

# Oppgaver til seminaropplegg uke 9 uten fasit

## Oppgave 1

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

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

<pre>1) def __init__(self, alder, navn):     self._alder = 0     self._navn = ""  2) def __init__(self, alder, navn):     self._alder = navn     self._navn = alder  3) def __init__(self, alder, navn):     self._alder = alder     self._navn = navn  4) def __init__(self, a, b):     self._alder = a     self._navn = b  5) def __init__(self, alder, navn):     self._a = alder     self._n = navn</pre>	
---	--

## Oppgave 2

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

```
class Bil:
    def __init__(self, regnr, type, aarsModell):
        self._regnr = regnr
        self._type = type
        self._aarsModell = aarsModell
```

```
class Koffert:
    def __init__(self, toalettsakerListe,
klesListe):
        self._toalettsaker =
toalettsakerListe
        self._klaer = klesListe
```

```
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.
```

### Oppgave 3 (fortsettelse på blomster oppgave fra forrige uke)

Vi skal nå legge til en magiske metode i klassen blomst. Vi skal erstatte skrivUtInfo metoden vår med en `__str__` slik at når vi printer et blomst objekt vil infoen om blomsten printes ut, på akkurat samme måte som skrivUtInfo gjorde

Vi skal lage en ny klasse **Blomsterkasse**, en blomsterkasse tar inn en instansvariabler antall blomster det er plass til i bredden (kalt bredde) , disse to skal bli tatt inn i konstruktøren. Videre skal konstrukten lage en liste som representer alle plassene i blomsterkassen. Konstruktøren skal lage listen og fylle den opp med None (None betyr at det ikke er noe der)

Lag en metode plantBlomst (med en blomst som parameter), som planter en blomst på den første ledige plassen, hvis det er en ledig plass skal blomsten plasseres og det skal returneres True, hvis det ikke er flere ledige plasser skal det returneres False

Lag en metode vannAlleBlomster, som vanner alle blomstene i blomster i blomsterkassen (her kan du bruke vann metoden til blomst klassen)

Lag metoden `nesteDag` som øker dagen med en hos alle blomsten

Lag metoden `ryddlBedd` som fjerner alle blomstene som har dårlig status (når en blomst fjernes byttes den ut med `None`)

Lag en metode `skrivUtInfoOmBlomster` som skriver ut infoen om alle blomstene i blomsterkassen

Lag en metode `antallBlomster` som returnerer antall blomster som er i blomsterkassen

Lag en `__str__` metode til blomsterkassen som returnere en streng som sier noe om alle bredden, antall blomster og info om hver blomst

Lag et testprogram hvor du putter inn blomster og tester de ulike metoder