

Python

Håkon Kaurel

Hva er
programmering?

Hva er python?

Hvorfor bruke python i skolen?

- Konsist
- Håndterer problemer for deg
- Ett konsept av gangen

```
print("Hello world")
```

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello world");  
    }  
}
```

Opppgave 0: Last ned og installer python 3.4

<http://python.org/downloads>

Oppgave 1: Skilpadder

<http://kodeklubben.github.io/>

For-løkker

Brukes for å gjenta linjer med kode.
Linjene som skal gjentas settes ett hakk lenger inn.

```
for x in range(10):  
    print("Hei")  
print("Hallo")
```

Forslag til forbedringer?

Oppgave 1: Skilpadder

Oppgave 2: Skilpaddeskolen

<http://kodeklubben.github.io/>

Funksjoner

En navngitt gruppe kodelinjer som kan gjenbrukes.

Linjene som er en del av funksjonen settes ett hakk lenger inn.

```
def minfunksjon():  
    print("Hei")  
    print("Hallo")  
  
minfunksjon()  
minfunksjon()  
print("Hei")
```

Forslag til forbedringer?

Oppgave 2: Skilpadder

Oppgave 3: Mattespill

<http://kodeklubben.github.io/>

Datatyper

Alt i en datamaskin er sammensetninger av 0 og 1.
En gitt sekvens av 0 og 1 kan tolkes til å bety forskjellige ting.

Python gjør et forsøk på å håndtere dette for deg, men kan ikke håndtere absolutt alt.

If-setninger

Utfører en gruppe kodelinjer bare hvis en gitt betingelse er oppfylt.

Kan også utføre noen andre kodelinjer gitt at betingelsen ikke inntreffer.

```
my_number = 10  
  
if my_number == 10:  
    print("Hei")  
else:  
    print("Hallo")
```

Forslag til forbedringer?

Oppgave 3: Skilpadder

