

Oppsummering av uke 1

Se folk.uio.no/jvbrink for mer detaljer

Å programmere betyr å lage dataprogrammer. Dette gjør vi ved å skrive **kode** i et bestemt **programmeringsspråk**. Koden er instruksjoner til datamaskinen. Før vi kan gå igang med å kode

må vi ofte bryte opp oppgaven vi skal løse i små biter.

Datamaskinen husker ting i form av **variabler**, vi kan opprette variabler ved å gi dem **navn** og **innhold**. Python gir også

variabelen en **type**, som vi kan sjekke ved å bruke kommandoen `type()`.

Vi kan lage **lister** ved hjelp av firkantparanteser: `[,]`. Lister er variabler som inneholder flere ting, de kan inneholde så mange elementer vi vil, av alle slag. Vi kan finne lengden på en liste

ved å bruke **`len()`**. Vi kan også legge til fler elementer med **`my_list.append()`**. Enkelte elementer kan leses ut eller endres ved **indeksering**: `my_list[2]`. Husk at indekseringen begynner på 0. Så første element er `my_list[0]`, andre element er `my_list[1]` og så videre.

For å skrive ut noe til terminalen kan vi bruke `print-kommandoen`, vi kan skrive ut både variabler og `tekststrenger`. Vi kan skrive ut flere ting etterhverandre hvis vi

skiller dem med komma: `print ting1, ting2`, eller vi kan skrive ut tekster som vi fyller inn med variabler:

```
print "Hei, jeg heter %s" % name.
```

Vi kan spørre brukeren et spørsmål med kommandoen `raw_input()`, i parantesen skriver du spørsmålet som en tekststreng.

Det er lett å gjøre feil i programmering, men det gjør ingenting. Når vi kjører et program med feil i, får vi en **feilmelding** som prøver å fortelle oss hva som har gått galt.