

Som vi ser definerer vi først en variabel `a` med verdien 13. Så sjekker vi om `a` er mindre enn 10. Ettersom dette ikke stemmer utføres ikke neste linje, men vi går istedet videre til `else` og utfører setningen vi finner der.

Hvis en linje kjøres flere ganger (for eksempel ved flere kall på samme funksjon) kan du skrive flere tall ved siden av setningen.

Beskriv programflyten når følgende program kjøres. Som du ser tar programmet input fra bruker, og **du skal her anta at brukeren under kjøring av programmet taster inn tallet 8.**

(Prosedyrer) `def print_prosa():`
 `print("Melding til alle gaardeiere:")`
 `print("Antall dyr paa gaarden: ")`
 `antall_dyr = 4`
 `print_prosa()`
 `print(antall_dyr)`
 `antall_nye_dyr = int(input("Hvor mange nye dyr kommer til gaarden: "))`
 `antall_dyr = antall_dyr + antall_nye_dyr`
 `print_prosa()`
 `print(antall_dyr)`
 `if antall_dyr > 12:`
 `print("Det er mer enn ett dusin dyr paa gaarden!")`
 `elif antall_dyr == 12:`
 `print("Det er ett dusin dyr paa gaarden!")`
 `else:`
 `print("Det er mindre enn ett dusin dyr paa gaarden!")`

Handwritten notes:
- A green bracket labeled "Prosedyr" groups the function definition.
- A blue arrow points from the first `print_prosa()` call to the function definition.
- A red arrow points from the `input` line to the note "Ber om brukeren et nytt antall. (Taster inn 8.)".
- A red arrow points from the `antall_dyr = antall_dyr + antall_nye_dyr` line to the calculation $4 + 8 = 12$, with a note "ny verdi".
- A red arrow points from the `if antall_dyr > 12:` line to the note " $12 > 12$ Her 12 er ikke større enn 12, så flyttes til følgende linjen."
- A red arrow points from the `elif antall_dyr == 12:` line to the note " $12 = 12$ ".
- A red arrow points from the `print("Det er ett dusin dyr paa gaarden!")` line to the note "Printer ut".
- A red arrow points from the `else:` line to the note "sluttes".

Synes du denne oppgaven var vanskelig? Se Trix-oppgave [2.15](#).

Synes du denne oppgaven var lett? Se Trix-oppgave [2.16](#).

Beskrivelse

(Prosedyrer) Som vi ser defineres prosedyren som kalles `print_prosa()`. Det skriver ut meldingene til brukeren.

- 1) Variablen `antall_dyr` blir deklartert med verdien 4
- 2) Programmet kaller prosedyren `print_prosa`, og denne skriver ut meldingene.
- 3) Skriver ut `antall_dyr` på gården (`antall_dyr` variablen)
- 4) Ber brukeren om å tast inn `antall_nye_dyr`, verdien blir lagret i `antall_nye_dyr` variablen. Brukeren taster inn 8
- 5) `antall_dyr` variablen blir oppdatert, den blir `antall_dyr + antall_nye_dyr`. Ny verdi blir $4 + 8 = 12$.
- 6) Prosedyren `print_prose` blir kjørt igjen, og meldingene blir skrevet ut.
- 7) `antall_dyr` variablen blir printet ut, (`antall_dyr = 12`)
- 8) sjekker om `antall_dyr` variablen er høyere enn 12, hvis den er det, skriver programmet ut "Det er mer enn ett dusin dyr paa gaarden!", hvis ikke så sjekker den om `antall_dyr` er lik 12, om dette stemmer skriver den ut "det er ett dusin dyr paa gaarden!", om dette heller ikke stemmer skriver programmet ut "Det er mindre enn ett dusin dyr paa garden!"
(i dette tilfelle er `antall_dyr = 12`, så det blir skrevet ut "Det er ett dusin dyr paa gaarden!")