

Oppgave 1 - La studentene prøve å løse oppgaven. Gå deretter gjennom i plenum.

Hvilke verdier får variablene til instansene av objektene av type Person her, gitt opprettelsen av person slik:

```
test_person = Person(13, "Kari")
```

1) def __init__(self, alder, navn): self._alder = 0 self._navn = " "	1) _alder = 0 _navn = " "
2) def __init__(self, alder, navn): self._alder = navn self._navn = alder	2) _alder = "Kari" _navn = 13
3) def __init__(self, alder, navn): self._alder = alder self._navn = navn	3) _alder = 13 _navn = "Kari"
4) def __init__(self, a, b): self._alder = a self._navn = b	4) _alder = 13 _navn = "Kari"
5) def __init__(self, alder, navn): self._a = alder self._n = navn	5) fyll inn selv _a = 13 _n = "Kari"

Oppgave 2 - La studentene prøve å løse oppgaven. Gå deretter gjennom i plenum.

Gitt følgende program, opprett 3 instanser av hver med fornuftige verdier.

<pre>class Bil: def __init__(self, regnr, type, aarsModell): self._regnr = regnr self._type = type self._aarsModell = aarsModell</pre>	<p><i>Løsning:</i></p> <pre>bil1 = Bil("AB123", "Toyota", 1997) bil2 = Bil("EL456", "BMW", 2016) bil3 = Bil("DB5435", "Citroen", 2004)</pre> <p>#NB på obligene har mange studenter skrevet tallverdier som strenger, feks "1997" og i konstruktøren skrevet</p> <pre>self._aarsModell = int(aarsModell)</pre> <p>#Dette trenger de ikke! Send direkte med tallverdi.</p>
--	---

<pre>class Koffert: def __init__(self, toalettsakerListe, klesListe): self._toalettsaker = toalettsakerListe self._klaer = klesListe</pre>	<p><i>Løsning:</i></p> <pre>bag1 = Koffert(["tannborste", "tannkrem"], ["jakke", "genser", "bukse"]) toalettS = ["haarborste", "neglsaks", "tannborste"] klaer = ["sokker", "tskjorte", "shorts"] bag2 = Koffert(toalettS, klaer) bag3 = Koffert(toalettS, ["badetoy", "skjorte", "jeans"])</pre>
--	--

<pre>class Hund: def __init__(self, a, b, c): self._alder = a self._rase = b self._bjefferMye = c self._metthet = 10 #dersom metthet skal alltid settes til 10 ved start trenger ikke metthet aa vaere med som parameter i konstruktoeren.</pre>	<p><i>Løsning:</i></p> <pre>labrador = Hund(10, "Labrador", False) shiba = Hund(4, "Shiba Inu", True) dachs = Hund(7, "Dachs", True)</pre> <p>#boolske verdier kan ogsaa brukes og vaere nyttige variabler i objekter! Her burde True/False brukes i stede for feks. "Ja" eller "Nei" som verdi for variabelen ._bjefferMye</p>
---	---

