

Lektion 3:

Emner til lektion 3

Spørgsmål til – og opsamling på emnerne i kap 1.1 – 1.7.
Intro til programmering i Python.

Forberedelse til lektion 3

Sørg for at have styr på stoffet i kapitel 1, afsnittene 1.1 – 1.7 (undtaget 1.3 og Representing Images og Sound fra 1.4).

Sørg for at have Thonny Python eller lignende installeret

- Orienter jer på web-siden https://en.wikibooks.org/wiki/Non-Programmer%27s_Tutorial_for_Python_3/Hello,_World
- Afprøv nogle af de simple Python programmer.

Gennemlæs kap 1.8 og afprøv eksemplerne i Python. Bemærk hvordan unicode for valuta-symbolerne benyttes på side 86 - 88.

- Opgave: Find unicode'erne for de danske bogstaver 'Æ', 'æ', 'Ø', 'ø', 'Å' og 'å' på <http://www.unicode.org/charts>
- Løs Q&E side 90-91

Afsnit 1.9 og 1.10 er ikke pensum

Opgaver til løsning i instruktortimerne 12:15 – 14:00:

Floating Point:

- Opgaverne 36, 37 og 38 side 105.

Løses i Python sammen med dem du sidder i nærheden af:

- Opgave 55 (tip: <https://www.google.com/search?q=usd+to+gbp>)
- Opgave 56-57
- Opgave 58 diskuteres med dem du sidder i nærheden af.

Løses i Python på egen hånd i kode:

- Opgaverne. 59.
- Opgave 61, løses for fejl i kode.

Ekstra:

- Følg guiden https://en.wikibooks.org/wiki/Non-Programmer%27s_Tutorial_for_Python_3/Hello,_World

Emner til næste lektion (Lektion 04, 20/9)

Læs kapitel 2.1-2.3, så der opnås forståelse for hvordan den simplificerede CPU og dens instruktionssæt (machine language of Appendix C) fungerer.

Betydningerne af de begreber i teksten, som er skrevet med fed skrift, skal kendes.

Studer kapitel 2.4 meget grundigt, inklusive Q&E side 134. De bitvise operationer skal kendes i detaljer.