

# Plan for forelesingen

- Hva er programmering?
- Skrive og kjøre våre første program
- Variabler
- Feilmeldinger
- **Innlesing fra tastatur**
- Beslutninger (if)

# Slipp brukeren til!

- De fleste program tar en eller annen jevnlig inputt fra brukeren
- Dette gir også mye mer dynamikk i programmene enn det vi har sett på til nå
- Kommunisere med brukeren av et program:
  - **print** gir output til bruker
  - **input** henter inputt fra bruker
- [innlesing.py]

# Gi brukeren beskjed om å skrive inn et svar

- Brukeren må vite at han/hun skal skrive noe:

```
print("Hva heter du? ")
```

```
navn = input()
```

- **input** kan skrive beskjed før den venter på svar:

```
navn = input("Hva heter du? ")
```