Smidig IT-2

Løsningsforslag

Runde 1

1.1 Grunnleggende programmering.

1.1.1

Skriv et program som regner ut hvor mye vekslepenger kunden skal ha tilbake når

```
pris = 6/3
betalt = 1000

1  pris = 673
2  betalt = 1000
3  vekslepenger = betalt - pris
4  print(vekslepenger) # 327
```

1.1.2

Skriv et program som regner ut volumet av en sylinder i liter (dm³) når målene er oppgitt i cm

```
diameter = 10  # cm
høyde = 15  # cm
```

```
diameter = 10
                                   # cm
2
            = 15
   høyde
                                   # cm
            = diameter/2
   radius
   grunnflate = 3.14 * radius ** 2
   volum = grunnflate * høyde
                                   # kubikk cm
             = volum / 1000
                                   # kubikk dm eller liter
   volum
   print(volum)
                                   # 1.1775
```

1.1.3

Utforsk programmet nedenfor ved å skrive inn ulike navn og kjøre programmet. Prøv også med store og små bokstaver samt siffer og spesialtegn i navnene. Skriv ned hva du fant ut.

```
1  navn1 = input('Skriv inn det første navnet: ')
2  navn2 = input('Skriv inn det andre navnet: ')
3
4  if navn1 > navn2:
5     print(navn1 + ' er større enn ' + navn2)
6  else:
7     print(navn2 + ' er større eller lik ' + navn1)
```

Bjarne er større enn Arne. Arne er større enn Anne. else er større enn Frida. 2_Arne er større enn 1_Bjarne. Øystein er større enn Ægir, men Øystein er også større enn Åge!

Smidig IT-2

Tekst(strenger) består bokstaver eller tegn. Hvert tegn har en binær kode med tilhørende tallverdi. Se eksempelvis denne <u>ASCII tabellen</u>. Disse tallverdiene sammenliknes tegn for tegn. Fordi B har koden 66 og A har koden 65, er Bjarne større enn Arne. Når vi sammenlikner Arne med Anne, er det første tegnet det samme så vi må se på det neste tegnet. Fordi r har koden 114 og n har koden 110, er Arne er større enn Anne. Små bokstaver har større tallverdi enn store bokstaver, og store bokstaver har større tallverdi enn siffer.

ASCII tabellen består av 128 tegn som ikke inneholder de norske bokstavene æ, ø, å, Æ, Ø og Å. ASCII tegnene inngår også i tegnsettet UTF-8 som også inneholder de norske bokstavene og er standard i Python. Vi kan finne koden til et tegn med ord (IBF) i Python eller Tegnkart-programmet i Windows. Koden til Å er mindre enn både Æ og Ø så her må vi være på vakt. På et numerisk tastatur kan vi eksempelvis trykke Alt+0216 for å få fram Ø. Uten numerisk tastatur kan vi skrive inn koden i Tegnkart-programmet eller tilsvarende hex kode i Word, merke koden og trykke Alt+X (Det holder med D8).





1.1.4

Bruk eksemplene om beregninger og løkker i teksten til å legge sammen tallene fra 1 til 10 på to forskjellige måter.

```
1  # 1. metode
2  sum1 = 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10
3  print(sum1)
4
5  # 2. metode
6  liste = [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]
7  sum2 = 0
8
9  for tall in liste:
10  | sum2 = sum2 + tall
11
12  print(sum2)
```

Smidig IT-2

Python har den innbygde funksjonen <u>range</u> som kan lage sekvenser av tall. Koden range(1,11) lager en sekvens av tallene fra og med 1 til og med 10. range kan du bruke på samme måte som en liste i for-setningen. Prøv å regne ut den samme summen ved bruk av range-funksjonen.

Python inneholder også den innbygde funksjonen <u>sum</u> som kan legge sammen elementer i sekvenser. Prøv å regne ut den samme summen ved bruk av sum-funksjonen.

```
22 # 4. metode
23 sum4 = sum(range(1,11))
24 print(sum4)
25
26 # Vi kan også gjøre range om til en liste:
27 print(list(range(1,11)))
```

Vurder de forskjellige metodene ut fra kompetansemål 3.1 Hvilken metode foretrekker du? Hvordan påvirkes vurderingen dersom det hadde vært tall fra 1 til 10 000?

Det er alltid flere alternative måter å løse et problem.

Vi kan alltid diskutere fordeler og ulemper med forskjellige alternativer. Hvordan vi koder er også viktig i samarbeid med andre, kompetansemål 92. I The *Zen of Python* finner vi anbefalinger for hvordan vi bør gå fram, eksempelvis *Simple is better than complex* og *Readability counts*. Hele dokumenter ser vi ved å skrive import this i fortolkeren.

Det tar tid å programmere, og profesjonelle systemutviklere koster penger. De får gjort jobben fortere dersom de bruker ferdige funksjoner enn å finne opp kruttet på nytt. Dessuten er ferdige funksjoner oftest optimalisert og har få eller ingen feil.

Det er åpenbart at metode 3 og 4 er bedre når det blir mange tall.

Dersom du lærer om rekker i matematikk S2 eller R2, kan du komme tilbake til denne oppgaven senere og løse den på nok en ny måte.

¹ utforske og vurdere alternative løsninger for design og implementering av et program

² velge og bruke relevante systemutviklingsmetoder og -verktøy for samarbeid med andre