
ÖVNINGSUPPGIFTER

Funktioner

1. *arrayCheck Funktion*

Givet en lista av heltal, returnera True om sekvensen av siffrorna 1, 2, 3 förekommer någonstans i listan.

Exempel:

```
arrayCheck([1, 1, 2, 3, 1]) -> True
```

```
arrayCheck([1, 1, 2, 4, 1]) -> False
```

```
arrayCheck([1, 1, 2, 1, 2, 3]) -> True
```

2. *stringBits Funktion*

Givet en sträng, returnera en ny sträng skapad av varannan bokstav, med början från den första bokstaven.

Exempel:

```
stringBits('Hello') -> 'Hlo'
```

```
stringBits('Hi') -> 'H'
```

```
stringBits('Heeololeo') -> 'Hello'
```

3. *doubleChar Funktion:*

Givet en sträng, returnera en sträng där varje bokstav i originalsträngen förekommer två gånger.

Exempel:

```
doubleChar('The') -> 'TThhee'
```

```
doubleChar('AAbb') -> 'AAAAAbbbb'
```

```
doubleChar('Hi-There') -> 'HHii--TThheerree'
```

4. *count_evens* Funktion:

Returnera antalet jämna heltal i den givna listan.

Exempel:

```
count_evens([2, 1, 2, 3, 4]) -> 3
```

```
count_evens([2, 2, 0]) -> 3
```

```
count_evens([1, 3, 5]) -> 0
```

5. *Spel*

Ni ska göra ett enkelt spel i kommandoraden som kombinerar vad ni har lärt er hittills om Python.

Spelet går ut på följande:

1. Datorn tänker på ett tresiffrigt nummer som inte har några upprepande siffror.
2. Du ska sedan gissa ett tresiffrigt nummer.
3. Datorn kommer då att ge tillbaka ledtrådar. De möjliga ledtrådarna är:

- "Close": Du har gissat ett korrekt nummer men det är i fel position.

- "Match": Du har gissat ett korrekt nummer på rätt position.

- "Nope": Du har inte gissat någon av siffrorna rätt.

4. Baserat på dessa ledtrådar kommer du att gissa igen tills du bryter koden med en perfekt gissning!

Användbara ledtrådar:

```
import random
```

```
digits = list(range(10))
```

```
random.shuffle(digits)
```

```
print(digits[:3])
```

```
guess = input("Vad är din gissning? ")
```

```
print(guess)
```

Tänk på hur du ska jämföra inmatningen med det slumpmässiga numret. Vilket format ska de vara i? Kanske någon form av sekvens?