

Modul 1 - Del 2 - Hovedpoeng

Hovedpoeng

- Hver variabel har en spesifikk datatype.
- Vi kan konvertere datatypen til en variabel med for eksempel funksjonene `int()`, `float()`, `str()` når det er mulig.
- Feilmeldinger er ikke farlige men hjelpsomme! Les dem nøye!
- Det kan være lurt å skrive på norsk det vi vil gjøre (f.eks. som kommentar) før vi skriver kode.
- Variabler er veldig hjelpsomme når vi trenger å bruke en verdi flere ganger.

Jukseark

Datatyper

Man kan sjekke typen til et objekt med funksjonen `type()`.

Navn (norsk)	Navn (engelsk)	Eksempel	Konvertere til
Heltall	Integer	37	<code>int()</code>
Flyttall (desimaltall)	Float	23.5	<code>float()</code>
Streng (tekst)	String	"Hei" eller 'Hei'	<code>str()</code>

Tall og matte

Operator	Operasjon	Eksempel
+	Addisjon	<code>2 + 2 = 4</code>
-	Subtraksjon	<code>5 - 2 = 3</code>
*	Multiplikasjon	<code>3 * 3 = 9</code>
/	Divisjon	<code>22 / 8 = 2.75</code>
//	Heltallsdivisjon	<code>22 // 8 = 2</code>
**	Eksponent (opphøyd i)	<code>2 ** 3 = 8</code>
%	Modulo/Rest	<code>22 % 8 = 6</code>

Tekst

Tekstvariabler (streng):

```
setning = "Hei hei, verden!"  
navn = "Odin"
```

Skrive ut tekst:

```
alder = 28
# Skrive ut enkle strenger
print("Min melding: ", setning)
# Skrive ut tekst med variabler (f-strenger)
print(f"Jeg heter {navn}. Jeg er {alder} år gammel.")
```

Be brukeren om å gi oss en streng:

```
navn = input("Hva heter du?")
# Husk å konvertere strengen hvis du vil ha en heltall eller flyttall
alder = int(input("Hvor gammel er du?"))
```