

```
class Person:
    def __init__(self, navn: str, alder: int, køn: str):
        self.navn = navn
        self.alder = alder
        self.køn = køn

    def __str__(self):
        return f"Navn: {self.navn}, Alder: {self.alder}, Køn: {self.køn}"
```

```
def beregn_pris(self, produkt_type, pris):
    if produkt_type == "bog":
        return pris * 0.9
    elif produkt_type == "elektronik":
        return pris * 0.85
    elif produkt_type == "tøj":
        return pris * 0.8
    return pris
```

```
class Fugl:
    def __init__(self, navn):
        self.navn = navn

#
class FlyveFugl(Fugl):
    #
    def flyv(self):
        print(f"{self.navn} flyver")

#
class IkkeFlyveFugl(Fugl):
    #
    def løb(self):
        print(f"{self.navn} løber")
```

1
1
1
1
1
1
1

```

class Hund:
    def __init__(self, navn, race, alder=1):
        #
        self.navn = navn
        self.race = race
        self.alder = alder
        self.sulten = True
        self.energi = 100

    def gø(self):
        #
        if self.energi > 20:
            print(f"{self.navn} siger: Vov vov!")
            self.energi -= 5
        else:
            print(f"{self.navn} er for træt til at gø...")

    def spis(self, mængde):
        #
        self.sulten = False
        self.energi += mængde * 10
        if self.energi > 100:
            self.energi = 100
        print(f"{self.navn} spiste {mængde} skåle mad!")

    def løb(self, minutter):
        #
        energi_forbrug = minutter * 3
        if self.energi >= energi_forbrug:
            self.energi -= energi_forbrug
            print(f"{self.navn} løb i {minutter} minutter!")
        else:
            print(f"{self.navn} er for træt til at løbe.")

```