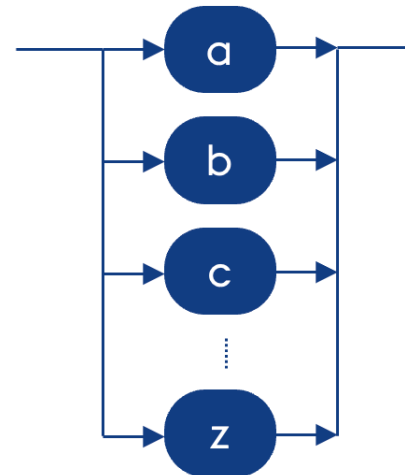
tegn



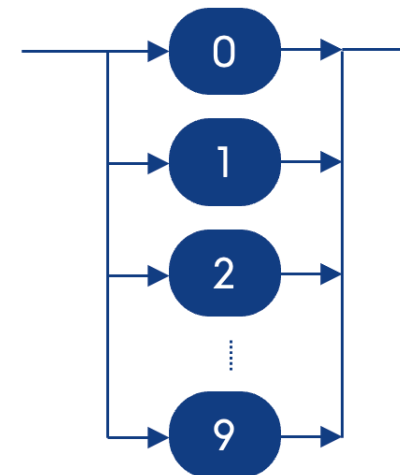
A - Z



a - z



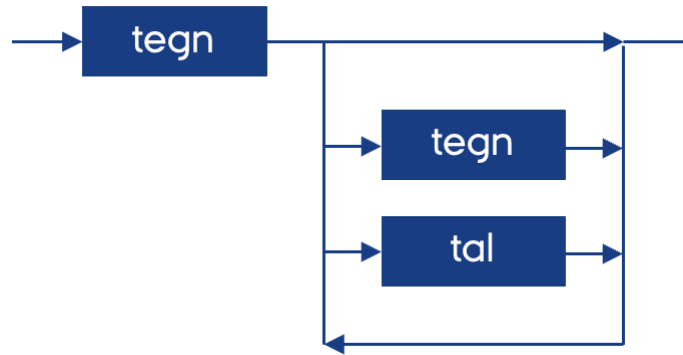
tal



SYNTAKSDIAGRAM

Hvilke af følgende er tilladte variabelnavne?

navn



a) mine points

ikke ok

b) F16

ok

c) _

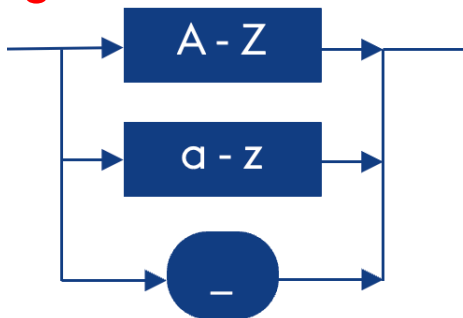
ok

d) is

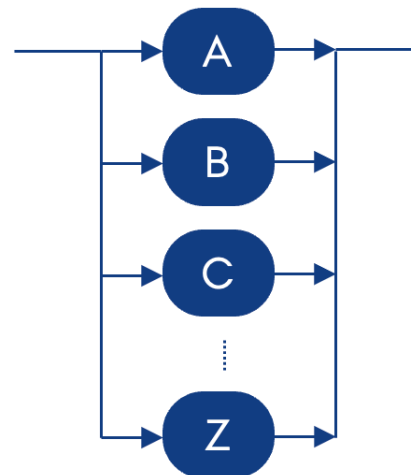
ikke ok

e) print

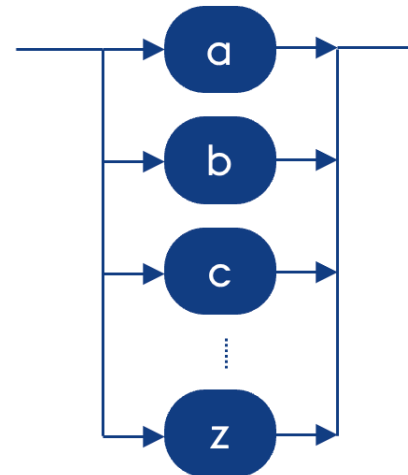
tegn



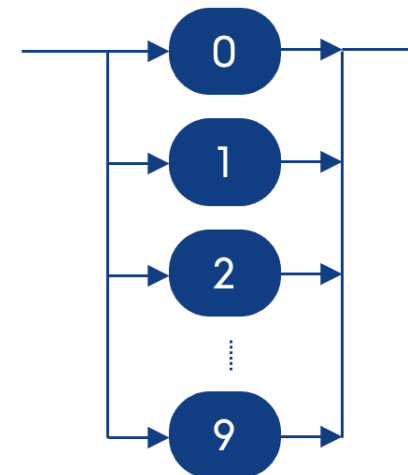
A - Z



a - z



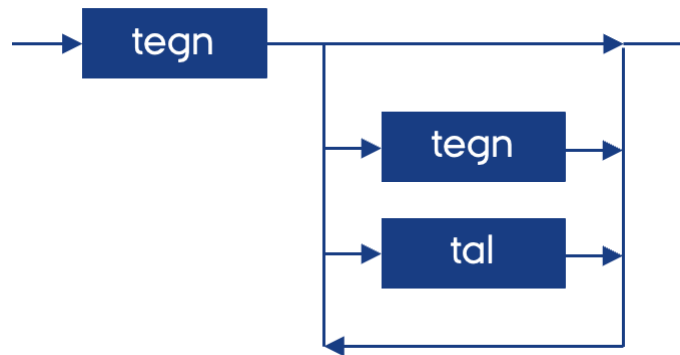
tal



SYNTAKSDIAGRAM

Hvilke af følgende er tilladte variabelnavne?

navn



a) mine points

ikke ok

b) F16

ok

c) _

ok

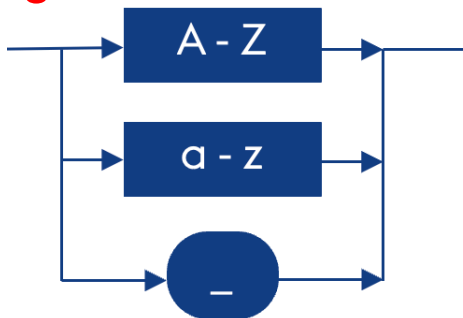
d) is

ikke ok

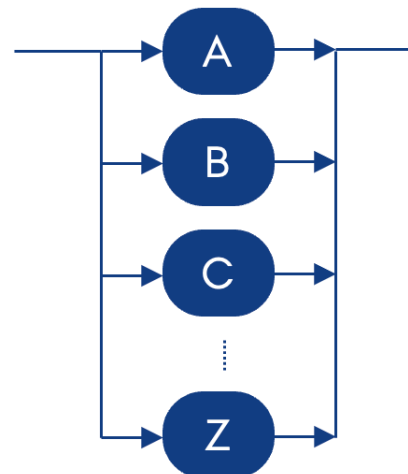
e) print

ok

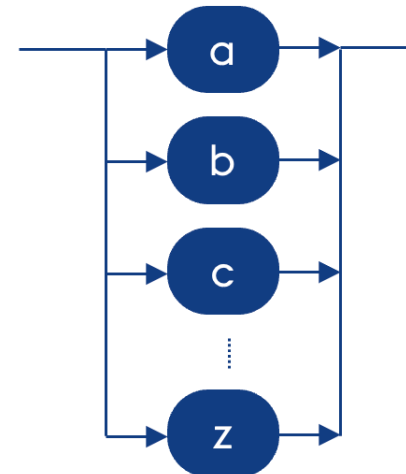
tegn



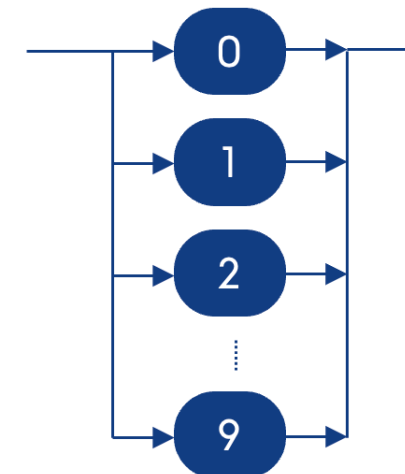
A - Z



a - z



tal



VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen

alder = 27 og ikke så gerne x = 27

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen

alder = 27 og ikke så gerne x = 27

antalLangeOrd = 12

Camel Case

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen
alder = 27 og ikke så gerne x = 27

antalLangeOrd = 12

AntalLangeOrd = 12

Camel Case

Pascal Case

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen
alder = 27 og ikke så gerne x = 27

antalLangeOrd = 12

AntalLangeOrd = 12

antal_lange_ord = 12

Camel Case

Pascal Case

Snake Case

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen
alder = 27 og ikke så gerne x = 27

antalLangeOrd = 12

AntalLangeOrd = 12

antal_lange_ord = 12

antal lange ord = 12

Camel Case

Pascal Case

Snake Case

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen
alder = 27 og ikke så gerne x = 27

antalLangeOrd = 12

AntalLangeOrd = 12

antal_lange_ord = 12

~~antal lange ord = 12~~

Camel Case

Pascal Case

Snake Case

VARIABLE

Variabelnavne skal sammensættes

bogstaver	A, B, C, ... Z, a, b, c, ...z
tal	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
underscore	_

Variabelnavne bør vælges, så de fortæller noget om variabelen
alder = 27 og ikke så gerne x = 27

antalLangeOrd = 12

AntalLangeOrd = 12

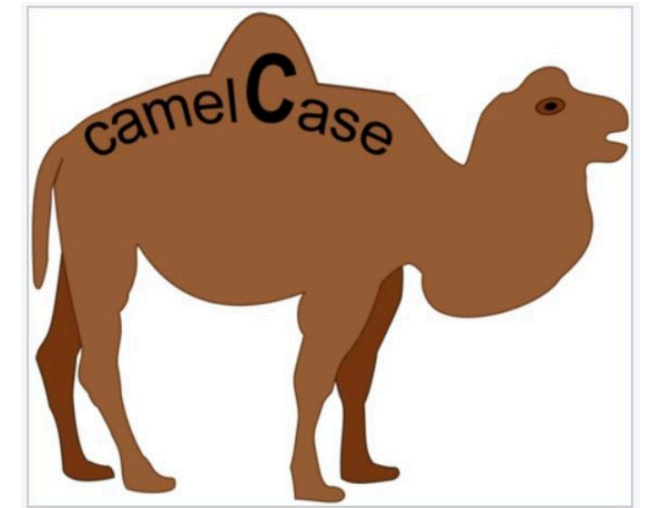
antal_lange_ord = 12

~~antal lange ord = 12~~

Camel Case

Pascal Case

Snake Case



DATATYPE

Python har nogle indbyggede datatyper –de vigtigste er

Integer

Float

String

Boolean

List

Tuple

Dictionary

Set

DATATYPE

Python har nogle indbyggede datatyper –de vigtigste er

Integer

Float

String

Boolean

List

Tuple

Dictionary

Set

DATATYPE

Python har nogle indbyggede datatyper – de vigtigste er

Integer

Float

String

Boolean

List

Tuple

Dictionary

Set

Samlinger (= Collections)

DATATYPER

Tal

DATATYPER

Tal

Integer er heltal

score = 5

pris = 710

DATATYPER

Tal

Integer er heltal

score = 5

pris = 710

datatypen er int

DATATYPER

Tal

Integer er heltal

score = 5

pris = 710

datatypen er int

Float er decimaltal og/eller tal med videnskabelig notation

moms = 0.25

mol = 6.022e23

$6.022 \cdot 10^{23}$

DATATYPER

Tal

Integer er heltal

score = 5

pris = 710

datatypen er int

Float er decimaltal og/eller tal med videnskabelig notation

moms = 0.25

mol = 6.022e23

$6.022 \cdot 10^{23}$

datatypen er float

DATATYPER

Tal

Integer er heltal

score = 5

pris = 710

datatypen er int

Float er decimaltal og/eller tal med videnskabelig notation

moms = 0.25

mol = 6.022e23

$6.022 \cdot 10^{23}$

datatypen er float

Der kan regnes med integers og floats på sædvanlig vis

+, -, *, / osv

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

datatypen er str

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

CPR = '010101 - 1234'

eller navn = "Peter Andersen"

datatypen er str

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

eller navn = "Peter Andersen"

datatypen er str

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

eller navn = "Peter Andersen"

datatypen er str

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

tomStreng = ''

eller navn = "Peter Andersen"

datatypen er str

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

tomStreng = ''

datatypen er str

Addition + er muligt med strenge (=concatenation)

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

tomStreng = ''

datatypen er str

Addition + er muligt med strenge (=concatenation)

'Fod'+ 'bold' er lig med 'Fodbold'

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

tomStreng = ''

datatypen er str

Addition + er muligt med strenge (=concatenation)

'Fod'+ 'bold' er lig med 'Fodbold'

regnr+ ' 12345678' er lig med '1257 12345678'

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

tomStreng = ''

datatypen er str

Addition + er muligt med strenge (=concatenation)

'Fod'+ 'bold' er lig med 'Fodbold'

regnr+ ' 12345678' er lig med '1257 12345678'

Multiplikation *

DATATYPER

Strings er strenge af tegn

navn = 'Peter Andersen'

eller navn = "Peter Andersen"

CPR = '010101 - 1234'

password = 'gaetterdualdrig'

regnr = '1257'

tomStreng = ''

datatypen er str

Addition + er muligt med strenge (=concatenation)

'Fod'+ 'bold' er lig med 'Fodbold'

regnr+ ' 12345678' er lig med '1257 12345678'

Multiplikation *

3* 'Ha' er lig med 'HaHaHa'

DATATYPER

Booleans (= sandhedsværdier)

DATATYPER

Booleans (= sandhedsværdier)

Boolean er True eller False

$5 < 7$ er True

$2 == 9/3$ er False

DATATYPER

Booleans (= sandhedsværdier)

Boolean er True eller False

$5 < 7$ er True

$2 == 9/3$ er False

datatypen er bool

DATATYPE

Opsamling

Integer

Float

String

Boolean

DATATYPE

Opsamling

Integer datatypen er int

Float

String

Boolean

DATATYPE

Opsamling

Integer datatypen er int karakter = 7

Float

String

Boolean

DATATYPE

Opsamling

Integer datatypen er int karakter = 7

Float datatypen er float

String

Boolean

DATATYPE

Opsamling

Integer datatypen er int karakter = 7

Float datatypen er float gennemsnit = 8.2

String

Boolean

DATATYPER

Opsamling

Integer	datatypen er int	karakter = 7
Float	datatypen er float	gennemsnit = 8.2
String	datatypen er str	
Boolean		

DATATYPER

Opsamling

Integer	datatypen er int	karakter = 7
Float	datatypen er float	gennemsnit = 8.2
String	datatypen er str	vurdering = 'bestået'
Boolean		

DATATYPER

Opsamling

Integer	datatypen er int	karakter = 7
Float	datatypen er float	gennemsnit = 8.2
String	datatypen er str	vurdering = 'bestået'
Boolean	datatypen er bool	

DATATYPER

Opsamling

Integer	datatypen er int	karakter = 7
Float	datatypen er float	gennemsnit = 8.2
String	datatypen er str	vurdering = 'bestået'
Boolean	datatypen er bool	optaget = snit > 7.4

OPERATORER

Aritmetik

+

-

*

/

%

**

//

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += - = *= /= %= **= // =

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += - = *= /= %= **= // =

antal = 3

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += - = *= /= %= **= // =

antal = 3

points += 1 er det samme som points = points + 1

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += - = *= /= %= **= // =

Sammenligning

== != < > <= >=

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += - = *= /= %= **= //=

Sammenligning

== != < > <= >=

antal == 5 undersøger, om variablen antal har værdien 5

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += -= *= /= %= **= // =

Sammenligning

== != < > <= >=

antal == 5 undersøger, om variablen antal har værdien 5

tal != 0 undersøger, om variablen tal har en anden værdi end 0

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += -= *= /= %= **= //

Sammenligning

== != < > <= >=

Logik

and or not

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += -= *= /= %= **= //

Sammenligning

== != < > <= >=

Logik

and or not

p	q	p and q
True	True	True
True	False	False
False	True	False
False	False	False

OPERATORER



Aritmetik + - * / % ** //

Tildeling = += -= *= /= %= **= //

Sammenligning == != < > <= >=

Logik and or not

p	q	p and q
True	True	True
True	False	False
False	True	False
False	False	False

p	q	p or q
True	True	True
True	False	True
False	True	True
False	False	False

OPERATORER



Aritmetik + - * / % ** //

Tildeling = += -= *= /= %= **= //

Sammenligning == != < > <= >=

Logik and or not

p	q	p and q
True	True	True
True	False	False
False	True	False
False	False	False

p	q	p or q
True	True	True
True	False	True
False	True	True
False	False	False

p	not p
True	False
False	True

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += -= *= /= %= **= //

Sammenligning

== != < > <= >=

Logik

and or not

Identitet

is is not

OPERATORER

Aritmetik

+ - * / % ** //

Tildeling

= += -= *= /= %= **= // =

Sammenligning

== != < > <= >=

Logik

and or not

Identitet

is is not

Medlemskab

in not in