

Teorioppgave 1 - Exception

exception er feilmelding som oppstår ved å prøve en kode. Vi kan håndtere det ved å bruke try-except-kode, f.eks. Ved feil datatype.

Teorioppgave 2 - Klasse

klasser er en oppskrift som definerer hva objekter skal gjøre. Et eksempel er at koden kan organiseres slik at koden blir effektivisert.

Teorioppgave 3 - Objekt

Objekter er koder som arver og bruker funksjonene/variablene klassen har.

Programmeringsoppgave 2:

jeg viste ikke hvordan blackjack fungerte så jeg fulgte veiledningen dere ga som lenke. Det gikk galt fra starten siden jeg tenkte å bruke klasse og nested dictionary, men slet med å bruke begge. Så jeg droppa det og fulgte veiledningen fullstending og alt gikk bra. Det jeg kan forbedre koden er å gjøre deler av repeterende kode om til funksjoner, men siden koden mer eller mindre er i en while-løkke så fungerer ikke continue og break i funksjon og måtte droppe omgjøringen. Koding av chips var litt ille fordi kalkuleringen av chips var i en funksjon og chip-variablene kunne ikke leses av koden så jeg gjorde dem globalt ved å sette dem mellom while-løkken og funksjonen og skrive inn input-variabelen rett før while-løkken kjørte igjen.